DUNGEONS & DRAGONS®

MANUEL DES PLANS™



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Richard Baker • John Rogers • Robert J. Schwalb • James Wyatt

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUEL DES PLANS™



SUPPLÉMENT DU JEU DE RÔLE

Richard Baker • John Rogers • Robert J. Schwalb • James Wyatt

Table des matières

1 : EXPLORER LES PLANS 4
Les plans et votre campagne 6
Caractéristiques des plans 7
Types de plans 7
Traits planaires 12
La cosmologie du Grand Axe 12
Personnaliser la cosmologie 13
Navigation planaire 14
Portails 14
Rituels 19
Véhicules 20
Phénomènes 20
Terrains et dangers planaires 21
Sigil, la Cité des Portes 25
Le Royaume Lointain 30
Le plan des Rêves 31

2 : LA FÉERIE 32
Voyage en Féerie 34
Explorer la Féerie 35
Habitants de Féerie 36
Sites incontournables de Féerie . . 41
Astrazalian, la Cité à l'Éclat Stellaire 41
Beaubourg 42
Cendriane 42
La Croupitude 42
Le Dédale de Fathaghn 43
L'île de la Terreur 43
Mag Tureah 44
L'Outreféerie 44
Mithrendain, la Cité d'Automne . . 45
Nachtur, le royaume gobelin 45
Sénaliesse 46
Shinaelestra, la Cité Estompée . . 46
Le val de Pierrefendue 46
Vor Thomil 47

3 : LA GISOMBRE 48
Voyage en Gisombre 50
Explorer la Gisombre 51
Habitants de Gisombre 53
Sites incontournables de Gisombre 57
La Forteresse du Dragon de Nuit 57
Letherna, le royaume de Reine Corneille 58
La Maison des Lanternes Noires . . 58
Moil, la Cité Languissante 58
L'Ombrebasse 59
La plaine des Pierres Plaintives . . 59
Port-Obscur, la Cité de Minuit . . . 59

4 : LE CHAOS ÉLÉMENTAIRE . . 62
Voyage dans le Chaos Élémentaire . 64
Explorer le Chaos Élémentaire 65
Habitants du Chaos Élémentaire . . 68
Sites incontournables du Chaos Élémentaire 73
La Cité d'Airain 73
La Lamentaille 76
Le Neuvième Bastion 77
Zerthadlun 77
Les Abysses 78

5 : LA MER ASTRALE 84
Sillonner la Mer Astrale 86
Explorer la Mer Astrale 87
Habitants de la Mer Astrale 88
Dominions astraux 90
Arvandor, les Îles Verdoyantes . . 90
Céleste, le Trône Radieux 91
Chernoggar, la Forteresse de Fer . . 92
Hestavar, la Cité Lumineuse 94
Kalandurren, les Colonnes Noircies 96
Les Neuf Enfers 97
Pandémonium 106
Shom, le Désert Blanc 107
Tythérion, la Nuit Perpétuelle . . 108
Autres sites incontournables . . . 110

6 : MONSTRES DES PLANS 114
Archon d'air 114
Baphomet 115
Lame hurleuse 116
Cuirassier astral 117
Démon 118
Canoloth 118
Chasme 119
Démon d'ombre 120
Solamithe 120
Diable 122
Diable barbelé 122
Diable cuivré 123
Diable dolorifique 124
Diable orageux 125
Dispater 126
Aspect de Dispater 127
Gardien 128
Graz'zt 129
Aspect de Graz'zt 130
Élu de Graz'zt 131
Cultes de Graz'zt 132
Korred 133
Lamelin 134
Personnages lamelins 135
Raavasta 136

7 : PERSONNAGES PLANAIRES 138
Voies parangoniques 140
Baroudeur planaire 140
Capitaine de l'ombre 141
Chevalier de Céleste 142
Crocheteur d'outre-monde 143
Guide spirituel 144
Janissaire de Malec-Keth 145
Lame de Cendriane 146
Maraudeur de la Garde Funeste . 147
Rituels 148
Analyse de portail 148
Changement de plan 148
Communication à longue distance 149
Corde enchantée 149
Création de cercle de téléportation 149
Demi-cache 150
Guide astral 150
Passage d'ombre 150
Passage féerique 150
Portail aléatoire 151
Séjour astral 151
Transfert élémentaire 151
Objets magiques 152
Armures 152
Armes 153
Bâtons 154
Orbes 154
Sceptres 154
Symboles sacrés 155
Anneaux 156
Bottes et jambières 156
Boucliers et bracelets 156
Capes et amulettes 156
Casques et bandeaux 157
Ceintures 157
Objets merveilleux 157
Véhicules 159

CHAPITRE 1

EXPLORER LES PLANS



ZOLTAN BORXOS & GABOR SZIKSZAI

AU-DELÀ DES frontières de ce monde se cachent des périls, des puissances et des perspectives d'aventure qui défient l'imagination. Des fomorians couvent leurs méfaits dans la pourpre pénombre de grottes illuminées par le halo dansant de flammes arcaniques. Des sphinx de pierre titanesques, à moitié enfouis dans le sable blanc, gardent le seuil du paradis en ruine d'un dieu oublié. Des assassins sanglotains encapuchonnés se faufilent silencieusement dans les rues d'une cité perpétuellement plongée dans les ombres. Dans les terribles profondeurs des Abysses, des princes démons vautrés sur des trônes de crânes ressassent leurs desseins de destruction des royaumes mortels et de désastre universel.

Bienvenue dans les plans.

Les plus grands héros entreprennent des quêtes qui leur demandent de s'aventurer dans les confins du cosmos, sur la trace de connaissances et de trésors oubliés des royaumes mortels. Les plus audacieux sont appelés à lutter à travers divers plans d'existence et à se rendre en des dimensions qui feraient reculer bien des mortels. D'autres visitent les plans sans plus de motivation que le désir d'admirer des merveilles inouïes. Aux yeux de ceux qui en ont étudié les secrets, les plans offrent des perspectives et expériences infinies.

Ce chapitre expose les bases des aventures planaires, notamment :

- **Caractéristiques des plans :** les divers attributs et caractéristiques des plans.
- **La cosmologie du Grand Axe :** comment les éléments de l'univers de D&D® forment un tout.
- **Portails :** les portails constituent le moyen le plus courant de voyager entre les plans. Voici comment ils fonctionnent.
- **Véhicules :** quand vous ne parvenez pas à dénicher un portail pour aller où vous voulez, il vous faut trouver d'autres moyens de transport.
- **Dangers planaires :** découvrez certains des périls auxquels les voyageurs planaires ont le plus souvent affaire.
- **Sigil, la Cité des Portes :** le demi-plan le plus connu est Sigil, la Cité des Portes. Personne ne sait qui l'a créé ni comment, mais Sigil renferme de nombreux portails.
- **Le Royaume Lointain :** le Royaume Lointain est « au-delà » ou « au-dessus » du cosmos normal.
- **Le plan des Rêves :** la nature de ce plan est sujette à polémique. Le plan des Rêves est un vaste lieu où se rendent les songes quand ils sont rêvés.



LES PLANS ET VOTRE CAMPAGNE

Le monde (parfois appelé monde des mortels, monde physique ou monde naturel) de DUNGEONS & DRAGONS® n'est qu'une parcelle d'un cosmos bien plus vaste. Le monde est encadré par la Féerie et la Gisombre, dimensions parallèles qui s'étendent à portée de main tout en restant inaccessibles pour la plupart. Il se dresse sur des fondations de matière tirée du Chaos Élémentaire bouillonnant, qui a précédé la création. Et en même temps, ce monde flotte seul à la dérive telle une particule de lumière et de vie dans l'immensité éternelle des brumes astrales. Toutes ces réalités qui existent au-delà du monde physique sont appelées **plans d'existence** ; ou simplement « les plans » pour les initiés.

Un plan est une réalité alternative, un monde différent de celui des mortels. Certains plans sont petits, ne dépassant pas la taille d'une ville du monde naturel, et d'autres sont pratiquement infinis. Les plans vous permettent de créer toutes les aventures et histoires dont votre imagination peut accoucher. Étant donné les extraordinaires possibilités offertes par les plans pour sa campagne, il serait bon que le maître du donjon décide précisément comment il va se servir du contenu du *Manuel des Plans*. Voici quelques suggestions.

L'ORIGINE DES MONSTRES

La manière la plus simple d'intégrer l'aspect planaire à votre campagne consiste à considérer les plans comme « les contrées d'origine des monstres les plus exotiques ». Dès les premiers niveaux, les personnages sont susceptibles de croiser la route de créatures issues d'autres plans, comme une panthère féerique, une griffe magmatique ou un diable à piquants. À plus haut niveau, les héros rencontrent des êtres planaires de plus en plus puissants foulant le monde des mortels, comme des vrocks, des éfrits ou des sanglotains. Tous sont clairement des « Extérieurs », des créatures qui ne figurent pas dans l'ordre naturel.

Certaines créatures planaires sont des résidents permanents du monde physique. D'autres y ont été convoquées par des mortels aux sinistres desseins, à moins d'avoir fait irruption en empruntant des portails que les aventuriers doivent condamner.

AVENTURES EXOTIQUES

L'aventure exotique est le prétexte le plus courant des campagnes planaires. La plupart des maîtres du donjon considèrent les plans comme des sites exotiques qui peuvent occasionnellement servir de décor à des aventures par ailleurs sans extravagance. Plutôt que d'explorer au sommet d'une colline isolée à quelques kilomètres de la ville la tour en ruine d'un archimage mort, les personnages joueurs se rendent dans une tour du même type à flanc de montagne, mais en Féerie ou embarquée sur un îlot céleste du Chaos Élémentaire. Pour transformer une aventure terrestre en expédition planaire, il vous faut simplement en qualité de MD un portail, un parchemin renfermant le rituel adéquat ou un objet magique capable de transporter les PJ de leur monde d'origine au site de l'aventure. Il peut être intéressant que l'aventure s'imprègne un minimum de l'aspect planaire de son environnement.

LA PROGRESSION PLANAIRE

Certaines campagnes suivent un fil qui propose au fur et à mesure de leur gain de niveaux une perspective de plus en plus grandiose du cosmos aux personnages. Les personnages joueurs doivent apprendre à évoluer en ces mondes parallèles pour faire face aux monstres et aux ennemis dont ils regorgent, pour y exhumer des secrets et des trésors que l'on ne peut trouver qu'au-delà des limites du monde naturel.

Au début de leur carrière d'aventurier, les personnages joueurs n'ont que rarement affaire à des monstres d'un autre plan. Après avoir gagné quelques niveaux, ils relèvent des défis se déroulant dans des sites fantastiques, de l'autre côté de mystérieux portails ou bien ils s'aperçoivent que leurs missions les mènent dans les plans les plus proches du monde que sont la Féerie et la Gisombre. Les aventures parangoniques et épiques précipitent les héros dans l'immensité du Chaos Élémentaire ou dans les dominions astraux de puissances immortelles. Apprendre à atteindre l'objet d'une quête, à naviguer efficacement dans le cosmos et à surmonter les périls surnaturels de plans éloignés constituent en soi des aventures.

LA CAMPAGNE EXTRAPLANAIRE

Certaines cités et citadelles des races mortelles se trouvent hors du monde naturel ; c'est le cas des royaumes éladrins de Féerie, de la ville ombreuse de Port-Obscur, ou de Sigil, la légendaire Cité des Portes. De nombreux héros illustres sont originaires d'outreplan. De même que des aventuriers de ce monde peuvent voyager de ville en ville ou de royaume en royaume, les héros extraplanaires se rendent d'un plan à l'autre au gré de leurs envies et de leurs contraintes. Grâce à leur connaissance des portails, des failles et des propriétés fondamentales de l'univers, des personnages de bas niveau peuvent atteindre à peu près toutes les contrées imaginables, même s'il faut garder à l'esprit que de nombreux plans sont si inhospitaliers ou dangereux que nul personnage extraplanaire un tant soit peu avisé ne cherchera à s'y rendre.

Le meilleur site pour entamer une campagne extraplanaire reste Sigil. Les personnages joueurs originaires des plans peuvent accéder à tous les lieux concevables par le biais de ses myriades de portails ; y compris en des contrées aussi saugrenues et mystérieuses (pour les gens des plans, du moins) que le monde ordinaire. Votre campagne peut également se dérouler à bord d'un vaisseau planaire comme une *nef transplanaire*, qui traverse un nouveau monde à chaque aventure.

CARACTÉRISTIQUES DES PLANS

La plupart des plans ressemblent au monde naturel. Les visiteurs mortels y trouvent l'air respirable, le climat supportable, et la nourriture et l'eau y existent. Malgré tout, chaque plan a ses propres caractéristiques et lois naturelles qui le distinguent des autres.

Types de plans

Le type du plan définit sa nature fondamentale et sa place dans le cosmos. Le terme « plan » s'applique à de nombreux lieux. Sigil, la Cité des Portes, est un plan, bien qu'elle ne s'étale que sur quelques dizaines de kilomètres. Elle dérive dans le multivers, indépendamment de toute autre réalité physique. Les Abysses constituent un autre plan. Leur surface s'élève à des millions de kilomètres carrés, de quoi engloutir d'autres planètes, mais ce n'est finalement qu'une contrée finie du Chaos Élémentaire. Un voyageur peut s'y rendre (ou plus souvent, y tomber) depuis le Chaos Élémentaire environnant, bien que les lois physiques et métaphysiques qui régissent ces deux domaines soient différentes. De ce point de vue, on peut dire que les Abysses sont un plan distinct du Chaos Élémentaire qui les jouxte.

TYPE PLANAIRE

- Le monde
- Plans fondamentaux
- Dominions astraux
- Royaumes élémentaires
- Plans parallèles
- Demi-plans
- Plans anormaux

Le monde

Le premier des plans est le monde dans lequel les humains et autres mortels naissent et vivent. Ce monde n'est souvent connu que par son nom. Ainsi, les sages de Faerûn appellent leur monde Abeir-Toril. Ceux qui étudient ces questions dans la cité de Faucongris se réfèrent au monde sous le nom d'Oerth, et les sages d'Ansalon sous celui de Krynn. Quand on considère les plans, le monde est parfois appelé « monde des mortels », « monde matériel », « monde naturel », « monde physique » ou « monde intermédiaire », tout simplement pour le distinguer des royaumes surnaturels qui s'étendent tout autour.

Plans fondamentaux

Le cosmos est principalement composé de deux immensités infinies à partir desquelles tous les autres plans se sont formés : la Mer Astrale et le Chaos Élémentaire. Ces plans représentent des niveaux de réalité dans lesquels d'innombrables sites coexistent comme autant d'îles finies dérivant dans l'infini : les divers dominions astraux et royaumes élémentaires.

Les plans fondamentaux constituent la substance reliant tous les dominions et royaumes des divinités et des puissances élémentaires. Pour atteindre ces lieux précis, les voyageurs doivent fouler la Mer Astrale ou le Chaos Élémentaire. Heureusement, des portails et conduits planaires permettent de parcourir de grandes distances en un pas, à condition de pouvoir trouver l'accès recherché.

Bien que les plans fondamentaux soient illimités, les dominions astraux et les royaumes élémentaires connus s'étendent à une distance finie les uns des autres. Quand un voyageur s'engage dans un plan fondamental vers les contrées inexplorées qu'on trouve hors des dominions et royaumes connus, il finira tôt ou tard par atteindre les dominions divins ou royaumes élémentaires d'autres mondes naturels. Un tel voyage ne manquera pas d'être incroyablement long, au point qu'il sera assurément plus simple de trouver ou de créer un portail menant au même point.

Dominions astraux

Les dominions astraux sont des plans séparés au sein de la Mer Astrale. La plupart ont été créés par des divinités et reflètent donc les goûts esthétiques (et parfois les caprices) de leur artisan. Les dominions peuvent afficher des caractéristiques et propriétés très différentes. Certains ont la taille de mondes, tandis que d'autres ne sont que des tours isolées ou de petites villes sur les rivages de la Mer Astrale. La littérature et les arts les dépeignent souvent comme de majestueuses îles ou fragments de paysage flottant, enveloppés par une mer éthérée aussi plate et lisse qu'un miroir.

Les dominions astraux sont généralement perçus comme les cieux et enfers du monde mortel. C'est là que la plupart des dieux trônent et y attendent les esprits des mortels après le trépas ; ceux qui méritent une récompense spéciale ou d'être tourmentés et séquestrés par les diables ou quelque sombre divinité. La plupart des mortels se rendent néanmoins dans le royaume de Reine Corneille en Gisombre une fois la mort venue, puis dans l'éternel.

Royaumes Élémentaires

D'innombrables royaumes élémentaires s'étendent au sein du Chaos Élémentaire, autant de territoires colonisés par des êtres puissants qui les ont modelés selon leurs envies et leurs desseins. Comme les dominions astraux, les royaumes élémentaires reflètent la personnalité de leur créateur. Ils sont souvent représentés comme des blocs de pierre brute et de robustes constructions qui flottent dans l'océan démonté des éléments.

Bien que beaucoup de ces royaumes soient l'œuvre de puissants élémentaires, comme la Cité d'Airain des éfrits, d'autres ont été conçus par des mortels. À condition de disposer d'une grande puissance magique et d'une volonté supérieure, n'importe qui peut créer ce qu'il veut au sein du Chaos Élémentaire et y définir des frontières dans lesquelles dominent les lois physiques de prédilection du maître des lieux.

Des dizaines de tours d'archimage, de forteresses d'assassin et de monuments magistraux sont disséminées à travers le Chaos Élémentaire, façonnées par des mortels des siècles ou des millénaires plus tôt. Certains de ces royaumes n'ont pas changé depuis tout ce temps, mais d'autres ont connu différents maîtres.

Plans parallèles

Près du monde des mortels s'étendent ses reflets, les plans parallèles : la Féerie et la Gisombre. Les plans parallèles sont d'étranges copies du monde matériel.

Le monde est fait de mers et de montagnes et l'on retrouve ces espaces et reliefs dans les plans parallèles. Il ne s'agit cependant pas de reproductions exactes. Une cité humaine prospère du monde des mortels pourra ainsi donner un vallon boisé en Féerie et une ruine hantée en Gisombre. Il semblerait que la version féerique d'un site du monde naturel soit en fait un souvenir immaculé de ce qu'il était au tout début, tandis que la Gisombre le représente tel qu'il sera quand son peuple aura disparu et qu'il n'en restera que des ruines.

Bien que les caractéristiques naturelles varient entre ces plans, les plus grandes différences se retrouvent dans les constructions des créatures intelligentes. Les royaumes et châteaux des éladrins ne sont reproduits ni dans le monde des mortels ni en Gisombre. De même, la cité de Port-Obscur n'existe qu'en Gisombre et nulle cité homologue ne se dresse dans le monde matériel ou en Féerie.

Demi-plans

Le dernier type habituel est le demi-plan ; un lieu unique où l'on peut croiser tout et n'importe quoi. Comme les dominions astraux et les royaumes élémentaires, les demi-plans ont été créés par des puissances ou organismes après la formation du monde. Ils ne font partie ni de la Mer Astrale ni du Chaos Élémentaire, n'étant en fait que des bulles d'existence au-delà des frontières régulières du cosmos.

La plupart des demi-plans sont petits et secrets. Ils jouent un rôle de refuge, de chambre forte, voire plus rarement de tombeau ou de prison. Une magie extrêmement puissante est requise pour créer quelque chose à partir de rien. Il est beaucoup plus aisé de bâtir un sanctuaire dans le Chaos Élémentaire que d'enfanter un plan secret hors des limites du multivers.

Le plus connu des demi-plans est Sigil, la Cité des Portes. Personne ne sait qui l'a créé ni comment, mais Sigil renferme d'innombrables portails qui mènent vers chacun des plans d'existence. Les explorateurs planaires de carrière savent que c'est le site de choix quand on cherche un accès dimensionnel.

Plans anormaux

Le cosmos compte également certains plans dont la nature n'est pas claire. C'est le cas du Royaume Lointain, du plan des Rêves, du plan des Miroirs et d'autres royaumes mortels. Les plans anormaux repoussent les limites d'une cosmologie déjà fantastique. C'est l'étrange parmi l'étrange. Ils sont conçus en dépit des règles de création du multivers (encore plus en marge que les demi-plans), étant le fruit des rêves de tous les mortels, n'existant que de l'autre côté de miroirs ou par l'application de concepts défiant les esprits les plus brillants. Ces sites sont peu propices à l'aventure, car les plans anormaux sont radicalement inhospitaliers pour la plupart des étrangers. Cela n'empêche pas certains de leurs habitants de trouver régulièrement le chemin du monde.

Structure et lois planaires

L'un des critères planaires de base est la taille. Le plan est-il infini ou fini ? Dans ce dernier cas, quelles sont ses dimensions ?

La Mer Astrale et le Chaos Élémentaire sont infinis. Le monde des mortels (et donc, les plans parallèles) peut être infini, mais pas forcément. Tout dépend de la perception que l'on a du vide intersidéral qui s'étend au-delà des cieux du monde ; en font-ils partie ou s'agit-il seulement de lueurs suspendues aux parois d'une gigantesque sphère de cristal ?

LOIS ET STRUCTURE PLANAIRES

- Strates
- Forme délimitée ou récursive
- Gravité
- Mutabilité

Strates

Certains dominions astraux et royaumes élémentaires sont organisés en strates. Ces couches correspondent à des régions ou territoires distincts. Une strate est une division de plan, avec sa flore, sa faune et ses caractéristiques. En revanche, les propriétés globales d'un

plan restent vraies quelle que soit la strate. Les Abysses sont par exemple constitués de centaines de continents insulaires de matière au sein d'un seul royaume élémentaire. La plupart d'entre eux correspondent au domaine d'un seigneur démon qui y a instauré les conditions qui lui convenaient.

Beaucoup de rituels planaires, de portails et de conduits déposent les voyageurs sur la strate externe des plans. À partir de là, les explorateurs doivent se frayer un chemin pour atteindre les strates intérieures. Des portails ou des routes et sentiers difficiles, souvent gardés, relient les différentes strates d'un plan. Ainsi, la plupart des portails qui donnent sur les Abysses depuis l'extérieur s'ouvrent sur la première strate, la plaine des Mille Portails. De là, les voyageurs peuvent trouver d'autres accès vers les strates intérieures. Ils pourraient théoriquement voler ou tomber d'une strate abyssale à l'autre en parcourant l'immensité anarchique d'air, d'énergies et de matière dans laquelle dérivent ces strates, mais les distances ont de quoi décourager et le danger représenté est inouï. Même les démons préfèrent passer par un portail pour se rendre d'une strate à une autre.

Forme délimitée ou récursive

Le plan a-t-il des bords que l'on peut atteindre ou finit-on par se retrouver au même point en avançant en ligne droite ? Le monde naturel étant sphérique, sa surface est récursive. Sigil est un demi-plan récursif. La cité occupe l'intérieur de ce qu'on appelle un tore, si bien qu'un voyageur ne peut qu'aboutir à son point de départ s'il avance tout droit. À l'inverse, des plans comme Hestavar ou Arvandor sont délimités. Il suffit de marcher assez longtemps pour en atteindre l'extrémité : le rivage de la Mer Astrale ou tout ce qui peut en prendre la forme dans le plan en question.

Gravité

La gravité agit normalement dans la grande majorité des plans. Quelques plans affichent néanmoins un type de gravité exceptionnel : la flottabilité élémentaire ou la gravité subjective.

La **gravité normale** est... normale. C'est celle que l'on connaît dans le monde des mortels.

La **flottabilité élémentaire** est étrange : les objets et matières originaires du plan ne sont pas sujets à la gravité, mais les créatures et objets autres le sont. C'est le type de gravité que l'on retrouve dans le Chaos Élémentaire. De gigantesques îlots célestes, rochers à la dérive et mers fluctuantes flottent dans les « cieux » sans tomber car ils sont maintenus en suspension par leur flottabilité élémentaire dans la stratification naturelle du plan. Vous pouvez y attraper un caillou et le lâcher devant vos yeux, et il restera en équilibre stable dans le vide. De leur côté, les créatures vivantes et leurs biens sont sujets à la gravité « normale » et tombent facilement des îlots célestes ou au fond de gouffres enflammés.



La **gravité subjective** est une propriété de la Mer Astrale et du Royaume Lointain. Quand un voyageur se tient sur ou dans quelque chose dont il veut voir s'exercer la gravité sur lui, son souhait est exaucé. En d'autres termes, si vous voulez vous mettre dessus, vous pouvez.

La gravité reste active même si le voyageur bondit dans les airs ou s'envole ; tant que le voyageur le souhaite. Les objets qui ne sont à personne ne sont pas soumis à la gravité. Les autres sont sujets à la volonté du voyageur. Si vous lâchez quelque chose et que vous voulez le voir tomber, il tombe ; mais vous ne pouvez pas le faire revenir entre vos mains par l'exercice de votre volonté.

En l'absence de gravité (quand vous ne souhaitez pas qu'elle vous affecte), vous pouvez planer à travers le plan si vous le désirez. Ce type de déplacement est néanmoins lent.

GRAVITÉ SUBJECTIVE

Sur un plan soumis à la gravité subjective, vous pouvez décider comment celle-ci vous affecte.

- Vous pouvez vous tenir sur toute surface égale ou supérieure à votre espace (1 case pour la plupart des personnages).
- Vous gagnez la capacité de voler à la moitié de votre VD normale si vous n'êtes pas soumis à la gravité. Le vol stationnaire est possible, mais vous êtes maladroit en vol.
- Une créature peut préférer recourir à sa VD en vol innée. Le vol stationnaire est aussi possible dans ce cas.

Mutabilité

L'une des lois fondamentales de la nature du monde des mortels est que les choses restent ce qu'elles sont et comme elles sont jusqu'à ce qu'une force agisse sur elles. Les rochers ne se transforment pas d'eux-mêmes en sable ou en liquide. Certains plans sont moins stables.

Les **plans à mutation divine** prennent la forme voulue par la divinité (ou autre entité surpuissante) maîtresse des lieux. D'une simple pensée, le dieu du plan peut faire apparaître de grands palais de nulle part, créer ou remplacer le relief et le paysage, changer l'aspect des créatures autochtones ou le climat. La **mutabilité normale** (correspondant à l'inertie et la constance des mondes des mortels) s'applique pour le reste. La plupart des dominions astraux sont à mutation divine, même s'il en existe qui sont partagés par plusieurs divinités, auquel cas chaque royaume spécifique au sein du plan est contrôlé par le maître correspondant.

Les **plans instables** sont constitués d'éléments et de reliefs en transformation aussi permanente qu'aléatoire. Le Chaos Élémentaire en est le meilleur exemple. Bien que de vastes étendues restent relativement calmes pendant de longues périodes, le changement est inévitable. Une grande mer gelée pourra le rester pendant des siècles, pour se briser en un instant quand se déclarera une explosion de lave en son centre et laisser place à un massif de volcans.

INFLUENCE SUR LES PLANS INSTABLES (INTELLIGENCE)

Un individu doté d'une grande force de volonté et armé du bon rituel peut donner un semblant d'équilibre à un plan instable et le maintenir dans la forme désirée. Il ne reste qu'à savoir combien de temps prend l'opération et jusqu'à quand persistera la stabilité, une fois que son initiateur aura cessé de se concentrer. Il est facile de figer des conditions existantes, mais beaucoup plus délicat d'imposer un changement radical à une zone entière.

Déplacer un objet : action simple.

- **DD :** le DD dépend de la taille de l'objet ; taille TP ou inférieure, DD 5 ; taille P ou M, DD 10 ; taille G, DD 15 ; taille TG, DD 20 ; taille Gig, DD 25.
- **Réussite :** vous déplacez un objet non porté de 1 case, +1 case par tranche de 5 points obtenus au-delà du DD.
- **Échec :** vous devez prendre un repos court avant de pouvoir retenter de déplacer le même objet.

Transformer un objet : action simple.

- **DD :** le DD dépend de la taille de l'objet ; taille TP ou inférieure, DD 20 ; taille P ou M, DD 25 ; taille G, DD 30 ; taille TG, DD 35 ; taille Gig, DD 40.
- **Réussite :** vous transformez un objet non porté en objet de la même taille d'un autre élément ou d'une autre énergie (un rocher en boule de feu, par exemple).
- **Échec :** vous devez prendre un repos court avant de pouvoir retenter de transformer le même objet.

Stabiliser une zone : 1 minute.

- **DD :** le DD est de 5 + 1 par case affectée.
- **Réussite :** vous bloquez une zone dans sa forme actuelle pendant 24 heures. Doublez la taille de la zone ou la durée par tranche de 5 points obtenus au-delà du DD.
- **Échec :** vous devez prendre un repos prolongé avant de pouvoir retenter de stabiliser une zone ou une autre.

Transformer une zone : 1 minute.

- **DD :** le DD est de 20 + 1 par case affectée. Ajoutez +10 au DD si la zone a été stabilisée (cf. ci-dessus).
- **Réussite :** vous transformez l'environnement d'une zone pendant 24 heures (une plaine aride et rocailleuse en forêt, par exemple). Doublez la taille de la zone ou la durée par tranche de 5 points obtenus au-delà du DD.
- **Échec :** vous devez prendre un repos prolongé avant de pouvoir retenter de transformer une zone ou une autre.


Pandémonium
Pluton
Kalandurren
Tythérion
La Mer Astrale
Arvandor
Carcere
Tu'narath
Hestavar
Shom
Les Neuf Enfers
Chernoggar
Céleste
Sigil
Letherna
Port-Obscur
Moil
Plaine des
Pierres Plaintives
Shinaclaestra
Avaellor
Sénaliesse
Nachtur
Cendriane
Mag Tureah
La mer Ténébreuse
Le monde mortel
La Gisombre
La Féerie
Le Chaos Élémentaire
Zerthadlun
La Cité
d'Airain
Le Neuvième
Bastion
La Lamentaille
Les
Abysses

JASON ENGLE

Traits planaires

Certains plans ont des propriétés magiques ou métaphysiques qui influent sur les pouvoirs et aptitudes des créatures. Ainsi, la Cité d'Airain se situe au cœur d'une partie embrasée du Chaos Élémentaire, et les personnages verront tous leurs pouvoirs accompagnés du mot-clé feu améliorés dans ce dominion, tandis que les pouvoirs du froid y sont atténués.

Les plans les plus vastes ont rarement des traits qui les affectent dans leur ensemble. Les traits planaires se manifestent au sein de sites spécifiques (comme un dominion donné de la Mer Astrale ou un royaume particulier du Chaos Élémentaire). Ainsi, les personnages pourront tomber sur une forêt de Féerie qui bonifie les pouvoirs de flagorneur des individus et où toutes les créatures bénéficient d'un +1 aux jets d'attaque lorsqu'elles utilisent des pouvoirs accompagnés des mots-clés charme ou illusion.

Signature psychique

Les plans autres que le monde naturel ont un certain caractère surnaturel. Un mortel qui foule les forêts d'Arvandor ne manquera pas de sentir qu'il n'est plus dans le monde matériel. Les explorateurs planaires ne peuvent pas toujours déterminer dans quelle partie exacte du cosmos ils se trouvent, mais ils savent quand ils passent d'un plan à un autre. Ce phénomène est connu sous le nom de signature psychique des plans. Celle-ci n'a aucun autre effet en termes de jeu, mais les sensations peuvent s'avérer intenses.

C'est ainsi qu'un sentiment de tristesse plane sur toute la Gisombre. L'atmosphère qui y règne est oppressante et assourdit l'esprit de ses occupants. Un certain malaise s'empare progressivement des visiteurs. À l'inverse, la Féerie semble chargée d'un caractère magique qui aiguise les sens et intensifie chaque instant. Cette sensation est enchanteresse dans les endroits les plus agréables, mais dans les sites les plus sinistres de Féerie, cela a tendance à accentuer l'impression de danger et d'angoisse comme si la zone attendait que quelque chose de sauvage et de terrible intervienne.

Les dominions astraux sont marqués par une relativité émotionnelle telle que l'humeur de l'observateur influe sur tout ce qu'il voit, entend et ressent. S'il est calme et connaît ce qu'il regarde, les choses lui paraissent extraordinairement claires et évidentes. S'il est craintif ou en colère, les choses prennent une teinte plus sombre et troublante. S'il est déterminé, il voit les choses comme il cherche à les percevoir ; c'est ainsi que les mensonges insidieux d'un diable apparaîtront au grand jour aux oreilles de celui qui a décidé à l'avance de s'en prémunir. En revanche, si l'observateur s'entête dans la mauvaise direction, faisant confiance à une fausse impression, la « vérité » de sa perception lui paraîtra tout aussi éclatante.

Les royaumes élémentaires affichent une signature psychique de masse changeante. Les objets physiques paraissent plus lourds et plus gros, sans l'être véritablement. Par ailleurs, ils semblent bouger au moment où l'observateur s'y attend, comme si c'était sa seule pensée qui initiait le flux du cours d'eau ou la dérive des îlots célestes. La sensation n'est rien d'autre qu'une sorte de déjà-vu et elle n'a d'autre effet réel que celui de désarçonner ceux qui n'ont pas l'habitude du Chaos Élémentaire et de ses nombreux domaines.

La cosmologie du Grand Axe

Chaque univers de campagne peut avoir son agencement spécifique de plans, mais la structure planaire de base de D&D est celle du Grand Axe. Ce nom est dû au fait que le monde des mortels et ses plans parallèles forment un axe reliant les deux grands plans infinis : la Mer Astrale et le Chaos Élémentaire. Le monde est donc le pivot autour duquel se retrouvent les forces élémentaires et divines. Ce modèle engendre un mélange de plans bienveillants, étranges, merveilleux et sinistres qui pourront agrémenter vos parties sans que vous ayez à concevoir votre propre cosmologie.

Le Grand Axe est constitué d'un noyau de cinq plans bien distincts, auxquels s'ajoutent des dizaines de dominions et de royaumes, sites ou spécificités d'un autre plan. Les plans en question sont :

Le monde : le monde des mortels ou monde naturel. Il peut s'agir d'Abeir-Toril, d'Athas, d'Éberron, de Krynn, d'Oerth ou de votre propre création. Ce plan comprend l'espace qui s'étend entre d'autres mondes.

Plans parallèles : inextricablement liés au monde naturel, on retrouve les deux plans parallèles : la Féerie (ou plan des Fées) et la Gisombre (ou plan de l'Ombre). Ce sont les deux plans les plus proches du monde des mortels.

Plans fondamentaux : le monde des mortels et ses plans parallèles se situent entre deux étendues infinies : la Mer Astrale et le Chaos Élémentaire. La Mer Astrale est parsemée de plans qualifiés de dominions astraux et le Chaos Élémentaire des royaumes élémentaires.

Dominions astraux : tous les dominions astraux sont bien délimités et distincts du plan fondamental qui les enveloppe. Il s'agit bien de plans, dans tous les sens du terme. Certains sont les domaines d'une divinité. D'autres ont été abandonnés ou leurs occupants et leurs structures ont été détruits il y a bien longtemps. Parmi les dominions astraux de premier ordre, on compte :

- Arvandor, les Îles Verdoyantes
- Carcere, la Prison Rouge
- Céleste, le Trône Radieux
- Chernoggar, la Forteresse de Fer
- Hestavar, la Cité Lumineuse
- Kalandurren, les Colonnes Noircies
- Les Neuf Enfers de Baator
- Pandémonium, les Entrailles Hurlantes
- Pluton, la Grise Désolation
- Le Désert Blanc de Shom
- Tu'narath, la Cité des Githyankis
- Tythérion, la Nuit Perpétuelle

Royaumes élémentaires : des dizaines de royaumes élémentaires sont disséminés dans l'immensité du Chaos Élémentaire. Certains, comme les Abysses, se distinguent suffisamment du maelström environnant pour qu'on les considère comme des plans au sein du plan. D'autres ne sont que des sites particuliers. Parmi les principaux royaumes élémentaires, on compte :

- Les Abysses
- La Cité d'Airain
- Le Neuvième Bastion
- Zerthadlun

Demi-plans : les demi-plans existent hors des plans fondamentaux. Chacun a été créé artificiellement à une époque ou une autre, et n'est pas de conception naturelle. Ils sont nombreux, mais rares sont ceux qui sont connus de plus d'une poignée d'individus. Le plus célèbre est Sigil, la Cité des Portes.

Plans anormaux : enfin, le cosmos comprend quelques plans dont la nature n'est pas claire. Les plans anormaux notoires sont :

- Le Royaume Lointain
- Le plan des Rêves

Personnaliser la cosmologie

La cosmologie du Grand Axe ne représente que l'une des nombreuses configurations planaires possibles d'une campagne de D&D. C'est l'univers par défaut et tous les produits à venir de la 4e édition de Dungeons & Dragons partent du principe qu'il s'agit du modèle que vous avez choisi. Toutefois, vous pouvez tout à fait concevoir votre propre cosmologie.

Nous vous recommandons de laisser les plans parallèles et fondamentaux tels quels. De nombreux sorts, effets et monstres sont liés à la Mer Astrale, au Chaos Élémentaire, à la Féerie et à la Gisombre. Si vous vous passez de ces « structures » planaires, vous risquez de créer des failles en termes de jeu. Par exemple, si vous éliminez la Gisombre ou la transformez trop, le rituel de Traversée des ombres devra également être altéré. Des modifications mineures sont envisageables. Si vous ne souhaitez pas voir figurer une déesse de la mort sur votre plan de l'ombre, vous pouvez en sortir Reine Corneille et son palais de Letherna et placer une divinité funeste du même type dans les dominions astraux. Cela n'influera pas sur les règles du jeu.

Lorsque vous vous penchez sur votre cosmologie, assurez-vous de traiter les questions suivantes :

- D'où sont originaires les divinités, anges et immortels d'alignement bon ?
- D'où sont originaires les divinités et anges d'alignement mauvais, ainsi que les diables ?
- D'où sont originaires les démons et les créatures élémentaires ?
- D'où sont originaires les créatures féeriques ?
- D'où sont originaires les créatures ombreuses ?
- Comment se rend-on d'un plan à un autre ?
- Comment fonctionnent les sorts et effets associés aux plans astraux, élémentaires, féeriques ou ombreux ?

L'un des ajustements cosmologiques les plus rudimentaires consiste à remplacer les divinités du panthéon central par celles du monde de votre campagne. Vous pouvez ainsi débarrasser Baine de Chernoggar et le remplacer par Tuern l'Impitoyable, dieu de la guerre de votre univers.

C'est un peu plus délicat, mais vous pouvez ajouter ou supprimer certains dominions astraux ou royaumes élémentaires. Le nombre des divers dominions astraux, leur nom et leurs occupants peuvent être modifiés pour mieux refléter les aspirations du maître du donjon. Ce niveau de personnalisation ne touche pas aux plans fondamentaux et parallèles, si bien que le voyage planaire s'y déroule d'une manière très proche de la cosmologie officielle. Vous pouvez ainsi ajouter le plan d'Ysgard (ou Asgard) et plusieurs dieux nordiques de l'antiquité. Si Thor vient remplacer Kord (voire s'il en est un rival ou un allié), le modèle continuera de fonctionner correctement.

Si vous êtes ambitieux, vous pouvez également réviser la structure planaire de base. Le Chaos Élémentaire pourrait ne pas exister et toutes les créatures élémentaires viendraient du monde naturel. On peut aussi imaginer que tous les dominions astraux et les principaux royaumes élémentaires de votre campagne sont des plans parallèles. C'est ainsi que s'aventurer sur les domaines divins reviendrait à trouver le bon « reflet » du monde des mortels.

NAVIGATION PLANAIRE

Bien que de nombreux sites des plans soient incroyablement loin du monde des mortels, la toile de la réalité de celui-ci est criblée de failles et de passerelles planaires cachées. Les volcans du monde naturel crachent de la lave et des cendres ardentes issues des mers embrasées du Chaos Élémentaire. Des portes métalliques gravées de runes protègent l'accès aux Neuf Enfers. Des arches mystiques oubliées au fond de temples en ruine donnent sur les dominions des dieux en personne. Des centaines, peut-être des milliers de portails vers ces royaumes infinis sont disséminés à travers le monde.

Les moyens peuvent varier, mais les approches du voyage planaire se répartissent en quatre catégories : les portails, les rituels, les vaisseaux et les phénomènes.

Portails

Un **portail** est une porte ou un conduit créé par une puissante magie et qui relie deux points distants. D'une certaine manière, les portails sont comme les poternes de l'univers, permettant au voyageur de passer outre l'obstacle de la distance et des frontières. Les portails permanents sont souvent appelés passages, mais ils sont rares. De nombreux portails relient deux points d'un même plan, ce qui permet de couvrir de grandes distances en peu de temps. D'autres donnent sur des royaumes merveilleux tels que la Féerie, la Gisombre, voire des dominions astraux. Des portails rarissimes et cachés peuvent ouvrir l'accès à des sites extérieurs à la cosmologie, transportant les voyageurs dans le Royaume Lointain ou d'autres mondes naturels. Certains peuvent permettre d'atteindre des demi-plans comme la cité de Sigil, les sanctuaires d'archimages, les domaines de demi-dieux ou des chambres fortes dimensionnelles créées pour séquestrer des entités innommables.

Les portails sont de vraies curiosités. Ils défient l'ordre naturel des choses. Il est du pouvoir des mortels de les concevoir, mais à moins de recourir aux rituels les plus puissants, ces accès sont forcément éphémères et demandent une grande énergie et maîtrise mystiques. Ainsi, les portails permanents sont à l'origine d'un débat houleux entre les érudits et les sages, les théories concernant leurs origines et leur fonction ne manquant pas.

L'une des croyances les plus courantes au sujet des portails permanents indépendants avance qu'ils seraient le produit naturel de créations incomplètes et déficientes. Lorsque les originels ont rassemblé la protomatière qui devait engendrer la création, les tas récoltés présentaient des fissures, autant de trous serpentant dans leur œuvre jusqu'en des lieux insoupçonnés. Une autre théorie suggère que les portails seraient les vestiges de guerres antiques entre originels et dieux, reflétant un univers endommagé par leur lutte cataclysmique. Certains portails ont peut-être été créés par les bouleversements de l'ordre naturel engendrés par la mort ou la séquestration éternelle d'originels. D'autres hypothèses sont avancées, correspondant souvent aux diverses philosophies que l'on retrouve à travers les plans.

SE DÉPLACER À TRAVERS LES PLANS

Voici un résumé des méthodes les plus courantes pour voyager depuis le monde vers d'autres plans.

Portail : un portail est un accès magique qui téléporte instantanément l'individu ailleurs. Il peut mener n'importe où et beaucoup demandent une clef ou une action spécifique pour fonctionner. Le portail est le moyen le plus simple pour atteindre un autre plan, mais encore faut-il trouver un portail opérationnel qui transporte où l'on veut aller.

Croisée : une croisée est un lieu où le voile entre les mondes est particulièrement ténu. Les croisées donnent sur la Féerie, la Gisombre et d'autres plans parallèles. Parfois, elles s'activent et fonctionnent comme des portails donnant sur les mêmes sites des plans parallèles. Elles marquent également les lieux où les voyageurs pourront recourir à des rituels de passage pour atteindre les plans parallèles.

Abyme : de vastes régions de Féerie, certaines cités éladrines par exemple, se retrouvent parfois dans le monde naturel ou en reviennent. Un voyageur qui se tient dans un abyme est emporté avec quand la région passe d'un plan à l'autre.

Rituels de passage : si vous vous trouvez devant une croisée vers la Féerie ou la Gisombre, le rituel Passage féerique ou Passage d'ombre peut vous transporter vers le plan parallèle en question. Les rituels de passage sont des moyens simples pour atteindre un autre plan, mais ils sont contraignants car ils demandent au préalable de trouver une croisée adaptée.

Rituels de transfert : les rituels Séjour astral et Transfert élémentaire portent le voyageur vers un point aléatoire de la Mer Astrale ou du Chaos Élémentaire. Nulle croisée n'est nécessaire. Si vous avez besoin de trouver un objet perdu ou caché dans la Mer Astrale ou le Chaos Élémentaire, il vous faudra peut-être recourir à un tel rituel.

Rituels de téléportation : les rituels Portail planaire et Portail ultime créent des cercles de téléportation temporaires qui peuvent transporter les voyageurs vers des sites spécifiques sur d'autres plans. Si vous savez exactement où vous allez et que vous disposez de la séquence de sceaux adéquate, un rituel de téléportation sera le moyen le plus rapide de vous y rendre.

Vaisseau planaire : les navires magiques tels que les *dromons planaires* et les *nefs transplanaires* peuvent servir de focus de navigation pour le rituel Changement de plan. Comparé à d'autres, ce rituel est plutôt accessible et permet de transporter le vaisseau et tous ses occupants vers un autre plan.

LA GRANDE ROUE

La Grande Roue est un exemple de cosmologie alternative et il s'agit du système des précédentes éditions de D&D. Cette cosmologie présente les plans suivants :

Plan Matériel : le monde des mortels.

Plan Astral : ce plan fondamental ressemble beaucoup à la Mer Astrale. Le plan Astral relie le plan Matériel aux plans extérieurs.

Plan de l'Ombre : ce plan, parallèle au plan Matériel, est équivalent à la Gisombre.

Plan des Fées : ce plan n'est autre que la Féerie. Il est dans cette cosmologie parallèle au plan Matériel.

Plan Éthéré : ce plan cumule certains traits des plans parallèles avec d'autres des plans fondamentaux. Il est infini et relie le plan Matériel aux plans intérieurs (ou plans élémentaires). Les personnages et créatures des régions limitrophes du plan Éthéré sont dans un plan parallèle. Ils peuvent percevoir le plan Matériel. Les créatures éthérées sont invisibles et immatérielles pour les créatures du plan Matériel et elles peuvent se déplacer par déphasage à travers les objets du plan Matériel. L'Éthéré profond est un plan fondamental de brume grise sans fin qui peut être façonné pour donner divers demi-plans.

Le plan Éthéré est le point épineux de cette cosmologie, car c'est un plan fondamental nouveau auquel aucun effet ne fait référence dans les règles. Divers pouvoirs et objets magiques rendent l'utilisateur éthéré et certains rituels peuvent transporter les voyageurs dans l'Éther profond pour accéder aux plans intérieurs.

Six plans intérieurs (élémentaires) : dans la Grande Roue, le Chaos Élémentaire n'existe pas. À sa place, on trouve les plans de l'Air, de l'Eau, du Feu et de la Terre, bien distincts les uns des autres. Par ailleurs, nous avons le plan de l'énergie positive et celui de l'énergie négative qui représentent d'un côté la lumière, la radiance et la vie, et de l'autre, la mort, la décomposition, les ténèbres et le vide. Tous ces plans sont infinis et infranchissables (quand ils ne sont pas directement meurtriers) pour les voyageurs mortels. Des « poches » d'autres éléments se retrouvent au sein de ces plans. Ainsi, le plan élémentaire de l'Air compte quelques îlots célestes et le plan élémentaire du Feu présente des zones d'air et de terre parmi ses flammes éternelles.

Sept plans extérieurs : ces plans ont beaucoup en commun avec les dominions astraux. Toutefois, chacun d'entre eux représente un échelon du bien, du mal, de la loi et du chaos. Chaque plan est infini. Certains ont de nombreuses strates et d'autres n'en ont qu'une ou deux. Des divinités y résident, dans le plan qui colle le mieux à leur éthique et leur morale. Les plans extérieurs sont :

- *Ysgard (non aligné)* : domaine martial où d'illustres héros affrontent des géants.
- *Les Limbes (non aligné)* : comme le Chaos Élémentaire, les Limbes constituent un plan où la matière prend des formes aléatoires.
- *Le Pandémonium (chaotique mauvais)* : conforme à celui du Chapitre 5 du présent ouvrage.
- *Les Abysses (chaotique mauvais)* : cf. Chapitre 4, si ce n'est que dans cette cosmologie, les Abysses sont constitués de plans infinis stratifiés. Les Abysses sont un plan extérieur qui ne fait pas partie des plans élémentaires. Considérez les démons comme des immortels et non comme des élémentaires.
- *Carcere (chaotique mauvais)* : un plan carcéral proche de celui du Chapitre 5.
- *Hadès (mauvais)* : un plan sinistre où règnent le désespoir et la maladie, comme dans les pires contrées de Gisombre.
- *La Géhenne (mauvais)* : un plan de ténèbres et de flammes, proche de Tythérion (cf. Chapitre 5).
- *Les Neuf Enfers (mauvais)* : conformes à ceux du Chapitre 5.
- *Achéron (non aligné)* : proche de Chernoggar (cf. Chapitre 5).
- *Méchanus (non aligné)* : un dominion astral de loi immaculée et d'ordre inflexible.
- *Arcadie (loyal bon)* : un royaume paisible proche de Hestavar (cf. Chapitre 5).
- *Céleste (loyal bon)* : conforme au Céleste du Chapitre 5.
- *Bytopie (loyal bon)* : un domaine constitué de deux strates idylliques, chacune formant le ciel de l'autre.
- *Élysée (bon)* : un domaine de champs dorés où ceux qui le méritent trouvent le repos.
- *Les Terres des Bêtes (bon)* : un domaine sauvage peuplé d'animaux sages comme des esprits et des gardiens.
- *Arborée (bon)* : un royaume forestier proche d'Arvandor (cf. Chapitre 5).
- *Le Domaine Concordant (non aligné)* : un plan neutre influencé par tous les autres et peuplé d'une poignée de citoyens d'autres plans.

Demi-plans : Sigil et le Royaume Lointain sont des demi-plans de la cosmologie de la Grande Roue. Leur position exacte dans le cosmos est inconnue.

C'est ainsi que la Garde Funeste (cf. page 147) estime que les plans sont en état de décomposition et que les portails permanents indépendants sont la cause ou la conséquence de cette progression vers le néant.

Une explication acceptable serait que toutes ces théories disent vrai. Les portails persistants sont le produit d'un ensemble d'erreurs et d'accomplissements. De puissants mages ont déchiré les plans pour faciliter leurs déplacements et les dieux ont eux-mêmes relié les dimensions pour affronter les originels et leurs serviteurs.

On ne sait guère si les portails mettent vraiment l'équilibre fragile des plans en danger, mais on sait que les voyageurs planaires trouvent ces accès très pratiques et n'ont de cesse d'en découvrir pour accéder à de nouveaux mondes.

Les portails ont plusieurs caractéristiques qui décrivent leur destination, leur fonction et leur nature : leur aspect, leur transparence, leur fréquence, leur accès et leur précision.

Aspect

L'aspect d'un portail reflète sa destination. Un portail qui donne sur Sigil peut se présenter comme un seuil de porte, mais un portail relié au Chaos Élémentaire pourra apparaître comme un mur d'eau chatoyant ou un rideau de flammes. De même, les portails donnant accès à la Gisombre peuvent se cacher dans les ombres les plus noires et ceux qui ouvrent sur la Féerie n'être qu'un enchevêtrement de racines ou un visage stylisé formé de végétaux.

Portes : de nombreux portails persistants ont l'aspect de portes, leur fonction apparaissant clairement. Certaines sont des rectangles de lumière en deux dimensions. Ce genre de porte révèle sa destination ou la voile derrière un halo coloré. Pour un observateur latéral, elle disparaît, pour reparaître en revanche si l'on en fait le tour. D'autres portes sont des encadrements isolés en bois ou en fer. Certaines sont suspendues en l'air, d'autres sont adossées à un mur, et d'autres encore se tiennent au beau milieu d'une pièce ou de nulle part.

Passages : un passage est un portail de très grande taille, suffisamment large pour permettre à plusieurs voyageurs de s'y engager en même temps. Il s'agit d'ouvertures isolées, circulaires ou carrées, mais certains passages ont également un encadrement en pierre ou sont encastrés dans un mur, un plafond ou au sol.

Objets : certains portails ne sont pas aussi évidents. Ils sont parfois renfermés dans un objet, cachés derrière une façade inoffensive ou, au contraire, sinistre. Un portail contenu dans un objet s'active quand on le touche ou le manipule, pour transporter le voyageur vers la destination prévue. Les portails objets sont des structures massives et immobiles, comme un mausolée, un obélisque ou une statue. Bien qu'il ne saute pas toujours aux yeux que l'objet est un portail, sa nature donne souvent quelques indices sur sa destination par son aspect. Ainsi, un portail vers la Gisombre peut se cacher dans une stèle funéraire. Les portails objets s'activent généralement au contact. Toutefois, certains demandent en plus qu'une certaine phrase soit prononcée. D'autres objets ont besoin d'une action spécifique pour fonctionner, comme un sacrifice ou une cérémonie. Quelques-uns ne transportent les voyageurs que sous certaines conditions, comme une période de l'année.

Voiles colorés : de nombreux portails de la Mer Astrale sont des voiles colorés. Il s'agit d'un genre particulier de portail donnant accès à un dominion ou plan astral donné. Les plus connus sont ceux qui encadrent chaque dominion astral, mais d'autres voiles colorés existent dans la Mer Astrale, sous la forme de mares, de cercles, de volutes et autres. La couleur du voile dépend de sa destination. Elle correspond normalement à l'endroit sur lequel ouvre le portail, mais il peut être hasardeux de compter sur la couleur pour deviner la destination. On sait que les sombres puissances aiment altérer les teintes des portails colorés pour faire courir les voyageurs à leur perte, tandis que d'autres masquent ou décolorent les voiles pour repousser les importuns. La table suivante présente la correspondance normale entre la couleur du voile et le plan de destination.

COULEUR DU VOILE PAR PLAN

Arvandor	Vert foncé
Carcere	Rouge
Céleste	Doré
Chernoggar	Vermillon
Hestavar	Saphir
Kalandurren	Gris clair
Neuf Enfers	Rouge rubis tourbillonnant
Pandémonium	Magenta
Pluton	Gris acier
Shom	Bleu clair
Tythérion	Indigo
Monde naturel	Argent
Féerie	Vert émeraude
Gisombre	Noir
Chaos Élémentaire	Opale et marbré
Abysses	Pourpre sombre tourbillonnant

La plupart des voiles colorés donnent sur des dominions astraux. En fait, trouver le voile de la bonne couleur peut s'avérer le moyen le plus rapide d'atteindre un dominion donné. Un voyageur peut accéder à n'importe quel dominion en voguant sur la Mer Astrale et en visualisant sa destination, mais certains dominions paraissent insaisissables pour l'esprit et se soustraient à ce mode de découverte. Un voile coloré peut écourter la recherche et assurer un accostage rapide au dominion souhaité. D'autres voiles colorés de la Mer Astrale, plus rares, accèdent à un tout autre plan, comme la Féerie ou les Abysses.

Bassins : les bassins portails se trouvent dans le monde naturel, la Féerie et la Gisombre. Ils ne sont pas reliés à la Mer Astrale ni à aucun de ses dominions et permettent au lieu de cela de voyager entre le monde naturel et ses reflets. Les bassins portails ont l'aspect et les propriétés de l'eau. Comme la plupart des portails, ils évoquent leur destination, sous la forme d'un reflet à la surface. Un portail donnant sur la Féerie pourra être vert vif et recouvert d'une fine couche d'algue, tandis qu'un autre pourra paraître trouble, pollué et croupi, ce qui peut laisser envisager un lien avec la Gisombre.

Voyager par un tel bassin peut s'avérer dérangeant, car il ne suffit pas d'en toucher la surface. Il faut en effet s'immerger jusqu'au fond du bassin, où l'on aura l'impression que le haut et le bas s'inversent. Quand il atteint ce seuil, le nageur cesse de plonger et commence en fait son ascension vers la surface du bassin et, donc, l'autre plan.

Transparence

La transparence d'un portail correspond à ce qu'il laisse entrevoir au voyageur de ce qui s'étend de l'autre côté.

Limpide : le portail offre une vue claire de sa destination. Les observateurs peuvent voir normalement selon la portée de leur vision. Certains passages et portes ont une telle transparence.

Brumeux : le portail est enveloppé de brume, ce qui restreint la vision de l'autre côté à 5 cases. Au-delà de cette distance, la brume s'épaissit et bouche complètement la vue. Les voiles, bassins, portes et passages peuvent tous avoir ce type de transparence. C'est le niveau de transparence par défaut de tous les portails.

Translucide : le portail laisse passer la lumière, mais rien d'autre. Il dissimule tous les autres détails de ce qui se trouve de l'autre côté. Les portails donnant sur des zones lumineuses peuvent également révéler les ombres d'objets placés entre la source de lumière et le portail. Les voiles et les bassins peuvent être translucides.

Opaque : un portail opaque bloque complètement la vue et la lumière, ne dévoilant rien de ce qu'il y a de l'autre côté. Les portails contenus dans un objet sont généralement d'une telle transparence, mais un miroir peut par exemple révéler la destination à sa surface. Certains passages et portes sont également de ce niveau de transparence. Un portail opaque présente des marques ou d'autres indices quant à sa destination.

Illusoire : de rares portails sont enchantés par des illusions qui cachent leur vraie destination. Ils présentent ainsi une fausse image de l'endroit où ils mènent. Un test réussi d'Arcanes (DD 25 ; formation uniquement) permet au personnage de déceler l'illusion, sans pour autant révéler la destination du portail.

Fréquence

Bien que de nombreux portails soient persistants et fonctionnent de manière continue, quelques-uns ne sont opérationnels qu'à certains moments ou s'ouvrent aléatoirement.

Portails permanents : un portail permanent est toujours actif et fonctionne tout le temps. Pour l'utiliser, le voyageur n'a besoin que de passer le seuil (par défaut).

Portails de cercle : certains portails ne sont actifs que durant quelques instants. Ils se connectent à des cercles de téléportation gravés, des zones présentant une adresse de certains symboles qui permettent au voyageur d'utiliser Portail jumeau ou un rituel similaire pour parvenir sur le site du portail.

Portails intermittents : les portails peuvent s'ouvrir et se refermer aléatoirement ou selon une séquence déterminée. Un portail intermittent peut ainsi s'ouvrir tous les jours à midi, rester accessible pendant une heure, puis se refermer comme s'il n'avait jamais existé. D'autres portails, souvent défectueux d'ailleurs, s'ouvrent et se ferment à intervalles plus ou moins réguliers, qui peuvent s'exprimer en minutes, en heures, voire en années.



RALPH HORSLEY

Accès

L'accès d'un portail détermine qui peut l'utiliser et comment. La plupart des portails persistants sont ouverts, ce qui permet à tout type de voyageur d'y entrer et d'en sortir. D'autres ne fonctionnent que pour des créatures d'une race spécifique ou ne laissent passer que dans un sens, bloquant le voyageur de l'autre côté.

Ouvert : quand ils sont actifs, ces portails laissent circuler dans les deux sens.

Fermé ou restreint : les portails fermés ou restreints ont été fermés ou condamnés. Le passage y est généralement impossible sans la clef adéquate, le mot de passe ou autre. Le rituel Verrou arcanique est intéressant pour fermer ou limiter des portails. Un personnage peut tenter d'ouvrir un portail fermé avec le rituel Ouverture (cf. *Ouverture, Verrou arcanique et portails*, page 149, ainsi que la description des rituels Ouverture et Verrou arcanique, Chapitre 10 du *Manuel des Joueurs*).

Directionnel : bien que la plupart des portails permettent une traversée dans les deux directions, certains sont unilatéraux. Un voyageur qui s'engage dans un tel portail atteindra sa destination, mais pour revenir, il lui faudra trouver un autre moyen de transport.

Précision

Tous les portails mènent quelque part. En revanche, certains sont meilleurs que d'autres pour déposer le voyageur à une destination précise.

Précis : le portail fonctionne comme prévu et le voyageur apparaît à l'endroit révélé par l'aspect du portail.

Imprécis : le voyageur apparaît à 1d10 cases du portail. Si le résultat obtenu est censé déposer le voyageur dans un objet solide, la créature apparaît en fait dans la case inoccupée la plus proche.

Imprévisible : les portails imprévisibles sont dangereux. Ils transportent le voyageur dans un lieu aléatoire du même plan. C'est le maître du donjon qui décide de l'emplacement exact. En d'autres termes, l'aléatoire ne l'est que du point de vue du personnage, pas de celui du MD. Tous les voyageurs qui traversent le portail dans les 10 rounds du premier aboutissent à la même destination, mais ceux qui attendent davantage apparaîtront ailleurs. Les portails imprévisibles ne peuvent déposer le voyageur dans un objet solide.

Portails défectueux : les portails persistants restent parfois ouverts pendant des siècles, mais plus ils restent inutilisés, plus la magie qui les alimente a de chances d'échouer. Quand un personnage utilise un portail défectueux, consultez la table *Défaillances de portail* pour voir ce qui se passe.

DÉFAILLANCES DE PORTAIL

d20	Résultat
1	Le portail s'évapore.
2	Le portail envoie le groupe de voyageurs vers une destination aléatoire d'un plan différent (cf. table *Destinations de portail aléatoires*).
3	Le portail ne fonctionne pas pendant 1d10 rounds.
4-5	Le portail fonctionne comme un portail précis, mais il malmène un voyageur durant la traversée. L'intéressé subit des dégâts égaux à sa valeur de récupération.
6-7	Le portail fonctionne comme un portail imprévisible.
8-11	Le portail fonctionne comme un portail imprécis.
12-20	Le portail fonctionne comme un portail précis.

Portails variables : un portail variable peut transporter les voyageurs vers deux ou trois destinations différentes, voire davantage. Il propose une destination pendant quelques instants (1d6 rounds d'affilée), puis passe à la suivante. Une fois qu'un portail variable a fait le tour de toutes les destinations possibles, il reprend à partir de la première. Les portails variables peuvent être limpides ou brumeux. Quand un voyageur y pénètre, le portail le dépose à la destination montrée à cet instant.

Portails erratiques : quand la magie d'un portail permanent ne le contrôle plus, on obtient parfois un portail erratique. À partir de là, le portail passe du statut de conduit d'un plan à un autre ou de moyen de transport sur longues distances au sein d'un même plan à celui de terrain tactique (cf. *Terrains et dangers planaires*, page 21).

DESTINATIONS DE PORTAIL ALÉATOIRES

d20	Destination
1	Autre monde
2	Demi-plan ou enclave dimensionnelle
3-4	Mer Astrale (cf. *Destinations de portail de la Mer Astrale*)
5	Abysses
6	Chaos Élémentaire
7-8	Gisombre
9-10	Féerie
11-19	Monde naturel
20	Sigil

DESTINATIONS DE PORTAIL ALÉATOIRES

La plupart des portails ont une destination fixe et y transportent le voyageur à chaque utilisation. Les portails défectueux, de même que les déchirures de la réalité (cf. *Phénomènes*, page 20) peuvent projeter leurs usagers dans des lieux imprévus, si bien qu'ils se retrouveront bloqués dans une dimension ou un monde particulièrement distant de leur provenance. Quand un voyageur planaire s'engage dans un portail ou rencontre un phénomène qui engendre un déplacement aléatoire entre deux plans, consultez la table *Destinations de portail aléatoires*.

Destinations de portail de la Mer Astrale	
1-2	Arvandor
3-4	Pandémonium
5-6	Neuf Enfers
7-8	Tythérion
9-10	Chernoggar
11-12	Kalandurren
13-14	Shom
15-16	Hestavar
17-18	Céleste
19-20	Autre dominion

Rituels

Les portails offrent aux aventuriers un excellent moyen d'atteindre des destinations fabuleuses. Dans la plupart des cas, toutefois, ces destinations sont définies pour chaque portail, si bien que ceux-ci sont d'un intérêt limité pour un personnage cherchant à accéder à un site spécifique. Un certain nombre de rituels facilitent les déplacements au sein d'un plan ou entre différents plans, ce qui peut éviter de perdre un temps considérable à dénicher le portail adapté à la mission en cours. Par ailleurs, des rituels peuvent servir à révéler les secrets d'un portail, à le verrouiller, voire à en altérer la magie pour provoquer des dysfonctionnements (cf. *Rituels*, pages 148 à 151).

Cercles de téléportation

Un cercle de téléportation est un anneau de symboles, de sceaux et de glyphes gravés ou ciselés dans la zone où un portail créé par rituel est censé apparaître. Bien que certains rituels ne nécessitent pas le recours aux cercles de téléportation, ceux-ci apportent toujours quelque chose au rituel malgré leur coût élevé. Il y a une raison à cela : le cercle lie le portail à votre position et à sa destination, en y inscrivant les coordonnées magiques (on parle parfois de séquence de sceaux). Ces codes étant nécessaires pour établir les liens entraînant l'apparition du portail, les coordonnées sont bien utiles pour les voyageurs planaires et leur acquisition peut faire l'objet d'une quête entière.

Les cercles de téléportation se présentent sous deux formes : permanents et temporaires. Un cercle de téléportation permanent est un réceptacle pour portails. Il a pour fonction de permettre de voyager par le biais des rituels Portail jumeau et Portail planaire. La plupart des organisations, temples et guildes puissants disposent dans leurs locaux de tels cercles, pour bénéficier d'un moyen de transport rapide et fiable. Les cercles de téléportation temporaires sont inscrits à l'endroit où le rituel a lieu, et ils ne restent en place que le temps du rituel.

Rituels interplanaires

Les rituels interplanaires permettent de passer d'un plan à l'autre. Les portails planaires sont pour cela le moyen le plus courant, mais comme pour Portail jumeau, il est nécessaire de connaître l'adresse planaire de la destination (sa séquence de sceaux), information parfois difficile à obtenir. Les rituels qui créent des portails permanents entre les plans existent, mais ils sont d'un coût exorbitant et d'une acquisition très compliquée.

Des rituels tels que Passage féerique et Séjour astral permettent aux voyageurs de changer de plan. Ils n'offrent aucun contrôle sur le lieu d'arrivée, se contenant de déposer l'individu sur le site correspondant du plan parallèle ou en un lieu aléatoire d'un plan fondamental. Ces rituels sont surtout utiles quand le voyageur ne sait pas exactement où il doit aller car il lui faut d'abord trouver quelque chose sur le plan en question.

Quelques rituels comme Traversée des ombres permettent un transfert temporaire vers un autre plan pour accélérer le voyage. Bien qu'ils profitent des étranges différences temporelles qui existent aux frontières planaires, ils ne proposent pas de passer complètement dans l'autre plan.

Au-delà de la cosmologie de base

Les rituels décrits dans ce livre et dans le *Manuel des Joueurs* permettent aux personnages joueurs d'atteindre n'importe quel site de la cosmologie de base, mais ces lieux ne sont pas les seuls qui méritent d'être explorés. Le Royaume Lointain se tapit au-delà des confins de la Mer Astrale ; au-delà du cosmos reconnu. Il abrite des horreurs telles, que le simple fait de poser le regard dessus suffit à faire sombrer les mortels dans la folie. Un rituel capable d'ouvrir un portail sur le Royaume Lointain pourrait chambouler une campagne entière, libérant un torrent d'aberrations qui se répandrait telle l'encre sur toute votre cosmologie. Votre monde s'en retrouverait défiguré, corrompu et démonté, ou du moins, il en résulterait quelque chose de nouveau et sûrement déplaisant.

Par ailleurs, il existe d'autres mondes en plus du monde naturel ; des réalités séparées par l'abîme du temps et de l'espace, où d'autres peuples, civilisations et cosmos sont en place. Si des séquences de sceaux existent pour chaque point de l'espace de l'univers de D&D, c'est qu'il doit aussi y en avoir pour d'autres mondes, comme Abeir-Toril et Éberron. Il est possible qu'armé de la bonne séquence, un voyageur planaire puisse s'extraire d'un monde pour en atteindre un autre. C'est au MD de décider si ces voyages sont envisageables par Portail planaire, une déchirure de la réalité (page 21) ou un autre moyen.

Véhicules

Quand les rituels ne sont pas de mise et que les portails manquent, les voyageurs planaires peuvent encore se tourner vers d'autres solutions pour accéder aux plans. Des objets magiques, tels qu'un *portail cubique*, leur permettent de rallier les plans avec un minimum d'efforts. D'autres, comme un *manuel des plans*, peuvent transformer un portail existant pour mener les voyageurs vers d'autres destinations. Ces objets sont bien trop coûteux pour des explorateurs de bas niveau, mais grâce aux vaisseaux planaires, les voyageurs peuvent traverser les plans à un prix plus raisonnable.

Esquif astral

Voguer sur la Mer Astrale est une expérience étrange et troublante, du moins pour les novices, car le plan s'étend jusqu'à l'infini, occupé par des divinités qui dérivent dans la torpeur de la mort et parmi les dominions suspendus dans le vide argenté comme des îles dans les cieux. Il est possible d'atteindre un dominion sans l'aide d'un vaisseau, mais un tel voyage est à la fois lent et ardu. Les gens qui explorent la Mer Astrale préfèrent compter sur un *esquif astral*. Ces vaisseaux naviguent aisément sur cet immense océan, en prenant les bons courants magiques pour atteindre leur destination au plus vite. Leur taille va de petites embarcations pour deux personnes aux larges barges capables de transporter des centaines de passagers. Malheureusement, les *esquifs astraux* sont une invention githyanki et il est très difficile d'en trouver ailleurs que chez eux.

Un *esquif astral* est un vaisseau effilé équipé de voiles maillées qui saisissent la magie de la Mer Astrale pour faire avancer le navire. Par bien des aspects, l'*esquif astral* ressemble à un vaisseau marin, si ce n'est que son pont est clos et équipé d'écoutilles et de fenêtres en cristal. Des perches luisantes hérissent la coque pour un meilleur contrôle directionnel et une stabilité accrue.

Les esquifs astraux sont rares. Les plus petits se vendent souvent jusqu'à 13 000 po sur les marchés planaires. Référez-vous à la page 159 pour le profil détaillé d'un *esquif astral* type.

Dromon planaire

Les *dromons planaires* ressemblent aux vaisseaux des mers du monde naturel. Ils comptent trois mâts, une robuste coque en bois et tout l'équipement qu'on peut attendre d'un tel bateau. Chaque *dromon planaire* est équipé d'une quille magique gravée de runes.

La *quille runique* permet au navire de passer des flots d'un plan à ceux d'un autre. Grâce à elle, on peut naviguer sur les mers et les océans de Gisombre, de Féerie, des divers dominions astraux et sur toute surface liquide capable de porter un navire. La *quille runique* ne permet en revanche pas d'avancer sur la terre ferme. La coque des *dromons planaires* peut supporter les températures les plus extrêmes, chaudes comme froides.

Ces vaisseaux sont très chers et atteignent 1 125 000 po. Heureusement, il est possible de réserver un simple trajet sur ces bateaux pour seulement 1 000 po. Des dromons planaires se cachent parfois dans les ports de grandes cités du monde naturel, mais on les trouve plus souvent dans diverses villes planaires, notamment la Cité d'Airain et Port-Obscur. Ces navires servent à transporter des marchandises de plans lointains sur les marchés exotiques du cosmos. Référez-vous à la page 159 pour le profil détaillé du *dromon planaire*.

Nef transplanaire

Une *nef transplanaire* est un incroyable vaisseau volant. Elle est constituée de la coque d'un navire suspendue dans les airs par un puissant *timon transplanaire*. Il existe de nombreuses conceptions de vaisseaux transplanaires, mais la plupart sont dotés de grandes voiles en éventail, tendues sur des mâts effilés pour capter le vent et mieux diriger le navire. La *nef transplanaire* moyenne peut transporter jusqu'à deux douzaines de passagers en plus de son équipage d'une vingtaine d'hommes.

Le voyage aérien est grisant en lui-même, mais le *timon* d'une *nef transplanaire* permet en plus de changer de plan comme le font les *quilles runiques* des *dromons planaires*. Toutefois, étant donné que la *nef transplanaire* vole, elle peut atteindre des lieux inaccessibles au dromon. Il en a été vu dans tous les plans, parmi les nuages de Céleste, esquivant les boules de feu d'Avernus et filant au cœur des tempêtes du Chaos Élémentaire.

Une *nef transplanaire* neuve s'acquiert pour 3 125 000 po, mais les capitaines de ces navires acceptent de transporter des passagers vers les cités planaires pour un tarif raisonnable de 5 000 po par tête. Référez-vous à la page 159 pour le profil détaillé d'une telle embarcation.

Phénomènes

Parfois, le voyage planaire est une conséquence involontaire pour celui qui se trouve au mauvais endroit au mauvais moment. Avec toutes les énergies qui se développent dans les plans, des phénomènes imprévus surviennent. Ceux-ci peuvent prendre la forme de tempêtes, de bulles gonflant sous la pression d'un reflet du monde naturel ou du brouillage de mondes lorsqu'un reflet vient caresser le monde matériel de trop près. Personne ne peut prédire ces phénomènes, mais quand ils se déclarent, ils le font de manière spectaculaire.

Hémorragie planaire

La Gisombre et la Féerie sont en mouvement perpétuel, suivant fidèlement leur orbite autour du monde naturel dans la rotation de la soupe cosmique. Tout mouvement s'accompagne du risque de collision. Quand un tel événement survient, une région du monde naturel acquiert les caractéristiques du plan responsable. Ainsi, lorsque la Gisombre rencontre le monde des mortels, un linceul de pénombre flotte sur les terres et le cœur et l'esprit des habitants sont saisis par le chagrin.

Mais surtout, le voyage planaire s'avère plus aisé durant ces épisodes. Portails et croisées s'ouvrent, déversant les résidents de l'autre plan dans le monde naturel. Les hémorragies planaires moissonnent parfois les imprudents pour les emporter en Féerie ou en Gisombre. La durée de cette superposition dépend de la sévérité de la collision, mais il faut attendre moins d'une journée pour que les choses reviennent à la normale.

Failles planaires

Les failles planaires sont des événements terrifiants, intervenant dans les régions où les limites de la réalité sont éprouvées jusqu'au point de rupture. Elles peuvent être créées par de puissants rituels qui soumettent la réalité, l'aspect d'un mal ancien ou l'éveil d'un originel. Par ailleurs, certaines contrées engendrent d'elles-mêmes des failles planaires, ce qui fait des bulles d'existence qui explosent pour vomir la réalité d'un plan sur un autre.

Une faille planaire commence par se créer progressivement. Quand elle menace d'exploser, il se forme comme une hernie provoquant une déformation de toute la région, qui se retrouve distendue ou au contraire ratatinée. Quelques instants après, la hernie cède et une partie d'un plan et de ses habitants chute dans un autre. La faille et la zone concernée fusionnent dans un étrange amalgame de réalités, qui présente des traits des deux plans et permet de passer de l'un à l'autre.

Les failles planaires peuvent se faire entre deux plans, voire entre deux mondes. Ces phénomènes peuvent causer des dommages à grande échelle. On peut effectivement s'attendre à une catastrophe quand un océan d'eau bouillante se déverse dans le monde naturel depuis le Chaos Élémentaire. Certaines failles planaires engendrent des îlots élémentaires, des parcelles de terre flottantes, mais aussi d'eau ou d'un autre élément fondamental. D'autres anéantissent des régions entières, pour les faire reparaître dans un monde différent.

La plupart des failles planaires ne font pas plus de quelques dizaines de mètres de diamètre, mais les plus grandes ont hanté le monde à l'aube des temps, comme le montre l'existence d'îles de matière et autres objets, formations et structures étranges encore à la dérive. Une faille planaire persiste quelques heures avant que l'équilibre ne soit restauré.

Déchirures de la réalité

Une déchirure de la réalité est un trou qui se déclare dans la maille du cosmos, une faille de néant qui se crée quand la magie tourne mal. Ce peut être le cas après la destruction d'un artefact, la mort d'une divinité ou autre événement d'une importance considérable. Une fois formée, la déchirure attire en elle les matières environnantes, engloutissant la réalité jusqu'à ce qu'elle s'effondre ou que le plan entier implose. Selon certains, les déchirures de la réalité créent leurs brèches vers l'Extérieur et les mouvements naturels de l'univers s'accélèrent pour les colmater avant que le Royaume Lointain ne fasse son apparition pour corrompre et détruire tout ce qu'il touche. Voyager par une déchirure de la réalité est possible, mais on ne peut prédire sa destination.

Terrains et dangers planaires

Les plans offrent des paysages allant de l'ordinaire au plus fantastique : des forteresses menaçantes qui rampent littéralement à travers des champs de terre brisée ou des poches de ténèbres si sinistres que le simple fait de s'y engager fera s'éteindre bien plus que le fidèle bâton éclairant qu'on tient dans la main. Les terrains et dangers planaires suivants vous donnent un échantillon de ce qu'on peut traverser lors d'aventures dans les plans.

Terrain fantastique

Les terrains planaires suivants obéissent au modèle présenté dans le *Guide du Maître*. Le terme « par échelon » reflète la progression d'un effet. Multipliez la valeur indiquée par 1 pour l'échelon héroïque, par 2 pour l'échelon parangonique et par 3 pour l'échelon épique.

Cristaux énergétiques : ces étranges cristaux collectent et stockent toutes sortes d'énergies. Un cristal énergétique occupe 1 case, est considéré comme un terrain difficile, a une CA 5 et une Vigueur 10. Il dispose de 20 points de vie par échelon. Chaque fois qu'un cristal énergétique est attaqué par un pouvoir accompagné des mots-clés électricité, feu, froid, nécrotique, radiant ou tonnerre, il ne subit en fait aucun dégât des effets du type correspondant. Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'attaquant, toute créature qui entre dans une case adjacente au cristal ou y débute son tour de jeu subit 5 dégâts des types d'énergie absorbés par le cristal par échelon. Si le cristal énergétique est détruit après avoir absorbé de l'énergie mais avant la fin du tour de jeu suivant de l'attaquant, il explose en infligeant 10 dégâts par échelon des types d'énergie correspondants à toutes les créatures situées dans un rayon de 3 cases.

Feu infernal : le feu infernal se trouve surtout dans les Neuf Enfers. Une case de feu infernal produit une lumière vive sur un rayon de 20 cases. Par ailleurs, les créatures adjacentes au feu infernal ajoutent le mot-clé feu à leurs attaques à distance.

Une créature qui entre dans une case de feu infernal ou qui y débute son tour de jeu subit 5 dégâts de feu continus par échelon. Un jet de sauvegarde manqué contre ces dégâts continus les augmente de 5 par échelon (jusqu'au triple des dégâts initiaux).

Flamme astrale : une flamme astrale est l'essence ardente de la Mer Astrale. C'est une fontaine de liquide embrasé qui diffuse une lumière vive sur un rayon de 20 cases. La flamme astrale elle-même occupe une case et il en coûte 1 case de déplacement supplémentaire pour entrer dans une telle case. Toute créature qui entre dans une case de flamme astrale ou qui y débute son tour de jeu subit 10 dégâts radiants par échelon. En revanche, un personnage adjacent à un tel espace peut enduire son arme ou son focaliseur de l'essence de la flamme au prix d'une action mineure. Jusqu'à la fin de la rencontre, toutes les attaques effectuées avec l'arme ou le focaliseur s'accompagnent du mot-clé radiant.

Lanterne angélique : les lanternes angéliques sont des manifestations ténues de la volonté divine. Ces petites sphères de lumière palpitent et flottent dans une case, produisant une lueur vive sur un rayon de 20 cases. Tout personnage qui se tient dans un espace contenant une lanterne angélique et qui utilise une attaque accompagnée des mots-clés divine ou radiant bénéficie d'un +1 par échelon aux jets d'attaque. Une lanterne angélique disparaît de la réalité à la fin du tour de jeu où elle a conféré son bonus à ce type d'attaque.

Lierre tranchant : cette plante grimpante très coriace est omniprésente à Sigil et dans les plans. Ses feuilles dentelées poussent sur des tiges noires. La plante se présente en massifs de 10 cases contiguës qui constituent un terrain difficile. Toute créature qui y entre ou y débute son tour de jeu subit 10 dégâts par échelon.

Portail erratique : quand la magie d'un portail finit par défaillir, l'accès peut se transformer en portail erratique. Une créature qui termine son déplacement dans une case de portail erratique doit aussitôt effectuer un jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle peut se téléporter jusqu'à 5 cases par échelon au prix d'une action libre. En cas d'échec, elle peut se téléporter jusqu'à 2 cases par échelon au prix d'une action libre et subit 10 dégâts d'électricité par échelon (même si elle choisit de ne pas se téléporter).

Roche déphasée : une zone de roche déphasée est légèrement décalée par rapport à la réalité. Quand une créature termine son déplacement dans une telle case, elle devient immatérielle et bénéficie du déphasage jusqu'à ce qu'elle en sorte.

Sang divin : les vestiges de la guerre antique qui opposa les dieux aux originels jonchent encore les plans, notamment dans les lieux reculés où rares sont ceux qui osent s'aventurer. C'est là que l'on peut tomber sur une flaque de sang divin. Tout personnage qui termine son déplacement dans un tel espace gagne 5 points de vie temporaires par échelon, mais subit un -1 aux jets d'attaque et aux tests en raison des visions et des souvenirs troublants qui assaillent son esprit. Ce malus persiste jusqu'à ce que les points de vie temporaires soient perdus (cf. *Points de vie temporaires*, page 293 du *Manuel des Joueurs*). Bien que les visions soient aléatoires et apparemment dénuées de sens, il arrive (à l'appréciation du MD) qu'elles distillent des renseignements importants pour le personnage qui les a.

Source abyssale : une source abyssale est une plaie suppurante de la réalité. C'est un site où la folie brute et le mal des Abysses menacent de jaillir dans un autre plan. Une telle source remplit 4 cases contiguës. Une créature chaotique mauvaise qui débute son tour de jeu dans cet espace subit 5 dégâts par échelon, mais elle bénéficie d'un +1 par échelon aux jets d'attaque et d'un +2 par échelon aux jets de dégâts jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Suintement élémentaire : un suintement élémentaire est fait de feu, de froid, de tonnerre ou d'électricité élémentaire ou d'une combinaison des quatre. Le suintement prend la forme d'une étrange masse visqueuse qui palpite et frémit sous l'influence du Chaos Élémentaire. Ces manifestations remplissent jusqu'à 4 cases contiguës. Un pouvoir d'attaque accompagné d'un ou plusieurs mots-clés correspondants aux types d'énergie du suintement et qui est utilisé dans un rayon de 5 cases de la manifestation bénéficie d'un +1 par échelon aux jets d'attaque. Le pouvoir est en fait accru par la puissance élémentaire du suintement. Cette manifestation est par ailleurs inoffensive, même si l'on sait que certaines zones ainsi affectées cachent des portails unilatéraux et imprévisibles (cf. page 18) menant vers des sites du Chaos Élémentaire.

Dangers planaires

Outre les périls liés au terrain, les plans regorgent de dangers aussi redoutables que les créatures qui y résident. Voici une sélection de quelques-uns les plus craints.

Vapeur ardente — **Obstacle niveau 11**
Danger — 600 px

Les nuages de vapeur ardente sont monnaie courante dans le Chaos Élémentaire. Ce mélange de feu et d'air élémentaires flotte inexplicablement à travers de nombreux plans.

Danger : une aire de vapeur ardente occupe 10 cases contiguës. Les créatures qui y sont prises disposent d'un camouflage.

Perception

✦ Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la vapeur ardente.

Autres compétences : Arcanes

✦ DD 16 : le personnage identifie l'étrange brume tourbillonnante rouge et orange comme étant de la vapeur ardente.

Déclencheur

La vapeur ardente attaque quand une créature entre dans son aire ou y débute son tour de jeu, et lui brûle les chairs et les poumons.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : chaque créature prise dans la vapeur ardente
Attaque : +14 contre Vigueur
Réussite : 2d8 + 6 dégâts de feu, et 5 dégâts de feu continus (sauvegarde annule), et la vapeur ardente se déplace de 3 cases dans une direction aléatoire.

Contre-mesures

✦ Un personnage qui parvient à retenir sa respiration (cf. *Endurance*, page 185 du *Manuel des Joueurs*) dans une aire de vapeur ardente ne subit pas les dégâts de feu continus en cas de réussite.

✦ Un périmètre créé avec le mot-clé froid (comme le sort de magicien de niveau 9 *tempête de grêle*) détruit les cases correspondantes de vapeur ardente.

Faille du néant — Obstacle niveau 14
Danger — 1 000 px

Ces trous de la réalité aspirent la matière, l'air et tout le reste dans une étrange ouverture entre le temps et l'espace.

Danger : ces petites déchirures de la réalité ont pour origine 1 case et prennent la forme d'une explosion de 5 cases autour de leur case d'origine.

Perception

✦ Aucun test n'est nécessaire pour remarquer la faille du néant. Les créatures voient la matière aspirée ou entendent le rugissement d'ouragan que cela provoque.

Autres compétences : Arcanes

✦ DD 23 : le personnage identifie le phénomène comme étant une faille du néant.

Initiative +20

Déclencheur

La faille du néant détermine son initiative chaque fois qu'une créature termine son déplacement dans un rayon de 10 cases.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque créature ou objet non porté pris dans l'explosion
Attaque : +17 contre Vigueur
Réussite : la cible est tirée de 5 cases vers la case d'origine de la faille du néant et immobilisée (jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant).

Déclencheur

Lorsqu'une créature ou un objet entre dans la case d'origine de la faille du néant ou y débute son déplacement.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature ou l'objet en question
Attaque : +19 contre Vigueur
Réussite : 4d6 + 5 dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Contre-mesures

✦ Un personnage formé en Arcanes peut tenter un défi de compétences pour bannir la faille du néant : Arcanes DD 25 ; complexité 2 (6 réussites avant 3 échecs) ; chaque test est une action simple. En cas de réussite, la faille est bannie. En cas d'échec, elle explose : explosion de proximité 10 ; toutes les créatures prises dans l'explosion subissent 3d6 + 5 dégâts et se retrouvent à terre, puis la faille du néant disparaît.

Mucus démoniaque — Obstacle niveau 16
Danger — 1 400 px

Quand des démons se réunissent pendant un certain temps, vous êtes sûr de trouver ce mucus rouge et collant à l'endroit de leur rassemblement. La substance empeste la putréfaction et la saveur amère et ferreuse du sang flotte dans l'air.

Danger : une flaque de mucus démoniaque occupe jusqu'à 5 cases contiguës. Cette substance collante est un terrain difficile.

Perception

Aucun test de Perception n'est nécessaire pour remarquer le mucus démoniaque.

Autres compétences : Arcanes

✦ DD 25 : le personnage identifie cette étrange flaque de liquide visqueux et rouge comme étant du mucus démoniaque.

Déclencheur

Le mucus démoniaque attaque lorsqu'une créature entre dans une de ses cases ou y débute son tour de jeu.

Attaque

Action d'opportunité **Corps à corps**
Cible : la créature située sur une case de mucus démoniaque
Attaque : +20 contre Volonté
Réussite : la cible est dominée. Elle doit attaquer une créature adjacente ou charger la créature la plus proche. Si la cible ne peut entreprendre aucune de ces actions, elle reste abasourdie dans la case, donnant un avantage de combat à toutes les créatures jusqu'au début de son tour de jeu suivant (ou jusqu'à ce qu'elle se sauvegarde).

Contre-mesures

✦ Le mucus démoniaque est immunisé contre tous les dégâts, à l'exception des dégâts radiants. Chaque case de mucus démoniaque a une CA 5, une Vigueur 10 et 30 points de vie.

Tempête de braises d'Avernus — Mitrailleur niveau 18
Danger — 2 000 px

Une boule de feu infernal fuse dans le ciel et explose à l'impact, se transformant en nuage bouillonnant de braises. Ce phénomène que l'on appelle parfois fléau des batailles est rare hors d'Avernus, première strate des Neuf Enfers, mais il survient dans d'autres dominions astraux après des conflits particulièrement enflammés.

Danger : une tempête de braises d'Avernus ne peut se dérouler qu'en extérieur. Elle est attirée par le sang et les lamentations des blessés. Elle ne se manifeste pas avant qu'une créature soit en péril. Elle a pour point d'origine une case adjacente à la créature en péril et prend la forme d'une explosion de 3 cases autour de sa case d'origine.

Perception

✦ DD 20 : le personnage remarque des nuages de cendres qui se forment au-dessus du champ de bataille.

Autres compétences : Arcanes

✦ DD 25 : le personnage identifie le phénomène comme étant une tempête de braise d'Avernus.

Initiative +9

Déclencheur

Lorsqu'une créature est en péril, la tempête de braises entre dans la zone et détermine son initiative.

Attaque

Action simple **Proximité** explosion 3
Cible : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : +22 contre Réflexes (+24 contre les créatures en péril)
Réussite : 2d6 + 18 dégâts et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Spécial : la tempête de braises d'Avernus continue d'attaquer à chaque round jusqu'à ce qu'il ne reste plus de créature en péril, après quoi elle disparaît.

Promotion d'élite (4 000 px)

✦ Augmentez de 2 le modificateur d'initiative et les jets d'attaque.
✦ Portez l'explosion à 5.



Fissure entropique Furtif niveau 22
Danger 4 150 px

Un pli de la réalité frétille sous la forme d'un mélange écœurant de couleurs et cris abominables, de murmures et de gargouillis. Il tangue vers vous comme s'il était attiré par votre étincelle de vie.

Danger : les fissures entropiques sont des passages mobiles et capricieux vers le Royaume Lointain qui dévorent les créatures pour les régurgiter sous la forme d'abominations en mutation constante. Une fissure entropique remplit 1 case.

Perception

✦ Aucun test de Perception n'est nécessaire pour remarquer une fissure entropique.

Autres compétences : Arcanes

✦ DD 24 : le personnage identifie la fissure entropique.

Initiative +17

Déclencheur

La fissure entropique détermine son initiative lorsqu'une créature termine son déplacement dans un rayon de 10 cases.

Attaque

Action de mouvement **Personnelle**

Chaque round, la fissure entropique glisse jusqu'à 6 cases vers la créature vivante la plus proche.

Action simple **Corps à corps** allonge 3

Cible : une créature vivante

Attaque principale : +27 contre CA

Réussite : 2d10 + 8 dégâts, puis la cible est étreinte (jusqu'à évasion) et tirée dans une case adjacente à la fissure entropique. À ses tours de jeu suivants, la fissure entropique inflige 2d10 + 8 dégâts aux cibles qu'elle étreint. Elle peut étreindre simultanément jusqu'à 8 cibles. Effectuez une attaque secondaire contre chaque cible étreinte et en péril.

Attaque secondaire : +25 contre Vigueur

Réussite : la fissure entropique tire la cible vers le Royaume Lointain jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant, après quoi elle la régurgite dans une case inoccupée et adjacente. La cible revient du Royaume Lointain sous une forme changeante d'elle-même, en pleine mutation. Elle est sans défense jusqu'à bénéficier d'un rituel de Rémission, après quoi elle n'est plus sans défense et retrouve sa forme précédente.

Contre-mesures

✦ Un personnage formé en Arcanes peut tenter un défi de compétences pour bannir la fissure : Arcanes DD 29 ; complexité 2 (6 réussites avant 3 échecs) ; chaque test est une action simple. En cas de réussite, la fissure est bannie. En cas d'échec, elle se divise en deux fissures instables occupant des cases adjacentes. Chaque round, à la fin du tour de jeu de chaque fissure instable, celle-ci effectue un jet de sauvegarde. En cas d'échec, la fissure instable disparaît de la réalité.

STEVE ELLIS

Ride temporelle Furtif niveau 26
Danger 9 000 px

Une ride temporelle est une zone de réalité où le temps et l'espace ont subi des dégâts irréparables. Elle est invisible, mais pour celui qui la perçoit, elle a l'aspect d'un cheveu incroyablement long, suspendu dans les airs et frétillant comme s'il était animé de vie.

Danger : une ride temporelle remplit 1 case.

Perception

✦ DD 17 : le personnage remarque une légère perturbation de l'atmosphère.

Autres compétences : Arcanes

✦ DD 26 : le personnage voit la ride temporelle.

✦ DD 31 : le personnage identifie la ride temporelle pour ce qu'elle est.

Initiative +10

Déclencheur

La ride temporelle détermine son initiative lorsqu'une créature arrive dans un rayon de 10 cases.

Attaque

Action de mouvement **Personnelle**

Chaque round, la ride temporelle se déplace de 1d6 cases dans une direction aléatoire. Si ce déplacement est censé la placer dans un obstacle (un mur, une porte, une colonne ou autre objet solide), elle s'arrête en fait dans l'espace inoccupé le plus proche.

Cible : chaque créature se trouvant sur son chemin.

Attaque : +25 contre Réflexes

Réussite : la cible refait aussitôt un test initiative et entreprend son action suivante selon le nouvel ordre d'initiative, même si elle a déjà agi pour le round.

Contre-mesures

✦ Un personnage qui remarque la ride temporelle peut effectuer un test d'Acrobaties (DD 26) pour l'esquiver.

✦ Un personnage peut retarder la ride temporelle en réussissant un test d'Arcanes (DD 31) de manière à ce qu'elle se déplace à la fin du round et non selon l'ordre d'initiative défini.

✦ Un personnage peut détruire la ride temporelle en réussissant un test d'Arcanes (DD 33).

Promotion d'élite (4 000 px)

✦ Augmentez de 2 le modificateur d'initiative et les jets d'attaque.

✦ Portez le déplacement à 1d10 cases.

SIGIL, LA CITÉ DES PORTES

Certains l'appellent la Cité des Secrets, car tout ce qu'on peut savoir de l'univers peut s'apprendre dans ses ruelles tortueuses. Certains l'appellent la Cage, car il est si difficile de s'y rendre et d'en sortir. Mais le plus souvent, on parle de la Cité des Portes, en raison des portails qui la relient au reste de l'univers, comme le nœud d'un gigantesque réseau de relations et d'interconnexions. Quelques sages aiment se référer à Sigil sous le terme *du microcosme* ; un minuscule reflet de tout ce qui est, tout ce qui a été et tout ce qui pourra être, représenté sous la forme de cette énorme métropole planaire.

Sigil est un plan à elle toute seule, hors de la structure du reste de l'univers auquel elle est pourtant intimement liée par ses innombrables portails. C'est une cité crasseuse et bruyante aux ruelles étouffantes de fumée et aux avenues bondées. Elle est bâtie à l'intérieur d'un énorme anneau creux qui n'a d'ailleurs pas d'extérieur. Pour ses habitants, elle est cependant le centre de l'univers ; éclatante de vie, regorgeant de tous les trésors imaginables.

SIGIL, CITÉ DES PORTES

Sigil est le carrefour animé de l'univers, où abondent les portails donnant sur chaque site connu des plans.

Population : 250 000 environ. On trouve des représentants de presque toutes les races et types de monstres dans un quartier ou un autre.

Gouvernement et défense : le seul être de Sigil qui semble jouir d'une réelle autorité est la mystérieuse Dame de la Douleur, gardienne indifférente et protectrice de la cité. Un simple regard de sa part suffit à faire jaillir le sang et un geste de la main peut expédier n'importe qui vers un dédale sans fin d'une dimension isolée. On dit que sa présence empêche les dieux, les princes démons, les originels et autres puissantes entités de pénétrer dans la Cité des Portes et que la crainte qu'elle suscite suffit à préserver un semblant d'ordre dans les rues de la ville. Le crime est bien présent, mais la rébellion est impensable.

Auberges et tavernes : les auberges et tavernes de Sigil accueillent une clientèle très diverse. Les éfrits de la Cité d'Airain ont accès à des salles enflammées où le luxe ne manque pas. Les diables peuvent s'offrir une nuit de débauche inimaginable. Le voyageur moyen peut loger dans une auberge dont l'intérieur se présente comme un bosquet féerique au crépuscule ou une grotte qui n'a jamais vu les rayons du soleil, ou encore dîner dans une brasserie parfaitement identique à la *Lune Bleue* de Cascadonne.

Commerce : le Grand Bazar, situé dans le quartier du Marché, est une énorme place débordant sur les rues, les ruelles, voire les tavernes adjacentes. Il est rempli de tentes et d'étalages. Il n'est certes pas comparable avec les bazars et les marchés de la Cité d'Airain, mais son commerce est à l'échelle de la ville. D'autres marchés fleurissent en de nombreux quartiers de la cité. La plupart ont une activité diurne, mais quelques-uns n'apparaissent que la nuit.

Temples : on trouve dans les rues de Sigil des temples consacrés à toutes les divinités, y compris les dieux mauvais dont les oratoires sont rarement visibles dans les terres civilisées. La plupart sont petits et rares sont ceux qui ont la moindre influence sur les affaires de la cité.

Atteindre et quitter Sigil

Sigil a sans doute l'honneur d'être à la fois la cité la mieux et la plus mal protégée de tout le multivers. Elle n'a ni muraille ni grande porte de fer, et n'a donc pas à craindre les sièges et autres menaces que doivent surmonter les villes classiques. En revanche, n'importe qui ou n'importe quoi peut entrer dans la cité à sa guise par le biais des portails qui la relient aux autres plans.

Ces portails n'ont rien de portes décorées et sont parfaitement quelconques. Tout espace encadré suffisamment vaste pour qu'on puisse s'y engager ou s'y faufiler, qu'il s'agisse d'une bouche d'égout ou d'une garde-robe, peut faire office de portail vers un autre plan. Toute porte, fenêtre, arche ou cheminée est peut-être un de ces accès planaires, en plus de sa fonction normale.

Ceci dit, les visiteurs n'ont pas à craindre de se retrouver au cœur des Abysses en ouvrant un placard malencontreux. La plupart des portails nécessitent une clef, un objet spécifique ayant une affinité avec l'autre côté, parfois un simple mot, un geste ou un état d'esprit précis. Sans ce sauf-conduit, le portail n'est qu'une ouverture. Beaucoup d'autochtones se font un plaisir de vendre les clefs de ces portails ou du moins des renseignements sur la nature de ces clefs.

Certains portails sont peu coopératifs avec ces mercantis. Beaucoup ne restent en effet pas suffisamment longtemps en place pour être connus et quelques-uns ne mènent pas au même endroit à chaque fois. Personne ne sachant comment créer ou contrôler les portails si uniques de Sigil, on ne peut pas espérer grand-chose pour améliorer la situation.

Si vous souhaitez quitter ou atteindre Sigil, il vous faudra employer un portail. Sigil n'a pas de poterne vous permettant de vous soustraire à cette vérité. On ne peut pas appeler ou invoquer des créatures de ou vers Sigil, pas plus qu'on ne peut recourir à un rituel pour en sortir ou y rentrer. Même les dieux sont soumis à ces restrictions (ou ne cherchent pas à les outrepasser).

Architecture

Dans la plupart des cités, l'architecture dépend de trois choses : les matériaux disponibles, l'environnement et le style dominant qui reflète la personnalité des résidents. Ces trois facteurs sont inexistants à Sigil, ce que l'on retrouve dans l'architecture de la ville.

Les matériaux de construction n'y existent pas. Le « sol », bien que robuste et ferme, n'est pas en pierre et il se réduit en poussière quand on le creuse. On ne trouve aucun arbre dont tirer du bois d'œuvre. On ne peut même pas creuser la terre ou la boue pour y bâtir une simple hutte. Tous les matériaux que l'on peut trouver dans les constructions de la moindre ruelle sont importés d'un autre plan. Il n'est pas deux bâtiments qui soient faits de la même matière ou conçus de la même manière.

Sigil n'a pas non plus d'environnement qui pourrait influencer son architecture. Il ne fait jamais très chaud ou très froid, les moussons et les tornades n'ont pas cours, et ce qui peut s'apparenter à un climat a tendance à rendre tout gris et lugubre. Ainsi, comme les habitants n'ont pas à s'inquiéter de la prochaine tempête, ils érigent les structures qui leur passent par la tête.

Enfin, on ne peut pas parler de style dominant à Sigil. L'allure de la cité reflète les origines variées de ses résidents. Les nains bâtissent de solides demeures de pierre jouxtant de gracieuses villas elfiques. Au bout d'une rue, se dresse une fidèle reproduction d'un palais abyssal, tandis qu'un sanctuaire de Pélor en marbre blanc se niche dans une venelle proche. Sans compter qu'il est plus facile de faire de la récupération que d'importer, si bien qu'au moins la moitié de l'immobilier de Sigil est fait de structures de fortune échafaudées à partir des morceaux de dizaines d'autres. La magnifique façade en ébénite d'une taverne provient probablement d'une vieille auberge elfique et sa cheminée a été construite pierre par pierre à partir des ruines d'une fonderie à vingt-trois pâtés de maisons de là.

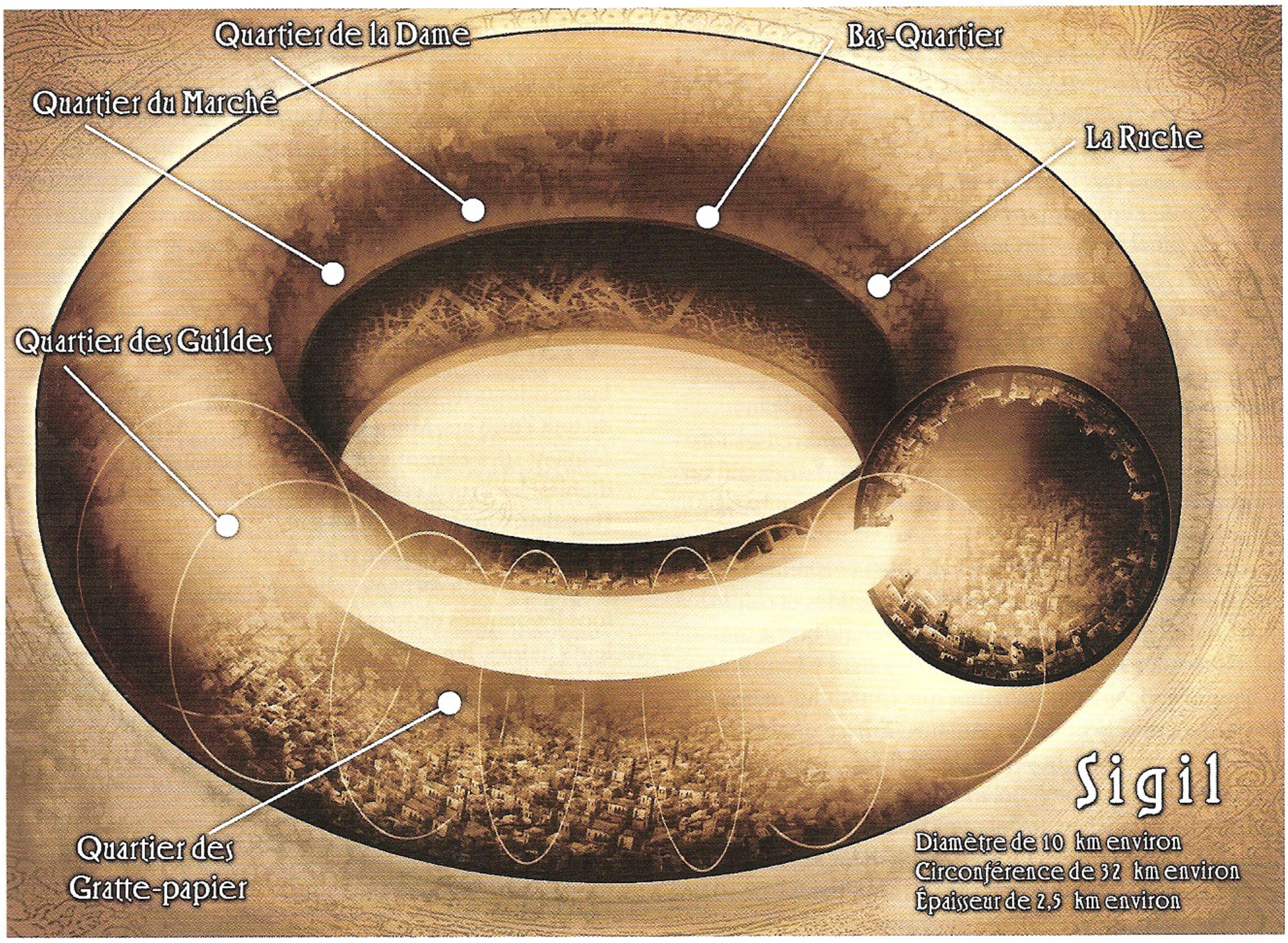
Luminosité

Bien qu'il n'y ait aucun soleil ou lune, Sigil connaît le même genre de jours et de nuits que toute ville terrestre. Durant les premières heures du matin, le ciel s'illumine progressivement jusqu'à atteindre un niveau de lumière comparable au midi des villes de latitude moyenne (mitigée par une brume quasi perpétuelle). Après ce pic d'illumination, la lumière faiblit progressivement jusqu'à laisser place à l'obscurité, puis à un nouveau cycle. Sans lune ni étoile, la « nuit » de Sigil se distingue bien entendu de celle des villes plus classiques. Quand la brume est plus ténue, on peut néanmoins voir les torches et les lanternes crépiter à l'autre bout de la cité, au-dessus de sa tête (il faut en effet se rappeler que la ville est construite à l'intérieur d'un anneau, si bien que l'autre bout de la ville est forcément au-dessus de soi).

Au final, en l'espace de 24 heures, Sigil connaît 6 heures de lumière vive et autant d'obscurité. Le reste de la journée est un crépuscule glauque (lumière faible). Les voyageurs les plus riches engagent des porteurs de lanterne (appelés porte-lumière) qui les accompagnent dans les rues en dehors des heures les plus lumineuses de la journée, sachant que dans certains cas, ces employés peuvent également faire d'excellents guides.

Lois et société

Sigil étant le véritable creuset des plans, on comprend facilement que la cité puisse passer pour un foyer idéal de l'anarchie. Comment un site où les diables et les démons côtoient les archons et les éfrits peut-il maintenir un semblant d'ordre ?



La seule réponse valable à cette question se trouve en la personne de la Dame de la Douleur. Cette entité puissante et mystérieuse se déplace calmement et silencieusement dans les rues de Sigil. D'un simple regard, elle peut provoquer des plaies transformant une créature en fontaine de sang. Celui qui a le malheur de ne pas lui plaire se retrouvera vite transporté dans un labyrinthe extraplanaire, où il mourra probablement de faim (ou de vieillesse) avant de trouver l'unique issue. D'une certaine manière, la Dame empêche également les divinités et autres êtres surpuissants de pénétrer dans la Cage, même par le biais de ses portails, si bien qu'un renversement d'autorité ne paraît pas envisageable.

Les citoyens de Sigil contribuent aussi au maintien de l'ordre, dans la mesure de leurs possibilités. Les Fils de la Miséricorde constituent ce que Sigil propose de plus proche d'une force de police. Malheureusement, sans autorité officielle pour procéder aux arrestations et appliquer les sentences, ils ne parviennent guère à se faire respecter de la population et leur lutte contre le crime n'est pas des plus efficaces. De même, le soi-disant Conseil consultatif de Sigil cherche peut-être à servir les intérêts de la cité, mais il lui manque un véritable pouvoir politique.

JASON ENGLE

Les quartiers

Sigil est divisée en six zones appelées quartiers. Ces quartiers n'ont rien d'officiel, nul rempart ne les sépare les uns des autres, mais tout le monde sait faire la distinction entre eux, même si les autochtones ne sont pas tous d'accord sur la désignation exacte de ces différences. Il n'en est pas moins important pour les visiteurs de savoir se repérer pour ne pas aboutir en des lieux où ils seraient malvenus. Dans certains endroits, mettre le pied dans la mauvaise rue se traduira par un simple blâme, mais dans d'autres, on peut vite se retrouver avec une lame entre les côtes.

Bas-Quartier : le Bas-Quartier est peut-être le plus symbolique de toute la Cage. Il tire son nom du grand nombre de portails menant au Chaos Élémentaire (que l'on perçoit souvent comme la partie « inférieure » de l'univers) qu'on y trouve. Les forges et les fonderies de tout le quartier tirent leur énergie ardente du Chaos Élémentaire et libèrent une fumée nauséabonde qui rend l'atmosphère étouffante. Malgré la puanteur, on n'évite pas facilement le Bas-Quartier, car la plupart des artisans de la cité vivent et travaillent ici, et l'endroit regorge de forges, de moulins, d'entrepôts et d'ateliers.

Quartier de La Dame : si l'on remonte l'anneau de Sigil en sens inverse des aiguilles d'une horloge, on arrive ensuite au Quartier de La Dame. La Dame de la Douleur n'y réside pas, mais les citoyens les plus riches et

la plupart des temples de Sigil sont ici. Le Quartier de La Dame jouit de la puissance, de l'opulence et de la majesté, et il n'oublie pas de le montrer.

Quartier du Marché : tout est à vendre au quartier du Marché. La richesse de Sigil est peut-être concentrée au Quartier de La Dame, mais c'est ici qu'elle se dépense, pour acheter marchandises, services, renseignements ou réputation. Le meilleur endroit de vente est le Grand Bazar, une immense place remplie de boutiques, de tentes et d'étals proposant des produits de dizaines de plans et de mondes étranges. Les prix sont très variables, du meilleur marché (auprès des commerçants qui se retrouvent avec un surplus inattendu) à une valeur qui dépasse de nombreuses fois celle d'origine (pour les marchandises soudainement en rupture à cause d'un portail défaillant ou d'une bande de pillards planaires).

Quartier des Guildes : de nombreux visiteurs ne font pas la différence entre le quartier des Guildes et celui du Marché. Certains résidents disent même que seule la tradition les sépare. Les guildes ne jouant pas un rôle majeur à Sigil, on peut imaginer que le nom lui-même doit beaucoup à la tradition. Aujourd'hui, ce quartier est celui de la classe moyenne de Sigil. De nombreux marchands colportant leurs marchandises au quartier du Marché la journée dorment au quartier des Guildes la nuit, et beaucoup de ceux qui vendent leurs services (et non des produits finis) vivent et travaillent ici. Le quartier des Guildes compte également de nombreux sous-quartiers raciaux, du bosquet elfique transplanté de Rethevar à la communauté githyanki de Gitriban.

Quartier des Gratte-papier : domaine de la bureaucratie, des scribes, des sages et des érudits, le quartier des Gratte-papier est calme et permet de s'affairer avec une attention optimale. Certaines organisations criminelles qui cherchent à améliorer leur condition quittent le Bas-Quartier ou la Ruche pour venir ici, et le fait que les résidents y respectent l'intimité de chacun encourage les activités illicites. Mais nous ne serions pas à Sigil si tout était cohérent, c'est pourquoi le quartier des Gratte-papier accueille aussi l'un des endroits les plus animés de la ville : la Salle des Fêtes. Gérée par un groupe qui se fait appeler la Société des Sensations, la Salle des Fêtes cumule le meilleur des salles de concert, des musées et des tavernes tout en restant la pièce maîtresse d'un quartier d'artistes qui attire les voyageurs de tout le multivers. C'est l'endroit où il faut aller et être vu.

La Ruche : pour de nombreux résidents, la Ruche n'est pas vraiment un quartier car elle n'a pas grand-chose de l'unité nécessaire pour l'appellation. C'est le nom de la zone qui s'étend entre le Bas-Quartier et le quartier des Gratte-papier, mais aussi du bidonville tentaculaire qui occupe son centre. La Ruche grouille de toutes sortes de canailles. La lie vit ici, tous ceux qui n'ont pas les moyens (ou l'audace) de frayer avec la population plus chanceuse. La Ruche est un microcosme de Sigil même, puisqu'on y trouve tout ce que le quotidien demande : des tavernes et des auberges par dizaines, des divertissements et des services en tout genre, des prêteurs sur gages aux mercenaires. La qualité n'est pas toujours au rendez-vous, mais les prix sont imbattables. Le Marché nocturne de la Loge propose à peu près tout ce qu'on peut trouver au Grand Bazar (et quelques produits en plus), même s'il vaut parfois mieux ne pas s'interroger sur la provenance des marchandises.

Visages de Sigil

Les résidents de Sigil sont aussi hétéroclites que ceux de tout l'univers. Mortels, immortels et élémentaires se côtoient ; des ennemis héréditaires comme les anges et les diables, les drows et les éladrins ou les githyankis et les flagelleurs mentaux se croisent dans la rue sans plus de friction qu'un regard de travers. Si Sigil est véritablement l'univers en microcosme, alors sa population représente tous les peuples de tous les mondes, avec leurs alliances, leurs haines, leurs désirs, leurs secrets et leurs croyances. Les personnages décrits ici vous donnent un aperçu de la couleur locale. Ce sont des résidents de Sigil qui reflètent ou façonnent la personnalité de la ville, et qui pourraient jouer un rôle dans les aventures des héros qui auront à fouler les rues de la Cité des Portes.

Alluvius Ruskin : à la Cité des Portes, il arrive que les renseignements vitaux soient ceux qui donnent la clef capable d'ouvrir un portail donné. Les voyageurs qui se retrouvent à Sigil et qui cherchent à en sortir trouvent souvent leur bonheur aux Antiquités de Tivum, une tour qui domine la fourmilière du quartier du Marché. Alluvius Ruskin est une petite tieffeline frêle et âgée, à la peau sombre et aux cheveux gris et fins. Elle vend toutes sortes d'objets pouvant servir de clefs : des pétales de rose blanche pour les portails donnant en Arvandor, de petits glaçons infernaux pour atteindre les désolations gelées de Cania, de minuscules perles bleues pour ouvrir un portail sur les profondeurs d'une mer élémentaire. Alluvius est également une excellente source de renseignements pour tout ce qui concerne les portails qui ne demandent pas de clef physique ; les mots, les gestes et les humeurs capables d'ouvrir les accès les plus étranges des rues de Sigil. En parallèle, elle se fait une joie d'acheter et parfois de vendre des objets magiques, bien qu'il soit impossible de prédire ce qu'elle peut proposer.

Malgré la corruption de sa lignée, « Lu » (comme les habitués de son établissement l'appellent) semble inoffensive, voire charmante. Elle apparaît comme une vieillarde attentionnée qui ne se soucie que du bien-être de ses clients. En réalité, c'est une puissante mage dont les pouvoirs peuvent animer les babioles de sa boutique pour la défendre. Elle est par ailleurs membre d'une ancienne secte presque disparue appelée l'Incanterium, et de longs rituels ont chargé tout son être d'énergie arcanique. La magie l'alimente à la place de toute nourriture, voire de l'air, et elle n'est jamais rassasiée.

Derrière son allure affable, Lu rêve d'acquérir un jour assez de magie pour régner sur Sigil, et à partir de là, une fois qu'elle maîtrisera les portes de la ville, de gouverner tout l'univers. Cela peut apparaître comme un rêve dément, mais plus elle consomme de magie, plus il devient réalité.

Règle-de-Trois : selon certains, un principe de base de l'univers veut que tout se présente par trois. Ils rappellent la structure de l'univers pour étayer leur propos : le cosmos est constitué du Chaos Élémentaire, de la Mer Astrale et du monde qui les sépare. Le monde naturel, la Féerie et la Gisombre forment une autre triade comprise dans la première. Certains philosophes s'imaginent qu'il doit y avoir un autre trio dont l'univers connu et le Royaume Lointain ne sont que deux parties, la troisième restant inconnue. « Jamais deux sans trois », répètent sans cesse les habitants de Sigil.

Le personnage qui se fait appeler Règle-de-Trois a adopté ce principe comme philosophie de vie. Il gagne sa croûte en vendant des renseignements, mais il donne trois réponses à toutes les questions, et il se fait payer en trois fois ; une pièce d'or, une pièce d'argent et une pièce de cuivre, ou trois faveurs liées. On dit qu'il est le rejeton d'un glabrezu et d'une humaine, mais certains racontent que le prince démon Graz'zt (cf. page 130) est son véritable père et que son savoir de prédilection tourne autour des Abysses et de leurs habitants. Mais selon toute vraisemblance, ce serait plutôt un érudit githzerai tout fripé en guenilles grises, au sourire aussi facile qu'édenté. Il fréquente le *Rameur du Styx*, une taverne du Bas-Quartier qui accueille une clientèle élémentaire et ceux qui s'intéressent aux questions abyssales.

Règle-de-Trois trempe dans tout ce qui a trait aux renseignements et aux manœuvres politiques à Sigil, et il entretient des contacts importants avec les Abysses, la Cité d'Airain et les Neuf Enfers. Certains murmurent qu'il cherche à relancer la guerre de Sang, d'autres qu'il voudrait que diables et démons mettent leurs différends de côté pour s'allier contre les dieux. Certains vont jusqu'à avancer qu'il souhaite mettre la main sur un fragment du mal tiré du cœur des Abysses mêmes, pour jouir d'une puissance qui le rapprocherait du statut divin. Ces projets grandioses paraissent cependant bien présomptueux quand on connaît un peu ce bougre malicieux cantonné aux fumées du *Rameur du Styx*.

Shemeshka la Maraude : trônant au cœur d'un réseau d'espions et d'informateurs, Shemeshka la Maraude est comme l'araignée vorace. C'est une raavasta (cf. page 136) vaniteuse, ambitieuse et incroyablement puissante, l'incarnation de la grâce et de la dignité ; sauf quand son tempérament prend le dessus et qu'elle se laisse aller à une tirade assassine ou à la violence la plus meurtrière.

Contrairement à la plupart des raavastas, Shemeshka est fière de sa forme véritable et se déguise rarement. Sa fourrure cuivrée est douce et propre, avec de fines stries blanches qui courent de l'extrémité de son museau canin vers les côtés de sa face. Elle porte une coiffe arachnéenne en lierre tranchant dont certains disent qu'elle reproduit l'aspect de la Dame de la Douleur. Perles, bracelets, cerceaux et anneaux ornent son cou, ses bras, ses oreilles et ses doigts, et une nuée de flagorneurs tieffelins l'accompagne à toute heure pour écarter les importuns, peigner sa fourrure, brosser sa robe et arranger sa coiffe. Il est facile de sous-estimer ces laquais, qui sont tous des espions et assassins compétents.

Shemeshka est informée sur tout résident de Sigil, ou du moins est-ce ce qu'elle aime laisser croire. Quand elle discute, elle a l'habitude désarçonnante de mentionner très négligemment un secret compromettant au sujet de son interlocuteur. Elle sourit et reprend la conversation, tandis que celui-ci, frappé de stupeur, est soudain enclin à bien des concessions.

Vocar l'Insoumis : ce vieil humain flétri dit avoir autrefois été exarque de Vecna, et son orbite vide comme son moignon de bras gauche accordent un certain crédit à ces prétentions. Mais si on commence à le croire là-dessus, on risque d'avaler tout ce que Vocar raconte ; et Vocar avance bien des choses qui ne sauraient être vraies.

Anciennement prêtre du dieu des mystères, Vocar était avide de secrets en tout genre, qu'il murmurait à son protecteur dans ses prières nocturnes tout en les séquestrant dans son crâne. Certains racontent que tous ces secrets, ou peut-être un plus que les autres, ont fini par le rendre fou. D'autres pensent qu'il est devenu progressivement moins docile avec son maître divin. Quoi qu'il en soit, Vocar a fui le service de Vecna et vit aujourd'hui dans la Ruche où il chuchote un chapelet incessant de secrets parmi les plus sinistres de l'univers.

Vocar est un vieillard à la longue barbe blanche et au crâne chauve et tacheté par l'âge. Il porte une toge brune et grise, sale et en lambeaux, ainsi qu'une dague en argent. Il lui arrive de mettre une étoffe rouge sur son orbite gauche, mais il n'en prend souvent même pas la peine.

De nombreux individus (et dieux) aimeraient se retrouver devant Vocar pour partager son savoir ou le réduire au silence. Vecna est bien entendu le premier à souhaiter sa mort et des agents du Dieu Manchot apparaissent régulièrement dans la Ruche pour tenter de lui prendre la vie. On raconte toutefois que Vocar connaît quelques secrets sur Vecna lui-même, ce qui lui permet de se soustraire à ces assauts. On dit que Ioun est tout aussi intéressée par Vocar mais que ses intentions sont moins violentes. Dans une cité où le savoir est la marchandise principale, tout un chacun se doit de s'intéresser un minimum à ce qui peut bien encombrer le cerveau de ce vieil homme.

LE ROYAUME LOINTAIN

Le Royaume Lointain, également appelé l'Extérieur, est un plan (ou peut-être un espace entre les plans) terriblement éloigné de la géométrie planaire traditionnelle. Les créatures originaires de cet endroit sont trop singulières pour qu'un esprit normal les conçoive sans dommage. Quand une émanation du Royaume Lointain se répand en ce monde, la matière est agitée par des pulsions inexplicables, puis est réduite en cendres ou prend vie sous une forme monstrueuse.

L'histoire du Royaume Lointain est un sujet de controverse et de mystère. La polémique qui entoure sa nature sied particulièrement bien à l'Extérieur, qui reste un concept échappant à toute catégorisation de quelque cosmologie que ce soit. C'est le royaume « lointain » parce qu'il s'étend à l'extérieur et au-delà du cosmos comprenant le monde des mortels, des originels et des dieux. Le Royaume Lointain dépasse le multivers, déjà bien difficile à appréhender. C'est une création « extérieure », qui existe dans le royaume abstrait de l'infinité intemporelle. La conscience du Royaume Lointain est un triomphe de l'esprit sur les frontières grossières de la matière, de l'espace et de l'équilibre mental. D'ailleurs, tous les mortels et immortels qui ont tenté de saisir la vérité du Royaume Lointain concluent leurs efforts l'esprit brisé, dans le meilleur des cas. Plus souvent, ils sont aspirés et corrompus et deviennent eux-mêmes des monstres.

Ceux qui ne tiennent que peu à la cohésion de leur être s'aventurent parfois sur les sites souillés par le contact du Royaume Lointain. Ils cherchent à y admirer l'Extérieur. Bien que les descriptions de ces visions ne soient souvent qu'un babillage incompréhensible, on retrouve quelques détails récurrents. Il semblerait notamment y avoir un espace habité par de grandes entités immergées dans des contemplations si étranges que la réalité elle-même se déforme et change en leur présence. Des contradictions meurtrières et des lois naturelles tout aussi redoutables naissent sur un caprice pour se dissoudre comme la vapeur et laisser place à d'autres songes encore plus déments.

Un autre thème récurrent de ces visions montre le Royaume Lointain comme une masse solide de peaux d'oignon translucides. Ces épaisseurs sont percées de fleuves blancs comme les os et de fuites de mucus bleu qui détruit tout ce qu'il touche. Ailleurs, des vers gélatineux serpentent parmi les plis en agitant leurs cils et leurs écailles desquamées. Il n'y a ni air ni atmosphère dans le Royaume Lointain. C'est une mer insondable et amibienne à moitié solide.

D'immenses formes flottent en périphérie de la vision à travers la surface du royaume, rappelant vaguement les créatures des profondeurs marines du monde des mortels. Beaucoup de ces contours sont grands comme des villes, et ce sont les plus petits.

Heureusement, ce royaume de folie ne touche que rarement le monde rationnel. Le Royaume Lointain n'est pas un endroit auquel on peut normalement accéder et son influence sur le monde, aussi abominable soit-elle, ne se fait que rarement sentir. Quand c'est le cas, néanmoins, la pression du Royaume Lointain transmute des substances jusque-là inertes. Cette fusion des réalités entraîne d'horribles corruptions, perturbations, voire parfois la naissance de monstruosités.

Les créatures aberrantes qui doivent leur existence au Royaume Lointain incluent les flagelleurs mentaux, les aboleths, les tyrannœils et les vers charognards. Certaines, comme les aboleths, proviennent directement du Royaume Lointain. Les aboleths ont d'ailleurs un aspect proche de leurs parents du monde amibien. Les flagelleurs mentaux aussi viennent tout droit du Royaume Lointain, mais leur forme actuelle correspond à une évolution de leur cycle de vie originel. Avec le temps, les illithids ont adopté une apparence humanoïde. De nombreuses autres créatures aberrantes ne sont pas vraiment originaires du Royaume Lointain, mais doivent leur existence aux étranges émanations qui viennent déranger l'ordre naturel du monde pour produire des monstruosités.

MAK THUUM NGATHA, LE VER AUX NEUF LANGUES

Les plus puissantes des entités du Royaume Lointain sont comparables avec les divinités et les originels. Mak Thuum Ngatha est l'une d'entre elles. C'est un être vénéré par une poignée d'érudits déments, de fanatiques et de quelques races aberrantes méconnues. Nul être extérieur au Royaume Lointain ne peut dire ce que sont les désirs et les desseins de Mak Thuum Ngatha, mais ils ne vont assurément pas dans le sens du bien des créatures du monde des mortels. D'autres entités du Royaume Lointain ont une puissance comparable, chacune ayant sa secte de fidèles aliénés, mais le Ver aux Neuf Langues est la plus connue de ce panthéon redoutable et obscur.

LE PLAN DES RÊVES

Quand une créature dort, la théorie veut que son esprit s'affaire au même type d'entreprise qui occupait les dieux à la naissance du monde : la création imaginaire. Sans la matière brute du Chaos Élémentaire à modeler, ces songes n'existent néanmoins que dans l'esprit, restant des idées qui n'ont que l'ombre d'une substance. Mais pour ceux qui parviennent jusqu'au plan des Rêves, l'environnement y est aussi réel que celui de tout autre monde.

Le plan des Rêves (parfois simplement appelé le Rêve) est un vaste territoire où vont les songes quand ils sont rêvés, un royaume formé des millions d'esprits créatifs des ères passées du monde. La lisière du plan accueille les rêves les plus récents, tandis que le cœur de la dimension renferme les songes d'êtres anciens. On raconte que les visiteurs des frontières du plan peuvent influencer les rêves des créatures qui sont en train de dormir.

La nature exacte du plan est sujette à débat. Certains avancent qu'il s'agirait d'un demi-plan qui se tient hors de la maille du cosmos tout en y restant relié. D'autres prétendent que ce serait un dominion astral, abandonné depuis longtemps par la divinité qui l'a créé ; il est d'ailleurs vrai que beaucoup des voyageurs qui y échouent arrivent de la Mer Astrale.

Étant donné qu'il est formé de songes, l'essentiel du plan des Rêves apparaît familier et presque normal aux visiteurs. Ses lois naturelles sont aussi fantaisistes que celles de l'esprit du dormeur et ses paysages comme ses créatures peuvent passer subitement d'une chose à l'autre. Les caractéristiques de plusieurs environnements peuvent se retrouver mêlées et une maison peut facilement se transformer en désert ou en demeure totalement différente, sans prévenir et sans cohérence aucune.

Le cauchemar est toujours latent dans le plan des Rêves. Plus souvent qu'on ne le voudrait, une transformation soudaine se traduit par une catastrophe ; une pluie légère devient une averse d'acide, un gamin innocent se révèle comme vampire ou monstre à tentacules. Les événements et les créatures du Rêve suscitent souvent une terreur sans commune mesure avec la menace qu'ils représentent réellement, assaillant les voyageurs de pouvoirs et d'effets accompagnés du mot-clé terreur. Les pouvoirs agissent aussi parfois de manière imprévisible et les affinités de différents mots-clés peuvent se manifester aléatoirement et changer fréquemment.

La plupart des créatures du plan des Rêves sont formées à partir des songes, comme l'environnement. Toutefois, de nombreux visiteurs y sont attirés en raison du savoir que renferment ses reflets des rêves. Les serviteurs de Vecna ratissent le plan en quête de secrets et des espions des réseaux de Sigil passent au crible les paysages oniriques les plus récents pour dénicher des renseignements susceptibles d'intéresser leurs employeurs. Les sbires d'Orcus fouillent les ruines d'anciens rêves pour trouver des indices sur le nom oublié de Reine Corneille et les githyankis adorent traquer les visiteurs du plan. Un portail vers ce plan peut intéresser des aventuriers qui voudraient aider ou contrer ces explorateurs du Rêve.



FRANZ VOHWINKEL

CHAPITRE 2

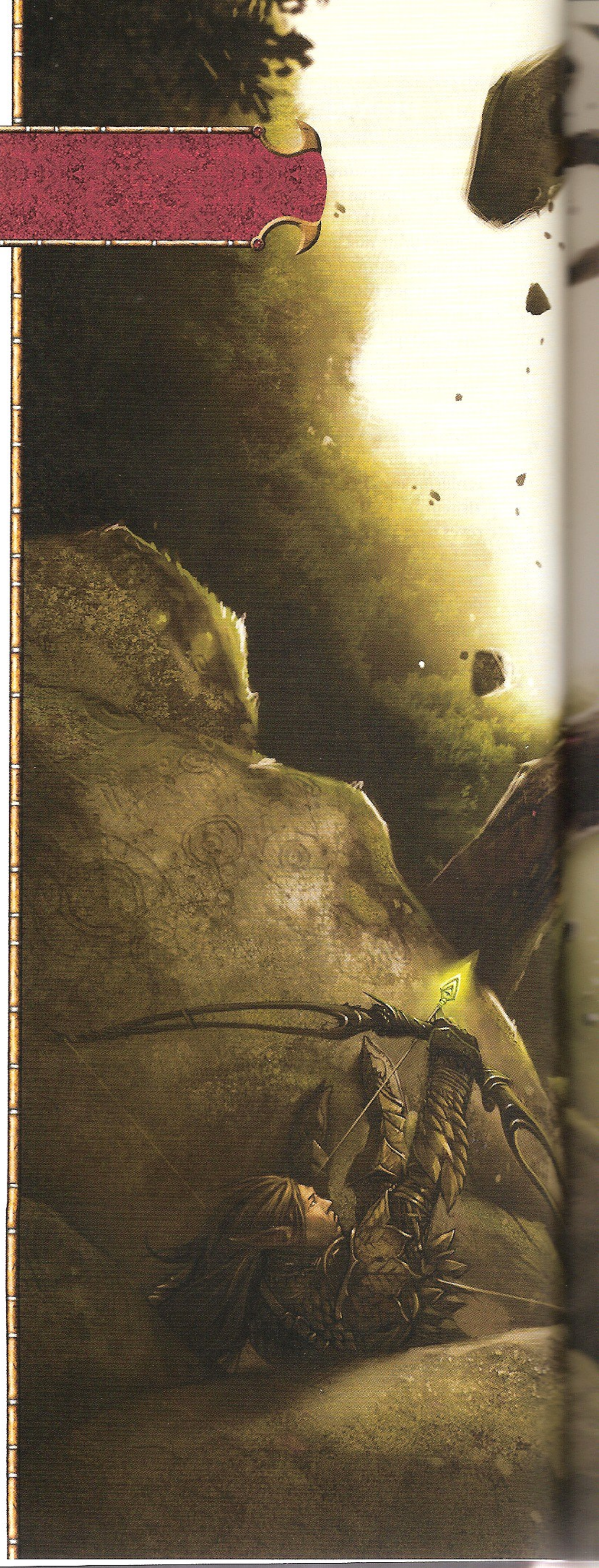
La Féerie

La Féerie (parfois connue sous le nom de plan des Fées) est le double verdoyant et sauvage du monde des mortels. De vertigineuses forêts s'y étalent sur des milliers de lieues. Des prairies ambrées parfaites et vallonnées séparent des montagnes dont les pics enneigés disparaissent dans les nuages. Des mers vert émeraude, turquoise et jade déferlent sur des plages sans fin. Le bleu pur du ciel, inconnu du monde matériel, abrite des orages dont la masse nuageuse noire comme le charbon bouillonne sous l'effet de vents violents et de pluies torrentielles. Ici, l'énergie arcanique vrombit dans le moindre arbre, le moindre caillou. Toute existence est magique.

Les créatures originaires de la Féerie, tels les mystérieux éladrins, les dangereuses guenaudes, les farouches dryades et les tyranniques fomorians, sont chargées de l'énergie mystique de ce plan. Mais si elle est une bénédiction pour certains, elle en pervertit d'autres. Tout comme leur environnement, les créatures féeriques qui résident sur ce plan tendent à se placer dans les extrêmes. Celles qui sont bonnes, nobles et justes protègent le monde naturel et les mortels auxquels elles choisissent d'accorder leur faveur. Celles qui sont mauvaises incarnent le déchaînement de l'instinct le plus primaire sous le signe du sang, des griffes et de la colère. Les créatures de Féerie peuvent être avenantes, cruelles, nobles, monstrueuses et féroces, et souvent tout cela à la fois.

Ce chapitre explore les aspects suivants de la Féerie :

- **Voyage en Féerie :** une discussion sur les principaux moyens de rejoindre ce plan, ainsi que sur les traits planaires de la Féerie.
- **Explorer la Féerie :** comment la magie de la Féerie influence les mortels qui se rendent sur le plan et les dangers auxquels ils risquent de devoir faire face.
- **Habitants de Féerie :** une discussion sur les résidents les plus fascinants et les plus connus du plan.
- **Sites incontournables de Féerie :** une description des endroits les plus importants de la Féerie, ainsi que de certaines créatures qu'on peut rencontrer dans ses clairières fleuries et ses anciennes cités.



CHIPPY



VOYAGE EN FÉERIE

Le royaume des fées : sa beauté omniprésente, ses dangers mortels.

TRAITS DE LA FÉERIE

Type : plan parallèle.
Taille et forme : la Féerie est un plan parallèle aux dimensions et à la topographie identiques au monde des mortels.
Gravité : normale.
Mutabilité : normale.

Certains sages éladrins affirment que la Féerie est un rêve du monde naturel. Sous bien des aspects, elle en est d'ailleurs indiscernable. Cependant, comme tout rêve, elle est le reflet intense et dangereux du vécu. La géographie de la Féerie reproduit celle du monde en prenant certaines libertés. Différentes montagnes, rivières et mers s'y retrouvent, mais les distances entre ces repères (voire les repères eux-mêmes) sont souvent modifiées.

Les mortels viennent en ce monde périlleux pour exploiter la puissance arcanique qui coule tels des fleuves invisibles à travers le relief sauvage. Certains souhaitent convaincre les éladrins de leur transmettre quelque savoir secret ; d'autres luttent contre des créatures féeriques qui exercent leur capricieuse cruauté sur des mortels innocents. D'autres encore rêvent de dénicher les artefacts magiques encore enfouis dans les cités de cristal en ruine abandonnées par les éladrins durant la guerre contre les drows. Qu'il s'agisse des forêts vertigineuses, des mers démontées ou des sommets granitiques auréolés de nuages, tous les lieux de Féerie recèlent d'innombrables mystères qui n'attendent, pour être éclaircis, que ceux qui ont à la fois le courage et l'astuce nécessaires pour survivre.

Se rendre en Féerie

La Féerie est unique en ce sens qu'elle est le seul plan dans lequel on se retrouve généralement sans l'avoir voulu. Dans les parties sauvages du monde, des **croisées féeriques** (des endroits précis où la barrière entre la Féerie et le monde physique est très mince) se cachent dans des clairières secrètes ou patientent à l'ombre de collines embrumées. Plus d'un mortel a emprunté sans s'en rendre compte une croisée le mauvais jour de l'année ou au mauvais moment de la journée, se retrouvant coincé dans le monde féerique.

Au fil des siècles, les éladrins (et d'autres) ont amélioré de nombreuses croisées féeriques naturelles pour en faire des portails fiables entre la Féerie et le monde. Ceux-ci sont signalés par des menhirs, des pierres couvertes de runes anciennes, des bosquets d'arbres plantés selon un schéma spécifique, ou même des cercles de champignons. Certaines croisées se limitent à une arche étroite coincée entre deux menhirs, et d'autres sont des clairières verdoyantes de la taille d'une ville. Beaucoup de ces sites sont aujourd'hui abandonnés, leur magie latente ne s'éveillant que lorsque les conditions sont réunies ou lorsque la caresse d'anciens mots de passe elfiques les réanime.

Les croisées féeriques ne peuvent normalement être activées que de deux manières : au moyen d'une phrase-clé propre au point de passage en question ou grâce à un rituel de Passage féerique. Vu la nature sauvage du plan, certains portails s'activent aléatoirement ou lorsque certaines conditions sont réunies, telles qu'une phase lunaire précise ou un rayon de soleil passant à travers certains arbres selon un angle particulier. Lorsqu'une croisée est activée aléatoirement ou suite à des événements rares mais normaux, on se retrouve souvent en Féerie sans même remarquer la transition. Dans les forêts les plus profondes, là où l'harmonie entre le monde et la Féerie est quasi parfaite, on trouve aussi des croisées ouvertes en permanence.

Dans le monde, les croisées sont entourées de légendes folkloriques. De vieilles histoires mettent en garde contre les dangers des fées, prétendant que ceux qui s'aventurent en Féerie en reviennent changés ou n'en reviennent pas. Pour un aventurier sagace, de tels contes sont les indices d'un passage oublié vers l'univers merveilleux et sauvage des êtres féeriques. Une forêt dans laquelle les habitants disparaissent régulièrement peut effectivement abriter des bêtes sauvages, mais il se peut aussi qu'en passant entre les deux arbres jumeaux du sommet d'une colline reculée au lever de la lune, on quitte ce monde pour l'autre.

La seconde méthode pour se rendre en Féerie est de profiter d'un **abyme**, qui survient lorsque les flux et reflux d'énergie planaire permettent à une région d'un plan de passer dans l'autre. Les cités éladrines en « chevauchent » souvent, apparaissant subitement dans le monde dans une explosion de lumière et une pluie de fleurs. Pour aller en Féerie, il suffit au voyageur de passer les portes d'une telle cité alors qu'elle se trouve sur le plan des mortels et d'attendre ensuite en son sein qu'elle reparte.

Chaque abyme est différent. Une cité éladrine peut apparaître avec une précision de métronome ou pas plus d'une fois par siècle. La cité de Shinaelestra se glisse dans le monde tous les jours à minuit, prenant la place d'une clairière située au cœur de la forêt Hurlante jusqu'à s'en retourner en Féerie un instant avant l'aube. Les tours d'Astrazalian restent sur les flancs verdoyants d'une île vallonnée tout le printemps et l'été, pour se retirer en Féerie à l'approche de l'automne et de l'hiver.

EXPLORER LA FÉERIE

Un voyageur évoluant en Féerie doit d'abord affronter la végétation luxuriante et le terrain accidenté de ce plan qui n'offre que peu de chemins balisés et une poignée de routes à peine.

Si les aventuriers ont la chance de découvrir un cours d'eau pour les guider dans leur périple, ils peuvent vite se retrouver au sommet d'une cascade haute d'un kilomètre. Descendant précautionneusement le long des falaises de pierre glissante qui l'encadrent, la bruine qui s'élève des chutes les trempe aussi sûrement qu'une averse d'été. Bien avant qu'un étouffant brouillard sulfureux sorte des marais pour envahir la scène, les visiteurs ne se font déjà plus d'illusions quant à cet idyllique paradis naturel.

La géographie changeante de la Féerie ne fait qu'ajouter aux malheurs des voyageurs. Comme mentionné précédemment, les repères géographiques du monde se reflètent certes en Féerie, mais dans une version exagérée. Les sommets montagneux sont plus hauts, plus pointus, plus traîtres. Les fleuves qui serpentent paisiblement dans le monde sont ici d'immenses torrents rugissants. Les mers déroulent des vagues qui s'écrasent en libérant l'énergie accumulée sous des tempêtes occultes loin au large.

De puissantes forces sont ici à l'œuvre, luttant pour la domination de la Féerie. Les incarnés féeriques éladrins ne reculeront pas à l'idée d'exploiter d'impuissants intrus comme pions dans leurs complexes intrigues de cour. Même les nobles éladrins sont mêlés à l'interminable vendetta livrée contre les géants fomorians au mauvais œil qui règnent sur l'Outreféerie (l'Outreterre féerique). Ces races s'affrontent d'un bout à l'autre de la Féerie et des êtres venus de plans encore plus exotiques mettent en œuvre des plans élaborés pour prendre le contrôle de la source infinie d'énergie magique qu'elle représente

LIGNES DE FLUX

La puissance arcanique bouillonne à travers la Féerie en suivant des voies anciennes et cachées qu'on appelle lignes de flux. Certains pensent qu'elles sont les fils qui maintiennent la structure du monde en état, qui « cousent » les plans les uns autres. Les lignes de flux de Féerie ont leur contrepartie dans le monde, des lieux de pouvoir souvent associés aux croisées féeriques. Et en effet, suivre une ligne de flux dans l'un ou l'autre des plans est un excellent moyen de retrouver une croisée féerique perdue.

Les intersections et extrémités des lignes de flux sont des lieux hautement magiques. Un personnage y exécutant un rituel avec les compétences Arcanes ou Nature bénéficie d'un +2 au test. Le coût des composantes du rituel tombe également à 75 % du coût normal (la magie imprégnant l'endroit améliore leur efficacité).

L'Éblouissante Beauté

En faisant abstraction des dangers posés par les créatures de la Féerie, les nouveaux arrivants doivent aussi faire face aux nouvelles expériences sensorielles qui les assaillent. Rien de ce qu'ils ont pu vivre dans le monde n'a pu les préparer à l'expérience de la présence tangible de la magie. En Féerie, les fleurs libèrent des parfums qui envoûtent les humains imprudents, et la puanteur de la mer Ténébreuse peut submerger le guerrier le plus stoïque. On peut dire que la puissante magie qui imprègne l'ensemble du plan rend tout intensément réel. Les résidants appellent ce phénomène l'Éblouissante Beauté. Les couleurs sont plus vives et les odeurs plus relevées. La lumière ne se disperse pas comme elle le devrait. Tout ce que l'on voit, entend, sent et goûte est plus fort. Comme pour bien des choses en Féerie, c'est à la fois un avantage et un inconvénient. Un simple rayon de soleil peut y apparaître comme une sculpture divine de lumière scintillante qui emplira l'observateur d'inspiration. Mais les ombres impénétrables des donjons fomorians sont tout aussi intenses et plongent l'aventurier perdu dans une panique débilitante.

L'Éblouissante Beauté a un effet supplémentaire sur les créatures intelligentes : le sang réagit à l'enchantement de la Féerie. Tout comme les créatures natives au plan incarnent les extrêmes de la passion et de la puissance, les visiteurs se mettent à se comporter comme des versions plus pures, plus vraies d'eux-mêmes. Les héros courageux deviennent intrépides, les amis deviennent amants et les rivalités dégénèrent en combat de couteau. Bien que les aventuriers ne perdent jamais le contrôle, ils doivent perpétuellement lutter contre l'appel de la Féerie à l'esprit sauvage, libre et spontané qui est en eux.

Domaines féeriques

En Féerie se trouvent des lieux qu'on appelle **domaines féeriques** et qui se manifestent typiquement à l'intersection de plusieurs lignes de flux (cf. encart *Lignes de flux*). Un domaine féerique se met en phase avec la créature la plus puissante résidant en son sein (habituellement une créature féerique mais pas nécessairement), adaptant son environnement pour refléter l'humeur ou les dispositions de celle-ci. Ainsi, un domaine habité par une impitoyable guenaude du trépas pourrait être pris dans un givre éternel, tandis que la tour occupée par un mage gobelin dément pourrait être recouverte de vignes à la couleur malsaine qui s'animent pour vous attraper.

Les domaines ne développent pas pour autant de liens empathiques avec les créatures et ces dernières ne montrent aucune capacité à contrôler directement les environs. Cependant, des nuages orageux pourraient s'assembler au-dessus du palais d'un roi éladrin chaque fois que la colère le prend, pour ne se disperser que lorsque son humeur s'améliore.

HABITANTS DE FÉERIE

Aux premiers jours de la Féerie, la magie sauvage circulait dans la forêt primordiale et donna naissance à d'innombrables bêtes qui étaient moins des êtres de la nature que des extensions de celle-ci. Certains dieux trouvèrent la splendeur lumineuse de l'endroit adaptée à leurs créations et c'est ainsi que des variantes fantastiques de créatures mortelles furent lâchées à l'ombre des feuillages au vert éternel. Il n'existe ici que peu de créatures véritablement stupides, la plupart étant dotées d'une parcelle d'intelligence, ne serait-ce que sous la forme de ruse sournoise.

Les races intelligentes font de leur mieux pour plier la Féerie à leur volonté. Les principaux rivaux pour sa gouvernance sont les éladrins dans leurs cités lumineuses et les fomorians dans leurs forteresses souterraines. D'autres races observent le conflit depuis les gradins, et le caractère imprévisible des êtres féeriques maintient l'équilibre du pouvoir. En matière de politique, il n'y a qu'une chose de certaine : ici, la moitié de ce qui semble vrai ne l'est pas.



La Cour des Étoiles

Plusieurs fois par an, sans date fixe, les incarnés féeriques et leurs alliés se rassemblent en parlement et en bacchanales, fusionnant leurs cours royales respectives en un grand congrès. Ils passent leur temps à négocier, festoyer, comploter, se marier et se trahir. La Cour ainsi assemblée, connue sous le nom de Cour des Étoiles, n'a pas de véritable chef mais son hôtesse est l'incarnée dénommée Reine de l'Été.

Au fil des siècles, les personnalités de la Cour des Étoiles se sont regroupées en factions qui luttent pour accroître leur influence, celle-ci se traduisant par une puissance arcanique et des territoires en Féerie. La plupart des incarnés et leurs suivants estiment appartenir à plusieurs factions et apportent leur soutien à des forces rivales quand ça les arrange. Malgré ce mélange chaotique de pouvoir, d'allégeances, d'ambition et de traîtrise, les conflits ouverts sont rares à la Cour des Étoiles. Pour y gagner des faveurs, on recourt à des joutes verbales, des duels par procuration et des complots en perpétuelle mutation. Les aventuriers constituent d'ailleurs d'excellents pions pour les nobles éladrins.

Distinct des factions des incarnés éladrins, le reste de la Cour des Étoiles est composé d'invités féeriques, d'ambassadeurs des autres races féeriques, de chefs centaures et de divers pique-assiette interplanaires. Bien des créatures présentes à la Cour travaillent des décennies durant pour accumuler suffisamment d'influence et espérer obtenir une audience auprès

LES PACTES FÉERIQUES DE SORCIER

Les pactes féeriques sont une source courante de pouvoir pour les sorciers. Chaque pacte est une relation, un échange avec un incarné précis, conclu pour des raisons différentes. Certains sorciers suivent les enseignements d'un homologue plus âgé puis s'engagent auprès du patron de leur mentor. D'autres, qui se sont aventurés en Féerie et ont survécu à ses épreuves, sont récompensés pour la distraction qu'ils ont procurée à un incarné. D'autres encore sont contactés dans le monde. Dans tous les cas, les incarnés ont de mystérieux projets pour le monde des humains et délèguent ainsi de leur puissance dans l'espoir que leurs sorciers contribuent à leurs desseins.

La nature personnelle de cette relation ajoute un cachet aux pouvoirs du sorcier. Les sorts découlant d'un pacte avec la Reine de l'Été auront une apparence ou une sonorité différente de ceux accordés par la Demoiselle de la Lune. Si le MD le souhaite, un sorcier témoin d'un homologue utilisant ses pouvoirs peut effectuer un test d'Arcanes DD 25 pour deviner l'identité de l'incarné féerique qui en est le patron.

LUCIO PARRILLO

de la Reine de l'Été. Certains des êtres présents sont originaires d'ailleurs mais ont élu domicile dans ce plan après avoir oublié leur mission initiale pour vivre le restant de leurs jours dans la merveilleuse et enivrante beauté de la Féerie.

Les Estivins

Tiandra, la Reine de l'Été, compte parmi les plus puissants incarnés féeriques. Elle peut faire mûrir une récolte d'un sourire et déclencher de terribles incendies d'un froncement de sourcils. Les nobles éladrins imprégnés de l'esprit de l'été se considèrent comme ses barons. Les autres esprits de croissance et de bienfaisance suivent sa bannière. Sa cour et ses fidèles répondent au nom d'Estivins.

Tiandra a l'apparence d'une éladrine de grande beauté à la peau couleur miel et aux cheveux chatoyants de toutes les couleurs des feuilles de l'automne. Une lueur dorée comme le soleil brille dans ses yeux. Son regard suffit à faire basculer les gens dans la folie.

Située au palais de Sénaliesse, la cour de la Reine d'Été est le reflet de sa beauté surnaturelle et peut paraître frivole. Des fées volettent à ses côtés. Chaque centimètre carré de son trône est décoré de fleurs, de fontaines et de soieries délicates. Cette imagerie colorée et sensuelle ne fait que détourner l'attention de sa vive intelligence. Tiandra est passée maître en stratégie, à la fois en intrigues de cour et sur le champ de bataille. Elle fait également preuve d'un sens de l'humour déconcertant et abrupt, ainsi que d'un fond surprenant de pragmatisme.

Tiandra éprouve une affection amusée pour les mortels. Elle envie l'imprévisibilité et la passion que leur inspire leur courte durée de vie. Elle fait écrire des spectacles par des auteurs mortels et passe commande d'œuvres auprès de poètes pour lesquels elle a eu un coup de cœur. Il lui arrive même de prendre à l'occasion un mortel pour amant. Ces relations ont modéré chez elle le dédain que la majorité des incarnés éprouvent pour eux. Elle est nettement moins inconséquente dans ses relations avec les mortels que la plupart des créatures féeriques importantes. La Reine de l'Été est connue pour accorder des faveurs à ceux qui la servent bien.

Les Verdins

Oran, le Seigneur Vert, est le plus grand incarné féerique de la nature. On pourrait le prendre pour un elfe, à ceci près qu'il aurait une tête de plus et serait bien plus musclé que tout autre. Il a des yeux fous d'un noir d'encre et un visage buriné au teint couleur chêne. Ses cheveux comme de la paille sont un désordre d'épis et de longues nattes. C'est un chasseur et un guerrier des bois sans égal. On dit même que le dieu Corellon lui accorde un respect prudent. Oran a un lien avec toutes les branches et tous les cours d'eau de toutes les forêts de Féerie. Les elfes du plan, mais aussi de nombreux sylvaniens, dryades et satyres lui sont loyaux. Les créatures féeriques qui lui prêtent allégeance répondent au nom de Verdins.

Si Oran devait avoir un point faible, ce serait la nature sauvage de son cœur. Il peut succomber à des sautes d'humeur aussi violentes que les orages d'été. Sa relation avec Tiandra est d'ailleurs légendaire. C'est Oran qui sculpta le palais de Tiandra à Sénaliesse. Au fil des siècles, ils ont été amants, mais aussi ennemis mortels, et il leur est arrivé pendant deux siècles environ d'être les deux à la fois. Les êtres féeriques de la cour essaient souvent de gagner des faveurs en soutenant l'un ou l'autre des régents durant leurs périodes d'agitation romantique. Actuellement, Oran et Tiandra entretiennent une amitié passionnée. Le seigneur Oran est conscient de sa nature impétueuse et sait que l'intelligence posée de Tiandra lui est précieuse pour tempérer ses décisions. Ils agissent souvent en tandem lorsque la Cour des Étoiles est en session, surtout en matière de sécurité et de guerre.

Bien que le Seigneur Oran soit le plus puissant des Verdins, beaucoup d'autres incarnés particulièrement dangereux appartiennent également à cette faction.

Les Hivernins

Les seigneurs féeriques qui choisissent la voie de l'hiver, celle du froid mortel, de la glace et de la neige aveuglantes, répondent au nom d'Hivernins. Bien qu'ils n'aient pas de véritable chef, le plus puissant et impitoyable du lot est le Prince du Gel. Lorsqu'il prend la peine de réunir ses alliés de la longue nuit, sa faction est connue sous le nom de Cour d'Hiver.

Frêle, pâle et aux cheveux clairs, le Prince du Gel et son sourire n'ont rien de chaleureux. Sans être inutilement cruel, il n'affiche pas la moindre once de compassion. Il ne s'allie avec d'autres incarnés que lorsqu'il est confronté aux plus grands dangers. Il préfère régler leur compte à ses ennemis le plus vite et sauvagement possible, sans guère d'égards pour les dégâts collatéraux. Pour une raison indéfinissable, le Prince du Gel éprouve un mépris absolu pour les mortels. Bien qu'il semble satisfait pour l'heure de gouverner ses terres en Féerie, des rumeurs circulent constamment selon lesquelles il vise à plonger l'ensemble du monde mortel dans un âge de glace éternel.

Les Océins

Les créatures féeriques aquatiques se réunissent à la Cour de Corail. Vivant dans les fleuves et les océans, elles obéissent aux volontés d'incarnés éladrins connus sous le nom d'Océins. Elias et Siobhan Alastai sont frère et sœur, deux éladrins qui il y a quelques siècles de cela ont atteint un niveau de pouvoir leur conférant le statut d'incarnés. À cause de leur ascension récente, ils sont moins détachés émotionnellement que beaucoup d'incarnés. Sans être accueillants, ils sont moins terrifiants que bien des grands nobles de la Cour des Étoiles. Étrangement, peu d'éladrins manifestent l'aspect de la nature associé aux eaux du monde et les Océins dirigent un conseil composé essentiellement de puissantes races non éladrines natives des lacs profonds et des océans.

Elias règne sur les eaux peu profondes de la Féerie telles que les rivières, les lacs et même les récifs à proximité des rivages. La gestion de son royaume l'amène à interagir constamment avec les races qui vivent au bord de l'eau. Il considère d'ailleurs que leur bien-être atteste de sa bonne maîtrise des éléments marins et il est prompt à venir en aide à ses sujets dès qu'il sent approcher un danger surnaturel. Elias a le rire facile et adore la musique.

Siobhan est la plus mélancolique des deux. Elle gouverne les océans profonds et ne quitte que rarement sa cité sous-marine, préférant laisser à Elias le rôle d'ambassadeur à la Cour des Étoiles. Elle se considère comme la gardienne de l'océan et de tous les endroits qui sont en ses profondeurs. À l'image des eaux où elle évolue, Siobhan est lente à se mettre en colère, mais sa rage engloutit alors des terres entières. Dès que ses intérêts sont menacés, elle est capable d'invoquer des ouragans, des geysers et des tsunamis. Bien que Tiandra, Oran et le Prince du Gel soient considérés comme les incarnés les plus puissants, personne n'a encore testé les limites du pouvoir de Siobhan.

Les Pénombrins

Sous l'influence arcanique qui agit en Féerie, certains incarnés manifestent des qualités plus abstraites que les saisons ou la nature. Beaucoup sont associés aux rêves, aux ténèbres, aux étoiles, au crépuscule, à la tombée de la nuit et à d'autres phénomènes nocturnes, ce qui leur a valu le nom collectif de Pénombrins. Bien que leur puissance soit du même ordre que celle des autres cours, ces incarnés ne s'affichent pas. Ils composent une association plutôt informelle, mais lorsque la Cour des Étoiles se réunit, ils se serrent les coudes pour jouer le jeu des intrigues.

La plus connue des Pénombrins est la Demoiselle de la Lune. C'est une chasseresse redoutable qui porte une épée d'argent capable de trancher les cauchemars. La Demoiselle de la Lune mène une guerre personnelle contre les lycanthropes et autres tueurs sauvages et elle est perçue comme bienveillante envers les mortels. Elle dispose de plusieurs camps de chasse en Féerie et l'un d'entre eux est un portail vers son sanctuaire personnel, là-haut sur l'astre lunaire.

Le Prince des Cœurs est un incarné féerique éladrin qui se consacre aux principes de beauté, de galanterie et d'amour. On n'est jamais trop prudent en sa présence, car s'il est connu pour avoir accordé des faveurs à ceux qui l'ont aidé à réunir des amants séparés par les circonstances, il se passionne aussi pour l'amour dédaigné. Le Prince des Cœurs se mêle parfois des vies de mortels qu'il estime devoir être amoureux l'un de l'autre et s'efforce de les mettre ensemble. Si le couple infortuné ne se supporte pas au départ, voilà qui ne fait que rendre le projet plus plaisant.

La Devineresse, un puissant oracle annonciateur de catastrophes, est une incarnée plus ténébreuse de cette faction. À l'apogée de Cendriane, la Devineresse est apparue vêtue du noir du deuil pour prédire le destin terrible de la cité. Elle semble décidée à écraser les arrogants et les puissants, mais parfois aussi à élever les vertueux prisonniers de conditions misérables. Toute personne qui lutte péniblement pour une noble cause peut trouver en elle une patronne terrifiante.

L'HONNEUR CHEZ LES FÉES

Toutes les créatures féeriques peuvent se montrer capricieuses et dangereuses quand on les provoque. Cependant, la plupart des sociétés féeriques ont élaboré des codes, une étiquette, des règles qui gouvernent tous les aspects du comportement. La façon dont ces règles s'appliquent aux mortels et autres créatures non féeriques est cependant soumise à des personnalisations éthiques importantes qui ne relèvent pas de l'alignement, d'ailleurs souvent inexistant chez les êtres féeriques.

Bien des éladrins et alliés féeriques respectent les mortels qui suivent leurs règles, leur témoignant le même honneur qu'à d'autres de leur espèce. En négociant soigneusement les politiques complexes de ces êtres, les mortels peuvent recevoir un bon accueil et (parfois) un sauf-conduit pour retourner au monde. Ces créatures concluent et honorent des accords avec les mortels qui témoignent comme il se doit d'humilité et de respect, qui emploient les titres et les formules appropriées, et suivent les mêmes règles qu'elles.

D'autres en revanche pensent que leurs règles ne s'appliquent pas aux non féeriques qu'ils considèrent comme de vulgaires benêts ou de simples distractions desquelles il faut se débarrasser une fois l'amusement épuisé. À l'extrême, les fomorians ne respectent que ceux de leur espèce, ne faisant même pas preuve d'honneur envers les autres créatures féeriques. Si n'importe laquelle de ces créatures conclut un accord avec des mortels, ce n'est que pour mieux les piéger dans des paris qu'ils ne peuvent remporter ou dans des promesses qu'ils ne peuvent tenir. Et si les mortels parviennent à trouver une faille dans l'accord, elles n'auront aucun scrupule à le rompre.

Certains mortels utilisent les termes de « fées de lumière » pour désigner les créatures et les cours qui respectent leurs engagements auprès des mortels et de « fées d'ombre » pour faire référence aux fomorians et autres créatures féeriques, ainsi que leurs cours, qui sont hostiles aux mortels. Mais ces termes n'ont aucune signification pour les habitants de la Féerie. Pire même, puisqu'il est dangereux de faire des suppositions quant au comportement d'un être féerique envers les mortels sur la base de son appartenance à l'une des cours d'incarnés ou de toute autre généralisation. Toutes les cours sont composées de membres qui pourraient être à la fois fées de lumière et d'ombre, bien qu'effectivement les Estivins et les Océins soient généralement plus amicaux avec les humains que les Hivernins. Cependant, même chez les fomorians, il en est quelques-uns pour témoigner d'honneur et de respect aux mortels, surtout si ces derniers affichent clairement leur puissance.

Les éladrins

Les éladrins sont le « peuple » de la Féerie. Leurs cités sont des ensembles de tours de cristal gracieuses et effilées se mariant harmonieusement avec le paysage local. Ces villes datent toutes d'avant la guerre contre les drows et beaucoup d'entre elles ont été ravagées par le conflit. Les éladrins évoluent au milieu d'avenues et de grands halls si anciens que des millénaires d'histoire semblent les recouvrir de leur silence, comme s'ils hantaient leurs propres cités. Ce n'est qu'aujourd'hui qu'ils tentent véritablement de reconquérir certaines de leurs grandes métropoles brisées. La reconstruction et le repeuplement sont inégaux. Les aiguilles d'Astrazalian s'envolent plus hautes que jamais, mais Cendriane reste un amas de ruines baigné de mélancolie.

Dispersées comme elles le sont à travers la Féerie, les cités sont des États à part entière. Elles tentent sporadiquement de conclure des alliances formelles, sans qu'aucune ne soit solide ou durable tant les distances qui les séparent et la nature éladrine même œuvrent à l'encontre de ces efforts.

Comme chacun sait, la famille étendue, ou maison, est le fondement de la société éladrine. Bien que la plupart d'entre eux passent les décennies de leur jeunesse dans l'une des villes de pierre et de cristal qui parsèment les étendues forestières infinies de la Féerie, la véritable allégeance d'un éladrin est à sa maison et ses nobles, qui à leur tour prêtent allégeance à l'un des incarnés féeriques éladrins qui n'ont de roi que le titre. Bien que Tiandra soit considérée comme une reine par bien des éladrins, elle ne gouverne qu'à Sénaliesse et encore lorsqu'il le faut uniquement.

Les firbolgs

Les firbolgs sont des chasseurs nocturnes et les plus grands d'entre eux gagnent le titre de Maître de la Horde Sauvage. Ils chassent ennemi et gibier, mais aussi n'importe quelle créature intelligente qui pénètre sur leur territoire, traquant leur proie sans relâche. Cependant, comme les firbolgs s'intéressent par-dessus tout à la chasse même, celle-ci n'aboutit pas nécessairement à la mort de la proie.

Les firbolgs vivent à l'écart dans des villages de petite taille composés de simples cabanes faciles à défendre et intégrées à la nature environnante. Beaucoup de ces villages sont perchés au sommet de falaises précaires ou bâtis sur des îlots célestes. Les disputes territoriales entre clans firbolgs sont fréquentes. Ce n'est que face à un ennemi commun puissant que les clans querelleurs s'unissent et forment des alliances qui ne durent généralement que le temps d'éliminer la menace.

Les firbolgs se mêlent rarement des intrigues de cour auxquelles se livrent les éladrins et les fomorians, mais certains clans accepteront qu'un de ces monarques les rémunère pour le débarrasser d'un danger persistant. Les guerriers firbolgs font parfois des apparitions dans les cités éladrines et les places fortes fomorianes pour payer de modestes tributs à un roi ou une reine, le plus souvent sous la forme d'une carcasse de créature ou d'un criminel capturé.

Les fomorians

Sous les collines verdoyantes de la Féerie s'étale l'écho féerique de l'Outreterre : l'Outreféerie. Dans ce terrifiant dédale de tunnels sombres et de cavernes mystiques, les géants difformes dénommés fomorians règnent avec une tyrannie absolue sur leurs vastes royaumes souterrains. Les fomorians manient une magie puissante et monstrueuse et peu, en Féerie ou dans le monde, parviennent à les égaler. Si les fomorians pouvaient mettre leurs querelles de côté, ils seraient de force à mener de grandes conquêtes. Heureusement, cette terrifiante perspective est improbable puisque la plupart des fomorians détestent ceux de leur espèce autant que ceux qui n'en sont pas. Ironie du sort, ce défaut est une conséquence directe de leurs puissantes capacités magiques car la terrible énergie que manipulent ces monstres leur inflige une douleur perpétuelle et les rend inexorablement fous.

Chaque dirigeant fomorian tolère la présence des membres de son propre clan dans sa cour mais tout juste. Les époux et rejetons sont même perçus comme des rivaux nécessaires, sans plus. Ce n'est souvent qu'une question de temps avant qu'un fomorian exile ou extermine sa famille. Les clans montent des réseaux d'espionnage étendus contre les puissances voisines et contre leurs propres sujets. Les seules créatures en qui les fomorians ont confiance sont les cyclopes qui leur servent de conseillers, d'artisans et d'espions.

Pour néfastes que soient cette folie et cette haine aux chances de constituer un royaume fomorian unifié, chaque roi et reine y trouve un avantage certain. La suspicion exercée par un dirigeant fomorian baigne tout le royaume. Les insurrections sont matées dans l'œuf alors que les sujets quêtent désespérément la moindre miette de faveur auprès de leur monarque, ou du moins d'échapper à l'inévitable et imminente purge, en se livrant à la délation à la moindre provocation. Les étrangers trouvent rarement des alliés dans la population soumise et prompte à trahir d'un royaume fomorian.

Les monarques fomorians règnent depuis d'immenses places fortes souterraines entretenues par des serviteurs cyclopéens. La plupart de ces forteresses se trouvent dans d'énormes cavernes de l'Outreféerie. Des murs de fer brut s'élèvent du sol au plafond, garnis de tours carrées d'où l'on surveille les alentours par des meurtrières. Des gardes patrouillent à la fois les tunnels d'accès à ces murs et leurs remparts. Des fermes de tourbe et des forêts de champignons cultivées par des serfs asservis au seigneur fomorian entourent la forteresse. Cette triste parodie de terre pastorale peut s'étendre bien loin de la place forte. Les fomorians revendiquent fréquemment le contrôle de territoires larges de centaines de lieues même s'ils ne règnent en vérité que sur la région située à quelques heures de marche de leur forteresse.

Derrière les remparts de fer d'une forteresse fomoriane type se trouve une ville crasseuse semblable à une agglomération de terriers peuplée de serviteurs et

d'esclaves. Des monstres de l'Outreféerie y prospèrent, se nourrissant des déjections urbaines. Dans des espaces dégagés de stalagmites, les marchés présentent un commerce actif de provisions et d'esclaves.

La plupart des places fortes fomorianes comportent un donjon ou un sanctuaire, protégé de nombreuses et épaisses portes de fer, et dans lequel le dirigeant de ce royaume règne sur une cour pervertie par la cruauté que protègent des cyclopes fanatiques et des assassins prestelins. Bien que de nombreux fomorians périssent en attaquant des cités éladrines ou en parcourant les tunnels de l'Outreféerie, rares sont ceux à avoir été défaits dans l'enceinte de leur propre sanctuaire.

Les fomorians sans royaume complotent pour usurper celui d'un congénère. Dans cette lutte incessante, les dirigeants recherchent le moindre avantage, surtout s'il est magique. Ils lancent fréquemment des raids sur les cités éladrines pour y piller les objets magiques dans les salles au trésor. Un monarque fomorian accordera même un sauf-conduit à des aventuriers qui mettront des objets magiques dans la négociation.

À cause de leurs rivalités, les fomorians n'ont pas de cour centrale pour organiser ou diriger tous leurs royaumes. La démence qui affecte ces géants maléfiques implique que même pris individuellement, les royaumes n'ont aucun caractère ou aucun esprit commun. Chaque famille gouverne sa forteresse en Outreféerie avec un isolationnisme jaloux et un tempérament hautement imprévisible.

Les gobelins

Les gobelins ne sont pas des fées, mais ils sont robustes, se reproduisent rapidement et sont bien établis dans les recoins les moins accessibles de Féerie. Au fil des siècles, des armées gobelines venues du monde ont établi de nombreuses places fortes ici, et même si peu d'entre elles perdurent, les gobelins qui survivent à la chute de tels royaumes s'attardent pendant des générations sous la forme de tribus de bandits sanguinaires, certaines d'entre elles allant jusqu'à se saisir d'un territoire suffisant pour reconstituer un royaume gobelin à part entière. Actuellement, de vils seigneurs gobelins sont tapis dans les ombres les plus denses de la Féerie, terrorisant tous ceux qui passent à portée de marche de leurs féroces armées.

Les gobelins établissent aisément des alliances avec les habitants les plus maléfiques de Féerie, tels que les fomorians, les guenaudes, les druides mauvais et les lycanthropes. Les accrochages avec les éladrins et les gnomes sont fréquents puisque leurs raids visent aussi souvent que possible ces royaumes. Les gobelins qui vivent en Féerie maîtrisent souvent plus de magie que leurs congénères du monde et bien des monarques gobelins sont des sorciers ou des magiciens de talent.

Les gnomes

Les gnomes occupent littéralement l'espace intermédiaire de la Féerie. Entre les tours des éladrins et les forteresses souterraines des fomorians, ils ont construit leurs terriers dans les collines et les forêts, dissimulés entre les racines par d'astucieuses illusions. Les aventuriers passent souvent en pleine place du village sans se douter de rien, au grand amusement des gnomes.

Pendant des siècles, chaque terrier gnome s'est taillé sa place dans la nature. Avec l'avènement des fomorians, les conseils de terriers ont réalisé qu'ils avaient besoin d'instaurer une certaine coopération entre les communautés. Mais, les gnomes étant espiègles, indépendants et instinctivement soupçonneux, une bonne gouvernance n'est pas leur priorité et un accord sur le type de confédération s'est révélé difficile.

Un conseil gnome a fini par se constituer. C'est une pure méritocratie composée des gnomes les plus malins au combat, les plus adroits en magie ou les plus subtils en politique. Ils sont arrivés à ce système par nécessité plus que par idéalisme, leur amour excessif du débat mettant dans l'impasse toute autre forme de république. Tout gnome qui accomplit de hauts faits peut être nommé au conseil, les héros qui y siègent décidant alors ou non d'accepter le candidat. Bien des aventuriers gnomes du monde mortel tentent en fait de faire leurs preuves afin de prendre place à la table de chêne du conseil.

Une fois qu'un gnome est jugé digne de siéger au conseil, c'est à vie. Or, aucun gnome n'est capable de rester longtemps en place, ce qui est particulièrement vrai des membres du conseil en raison de leur caractère aventureux. Du coup, lorsque le conseil doit s'assembler dans son terrier, tous les membres présents à ce moment-là participent à la réunion et le quorum est automatiquement considéré comme atteint, qu'il y en ait cinq ou cinquante présents.

Le conseil gnome est dirigé par Karl Pierrelustre, un maître illusionniste qui a passé des années en aventures dans le monde. Sous sa direction, le conseil se préoccupe particulièrement de la survie des terriers, et les aventuriers qui aident les gnomes se retrouvent avec des alliés dangereusement divertissants en Féerie. Par contre, toute action qui pourrait d'une façon ou d'une autre être interprétée comme hostile à leur race vaudra à son auteur leur éternelle inimitié.

Autrefois, la race gnome tout entière fut esclave des fomorians qui, encore aujourd'hui, ont plaisir à les chasser voire s'en nourrir. La plupart des gnomes craignent les fomorians plus qu'ils ne les haïssent, s'efforçant d'éviter les terribles géants et leurs vassaux les cyclopes. Acculés, les gnomes utilisent des pièges et des illusions mortelles pour attaquer l'agresseur et défendre leurs communautés. Ils détestent également les gobelins qui adorent effectuer des raids sur leurs villages.

Les gnomes entretiennent des relations cordiales quoique tendues avec les éladrins car l'enjouement des premiers contraste avec la froide arrogance des

seconds. En bref, les gnomes trouvent les éladrins insupportablement coincés et loin d'être aussi futés qu'ils s'imaginent. Et les gnomes ne se privent pas à l'occasion de « libérer » des objets magiques ou des documents anciens des cités éladrines si le conseil estime cela nécessaire au bien des terriers. Il y a une chose qui fait tout particulièrement grincer les éladrins des dents : le fait que les gnomes ont trouvé le moyen d'ouvrir des croisées féeriques à volonté. Plus étonnant encore, certains sont capables de se téléporter d'une croisée de Féerie à une autre, un système de téléportation improvisé. Et les gnomes refusent de révéler comment ils font.

Les incarnés féeriques

Les esprits féeriques les plus puissants sont des avatars divins qui incarnent un aspect de la nature. Certains, tels Tiandra la Reine de l'Été ou le Prince du Gel, sont des nobles éladrins si vieux et puissants qu'ils ne sont plus soumis à la contrainte de la mort. Certains sont les esprits éveillés de formidables forêts, montagnes ou fleuves, tels Oran le Seigneur Vert, ou encore Scamandre, l'esprit gardien du fleuve de même nom. D'autres sont les incarnations intelligentes de différents types d'animaux, tels le Seigneur Félidé ou le Roi Singe. Quelques incarnés sont des créatures d'autres races féeriques qui ont atteint un grand âge et un immense pouvoir, comme par exemple la guenaude Baba Yaga ou le prince satyre Hyrsam. Ces êtres ont rarement la puissance d'un dieu ou même d'un seigneur démon, mais rares sont les entités capables de les vaincre dans leur domaine.

La personnalité des incarnés féeriques va d'amicale à malicieuse, de compatissante à insensible. Et s'il est périlleux de traiter avec la plupart d'entre eux, certains sont fascinés par les héros mortels et leur accordent occasionnellement quelque faveur sous forme de dons de pouvoir ou de savoir. En règle générale, les incarnés sont obnubilés par leurs propres rivalités, intrigues et inimitiés. Leurs intérêts et leurs efforts s'opposent, entraînant (pour les plus puissants d'entre eux) les factions de créatures féeriques qu'ils gouvernent.

Sites incontournables de Féerie

Vous trouverez ci-après quelques-uns des endroits les plus marquants des forêts et montagnes de Féerie.

Astrazalian, la Cité à l'Éclat Stellaire

Cette magnifique cité est le fronton des terres éladrines. Apparaissant chaque année pour six mois sur les flancs verdoyants d'une île vallonnée du monde, elle est le royaume féerique le mieux connu des mortels.

ASTRAZALIAN

Ville aux tours blanches et aux rues sinueuses sise sur les collines d'une île verdoyante, Astrazalian n'existe dans le monde que le temps du printemps et de l'été, puis repasse en Féerie pour l'automne et l'hiver.

Population : 8 900, plus 5 000 autres environ qui vivent dans de modestes domaines ou de petites tours de guet situés ailleurs sur l'île. La plupart sont des éladrins, bien qu'il y ait aussi un petit nombre de résidents elfes et demi-elfes. Pendant son séjour dans le monde, on y trouve aussi des visiteurs provenant de toutes les autres races.

Gouvernement : Dame Shandria est Première Épée de la cité, désignée à ce poste par le conseil des maisons. Le conseil est constitué de l'ensemble des têtes de chacune des maisons éladrines d'Astrazalian.

Défenses : la Garde des Épées est la principale force défensive de la ville, un régiment de 600 soldats éladrins. Le port d'Astrazalian abrite aussi une petite flotte de cinq navires de guerre.

Auberges : *La Maison du Réconfort* ; *Le Peuplier Blanc* ; *La Maison des Cygnes*. Le *Peuplier Blanc* est la plus grande et accueille les voyageurs venus du monde des mortels.

Tavernes : *La Mouette Rieuse* ; *La Lune et les Étoiles* ; *L'Arbre Lanterne*. Cette dernière est un grand chêne blanc avec des dizaines de lanternes suspendues aux branches au-dessus des tables.

Commerce : L'Étoile et le Dauphin (produits frais) ; Aramath Teldorm. Aramath est un forgeron éladrin de grande réputation.

Temples : la Tour des Étoiles (Corellon) ; le temple de la Dame (Sehanine) ; la Tour de Perle (Mélora).

La plupart des maisons éladrines ont un représentant qui y vit. Le commerce et les trésors s'y déversent chaque été avec le flot des mortels. Ces ressources, combinées au répit semi-annuel des dangers de la Féerie, permettent à ses habitants éladrins de reconstruire Astrazalian à leur guise. C'est une des rares cités éladrines qui affiche des tours neuves au côté d'aiguilles anciennes. Des cygnes blancs géants tirent des barques fragiles le long des quais. Sur les étalages aux bannières colorées de son marché, on vend des marchandises en provenance de nombreuses nations. Dans son enceinte, une université de magie particulièrement puissante dispense son enseignement, tandis que ses magiciens éladrins échangent leur savoir contre des secrets inconnus en Féerie et apprennent la magie des mortels. Cette association dynamique a donné naissance à de nouveaux arts magiques véritablement puissants.

Astrazalian est gouvernée par Dame Shandria, maîtresse de guerre éladrine. Dame Shandria est une cousine éloignée de la reine Tiandra. Du coup, la Cour d'Été de la reine y a de l'influence. Certains trouvent curieux qu'un combattant ait été mis à la tête d'Astrazalian alors qu'un diplomate y aurait semblé plus à sa place, et Dame Shandria elle-même n'apprécie visiblement pas le rôle. Aussi étonnante que cette nomination puisse paraître vu le caractère paisible de la contrée d'Astrazalian dans le monde, Shandria gouverne la cité parce que son emplacement, lorsqu'elle retourne en Féerie chaque année pour l'automne et l'hiver, est particulièrement dangereux.

En Féerie, Astrazalian est à distance de frappe des frontières fomorianes. Toutes les cités éladrines plus proches des territoires ennemis sont déjà tombées et la Cité

à l'Éclat Stellaire leur apparaît comme une récompense chatoyante et bien grasse qui n'attend que d'être cueillie. Cependant, les fomorians ne rêvent pas seulement de s'approprier l'or et les objets magiques de ses salles fortes, leur folle avidité de puissance y voit une ville entière à partir de laquelle lancer une armée de conquête sur les royaumes mortels. Les géants se retiennent tout juste de s'entre-tuer entre deux assauts contre les murailles d'Astrazalian. Un mortel qui repartirait en Féerie avec la cité se retrouverait dans une situation de siège permanente dès l'instant où elle se rematérialiserait.

Aussi terrifiante que soit cette perspective, les intrépides et les inconscients y trouveront un nombre illimité d'opportunités. Dame Shandria préfère souvent affecter des tâches dangereuses à des mercenaires mortels plutôt que de risquer les précieuses troupes de sa garnison. Gagner la faveur de Shandria, c'est gagner la faveur de la Reine de l'Été. Servir Astrazalian permet à des mortels d'être récompensés en avantages magiques rares, en faveurs accordées par des érudits éladrins, ou même en décennies épargnées avant de pouvoir présenter une demande d'audience auprès de la Cour des Étoiles.

Beaubourg

Le roi Bronnor, dirigeant de la misérable ville de Beaubourg, est typique des fomorians. Une semaine, il accorde des pardons et envoie des ambassadeurs porter des messages de paix aux domaines voisins. La suivante, il exécute ceux qui sont suspectés de traîtrise et ordonne à des maraudeurs et des assassins d'attaquer ses voisins. Bronnor préfère accroître ses propriétés par le commerce des esclaves que par le combat et on peut raisonnablement négocier avec lui dans ses périodes les plus saines. Son royaume est situé à proximité du territoire des lycanthropes de Pierrefendue et beaucoup d'entre eux sont à son service en tant qu'espions et assassins dans les terres qui surplombent son domaine souterrain.

Cendriane

Autrefois la ville la plus lumineuse des éladrins, Cendriane fut le site des guerres les plus longues et les plus impitoyables que se livrèrent éladrins et drows. Aujourd'hui, l'entièreté de la cité-état est une forêt sombre, torturée et hantée de terribles spectres. Au centre de cette nature révoltée se trouve Cendriane même, une ruine maudite dont les magnifiques tours de cristal se dressent silencieuses et vides.

Cendriane est plus étendue que n'importe quelle autre cité éladrine, et pourtant complètement abandonnée de ses anciens résidents. Bien que de nombreuses sections de la ville aient été entièrement reconquises par la forêt, de grands pans du centre-ville sont dépourvus de vie. Descendre les rues ouvertes de Cendriane, avec le son de ses propres pas pour seul bruit entre les maisons intactes et blanchies est une expérience déconcertante. Aucun chant d'oiseau ni aucune brise ne perturbent le silence mortuaire. Ces zones étrangement préservées et dignes d'un musée sont défigurées de-ci de-là par des cratères calcinés de trente mètres de diamètre. La dévastation arcanique qui a vaporisé ses bâtiments fut assez puissante pour éjecter des blocs de pierre blanche de dizaines de tonnes dans les airs, où certains flottent encore dans un silence désorientant. Des explorateurs suffisamment courageux pour grimper en haut des tours de Cendriane trouveront régulièrement, après avoir forcé une porte à quelque quinze étages de hauteur, un de ces fragments planté à travers le mur extérieur. La puissance destructrice libérée ici n'a jamais vu d'égale dans toute la Féerie.

Cendriane est peut-être silencieuse, mais elle n'est pas vide. Des araignées géantes ont pris résidence dans les étages supérieurs de bon nombre des tours, tissant des toiles entre les aiguilles. Des panthères féeriques sont tapies au niveau de la rue dans l'ombre des renfoncements de portes brisées. Une meute de bêtes éclipsantes arpente l'avenue des Dieux. L'immense Clairière Centrale est redevenue sauvage et un cercle de dryades incroyablement brutales y demeure. Dans ses catacombes sinueuses, des morts-vivants crèchent. Un malheureux seigneur vampire éladrin dénommé Kannoth y règne, maître d'un culte sanguinaire qui attend son heure sous terre. Certains sages sont convaincus que la créature qui ravagea Cendriane n'a jamais été détruite et serait au contraire emprisonnée sous les grands halls de la ville.

Malgré son isolement et sa réputation, Cendriane reçoit son dû de visiteurs. D'incroyables secrets y furent enterrés lors de sa chute. Des artefacts magiques à la puissance incomparable se trouvent encore dans ses salles fortes effondrées. Des cartes menant à des contrées légendaires reposent sur les étagères de la Grande Bibliothèque. Même la demeure la plus modeste de Cendriane contient des trésors laissés par les éladrins qui fuirent l'holocauste. De telles opportunités sont trop tentantes pour bien des créatures féeriques. À tout instant, Cendriane peut se retrouver hôte de petites escouades d'arcanistes drows, de rôdeurs éladrins en mission de secours, d'espions prestelins œuvrant pour un roi fomorian et d'un groupe d'aventuriers mortels, tous inconscients de la présence des autres tandis qu'ils explorent l'étendue en ruine de la métropole.

La Croupitude

La Croupitude est un marais aussi vaste qu'une mer ; un marais de saules pleureurs et de fruits pourris, de racines noueuses s'arrachant à des puits de sables mouvants bouillonnants, de nappes de brouillard impénétrables empestant les vapeurs de vase, de pluies capables de durer toute une semaine durant lesquelles le sol détrempé est grillé d'éclairs, et d'alligators sanguinaires géants et de guêpes grosses comme des chiens. C'est aussi le domicile des guenaudes. Comme tout ce qui appartient à la Féerie, la Croupitude regorge de vie, mais celle-ci est profondément viciée. Des cultes sombres vénérant des divinités de la folie chantent dans la nuit sans étoiles. Des créatures déformées vivant dans la boue franchissent

subitement des rideaux de vigne jaune tacheté ou émergent des eaux noires pour se hisser sur des bateaux à fond plat qu'elles utilisent pour naviguer les cours d'eau. Après quelques semaines passées à affronter les bêtes nauséabondes engendrées par la corruption de la Croupitude, les aventuriers en viendront sans doute à regretter la pestilence propre et franche du simple mort-vivant.

Bien que la majorité des marais de Féerie soient peuplés de guenaudes, la Croupitude est le domicile de la plus puissante de toutes, la terrible Baba Yaga. Elle réside dans une hutte dilapidée qui semble être montée sur pilotis juste au-dessus de la surface des eaux du marais. Elle prend souvent l'apparence d'une vieille humaine, que ce soit une aimable figure maternelle ou une terrifiante harpie, selon ce qui l'arrange.

Si Baba Yaga est menacée et se sent surclassée, chose rare, un coup de sifflet strident réveille sa hutte qui se dresse alors jusqu'à une hauteur de dix mètres en déployant ses longues pattes d'oiseau initialement prises pour des pilotis. Celles-ci lui permettent de se déplacer à grande vitesse et d'ignorer les terrains difficiles, mais aussi de se battre à grands coups de pied comme un oiseau incapable de voler. Un seul coup de ses jambes de la taille d'un tronc d'arbre suffit à enfoncer la cage thoracique d'un humanoïde.

Baba Yaga est profondément mauvaise, mais on peut négocier avec elle. Tout comme les fomorians, les guenaudes sont avides de pouvoir mais poursuivent aussi des objectifs plus subtils. Baba Yaga est prête à échanger un secret contre un autre. Cependant, les aventuriers doivent prendre garde : les accords de Baba Yaga sont les plus traîtreusement formulés. Rares sont ceux qui sont assez intelligents pour la berner, et ceux qui le sont vraiment n'essaient même pas.

Le dédale de Fathaghn

Bien qu'on trouve des sylvaniens et des dryades dans toutes les forêts de Féerie, ils s'entendent tous mystérieusement pour protéger à tout prix un grand chêne situé au cœur de ce plan. À cette fin, la reine dryade Fathaghn a élevé un puissant dédale de ronces pour perdre et dévorer tous ceux qui s'aventurent trop près du bosquet sacré.

Les aventuriers voyageant en Féerie et qui pénètrent dans ce dédale pourront peut-être remarquer au départ que le sous-bois les entourant est trop épais pour s'y tailler un chemin, mais que par chance un sentier contourne les ronces. Au fur et à mesure de leur progression, les arbres autour d'eux se rapprochent de plus en plus jusqu'à ce que la forêt ait dressé de part et d'autre, et sans qu'ils s'en aperçoivent, deux murs impénétrables de troncs et de ronces. Le sentier sur lequel ils se trouvent serpente et tourne, se divise et se perd. Et au moment même où les aventuriers comprennent qu'une intelligence hostile est à l'œuvre, les dryades attaquent.

Avec de la patience et de la chance, il est possible de s'extraire du dédale de Fathaghn. Les dryades utilisent des tactiques de guérilla qui partent de sylvaniens enracinés au sein du labyrinthe même. Si les explorateurs continuent de se déplacer, ils pourront éviter de se retrouver encerclés. Au bout d'un certain temps, leur fuite les éloignera du chêne sacré au cœur du dédale et les attaques des dryades s'espaceront. Des aventuriers perspicaces pourront mesurer l'ajustement des réactions défensives pour s'orienter dans le labyrinthe et trouver une sortie.

Bien sûr, ils peuvent aussi choisir de forcer le passage et de trouver le chêne sacré que les dryades protègent. La légende dit que la reine Fathaghn veille sur l'Arbre Originel, celui dont descendent toutes les races féeriques végétales. Quiconque se fabrique un bâton avec son bois pourra probablement contrôler n'importe quelle plante féerique ou même se téléporter d'arbre en arbre comme une dryade. Mais les pouvoirs de ce bois, ainsi que l'existence mythique de l'Arbre Originel, ne sont rien de plus que des légendes, choses bien minces sur lesquelles jouer sa vie.

L'île de la Terreur

Il s'agit d'une vaste île tropicale d'origine volcanique au milieu de mers agitées. Des récifs pointus protègent l'accès à ses plages de sable noir. Si un bateau parvient à atteindre le rivage en un seul morceau, ses passagers sont confrontés à un mur solide et verdoyant de vignes et d'arbres tropicaux. Des pics d'obsidienne en lame de couteau s'élèvent au-dessus des arbres. Les voyageurs s'aventurent dans cette jungle à leurs risques et périls car, de tous les endroits sauvages et secrets de Féerie, l'île de la Terreur est le plus mystérieux.

Toute l'île subit constamment des abymes impromptus de la Féerie vers le monde et parfois même vers des plans encore plus étranges. Certains sages défendent l'idée qu'elle est partout en même temps, d'autres qu'elle est toujours nulle part. En tout cas, ses déplacements incessants ont peuplé l'île de toutes sortes de bêtes sauvages. Elle héberge aussi plusieurs campements minuscules de créatures intelligentes naufragées. Il y fait une chaleur humide, un climat dans lequel des êtres reptiliens se sentiront plus à l'aise pour explorer ses mystères.

Mystères qui semblent sans fin : un ancien temple yuan-ti se dresse au cœur de la jungle. Au nord de ce temple, plusieurs races primitives vivent dans de splendides ziggourats à l'origine inconnue. Un explorateur à l'œil perçant peut tout juste distinguer une mince tour, une aiguille de cristal phosphorescent posée au sommet d'une des montagnes centrales. Sur la côte sud, plusieurs groupes d'humains prisonniers de l'île se sont croisés et ont découvert, sidérés, qu'ils provenaient tous d'époques extrêmement différentes de l'histoire. On a aperçu de gigantesques et terribles lézards courant sur deux pattes à travers la jungle.

Il suffit d'un très court séjour sur l'île de la Terreur pour comprendre une chose : y débarquer n'est pas aussi difficile qu'on pourrait le croire. Le réel défi consiste à trouver le moyen de la quitter.

Mag Tureah

Mag Tureah est un ancien royaume souterrain conçu autour d'une forteresse de fer particulièrement ornée d'Outreféerie. Imitant curieusement le mélange parfait de tours de cristal et de bois naturel que l'on trouve dans les cités éladrines, les murs de fer de Mag Tureah se joignent souvent abruptement à des arches en pierre et des tunnels naturels. Personne ne sait qui (ou quoi) a construit la forteresse. Abandonnée par ses bâtisseurs inconnus pour des raisons mystérieuses, Mag Tureah resta vide pendant des siècles. De nombreuses vagues de fomorians tentèrent bien de s'emparer de cette place forte vitale, mais toutes furent détruites par les horreurs qui hantaient son dédale de couloirs, jusqu'à ce que le roi fomorian Thrumbolg, surnommé le Premier Seigneur, atteigne son cœur sombre. Il vainquit ses horribles gardiens et aujourd'hui son empire s'étend inexorablement dans l'Outreféerie à partir des tours métalliques, une tumeur noire qui s'étale invisible sous le vert du monde de surface.

En elle-même, la forteresse constituerait une prise de guerre de grande valeur. Mais Mag Tureah témoigne en plus d'un lien particulier avec le monde qui la rend très précieuse. En effet, elle est criblée de portails qui débouchent sur des dizaines d'endroits dispersés sur des milliers de kilomètres du monde naturel. Mag Tureah est une plate-forme de voyage donnant accès aux quatre coins du plan mortel.

Sur le monde mortel, le site des portails apparaît souvent comme de banales ruines. Les explorateurs marchent entre les murs brisés, s'émerveillant des pierres noires, sans jamais s'apercevoir que le ciel étoilé au-dessus de leur tête est lentement remplacé par un plafond d'onyx incrusté de gemmes brillantes. Lorsque les voyageurs réalisent qu'ils ont par inadvertance traversé un portail, il est trop tard. Ils ont été transportés d'un couloir à la surface du monde à un anonyme tunnel noir à plus d'un kilomètre de profondeur sous la Féerie, dans les entrailles de Mag Tureah. On ne connaît personne qui s'en soit échappé et pour ceux qui sont capturés par le Premier Seigneur, la mort est une bénédiction.

Revenir sur ses pas est rarement utile car la magie de Mag Tureah est instable, le portail qui a déposé les aventuriers en cet endroit isolé ayant rapidement disparu. Il réapparaîtra, peut-être, une heure ou un jour plus tard... ou jamais. Peut-être changera-t-il d'emplacement pour partir d'un autre tunnel à quelques mètres de là ou carrément de l'autre côté de la rivière Noire qui traverse la forteresse en son cœur. Bien que les portails de Mag Tureah soient liés à des ruines du monde physique, ce ne sont pas automatiquement les mêmes à chaque voyage, ce qui est d'ailleurs la seule raison pour laquelle le Premier Seigneur n'a pas lancé d'invasion de l'autre côté.

Thrumbolg travaille d'arrache-pied à maîtriser les portails imprévisibles de sa forteresse. Il a kidnappé dans ce but des arcanistes de différents royaumes et les a attelés à l'étude du phénomène. Plusieurs des plus petits portails ont été cartographiés et peuvent être utilisés avec une prédiction acceptable en consultant un guide complexe prédisant les heures, les emplacements et les points d'arrivée du portail en question. Il n'existe que quelques copies de ce livre, entreposées dans les salles fortes et les laboratoires au cœur de la forteresse. Il semble certes suicidaire de vouloir en voler un, mais l'alternative est de tenter de s'échapper de Mag Tureah par la force.

Personne ne peut expliquer pourquoi Mag Tureah dispose de ces propriétés ou pourquoi les portails sont si instables. Les magiciens spécialisés dans l'étude du Royaume Lointain constatent des similitudes déconcertantes entre ces passages cahoteux et la méthode par laquelle les aberrations voyagent d'un plan à l'autre. De telles théories permettent d'envisager l'abandon initial de la forteresse sous un jour nouveau. Elles soulèvent également des questions plus préoccupantes à propos du règne du Premier Seigneur sur la forteresse. Et s'il n'avait pas tant vaincu ce qui se trouve au cœur de Mag Tureah que conclu un accord avec ?

L'Outreféerie

L'image féerique de l'Outreterre lui est semblable sous bien des aspects. Ses tunnels dépourvus de soleil traversent la roche au cœur du monde sur des milliers de kilomètres. De vastes cavernes résonnent du grondement sourd des rivières souterraines. D'innombrables créatures chassent dans ses catacombes et des civilisations entières naissent et meurent entre ses colonnes de pierre.

Le Seigneur de Mag Tureah

Aucun fomorian ne s'incline devant un autre, mais ils reconnaissent tous à contrecœur que le tyran Thrumbolg, également connu sous le nom de Seigneur de Mag Tureah ou Premier Seigneur, est le plus puissant d'entre eux. Ce monstre insaisissable a bâti le plus grand royaume fomorian de Féerie autour de l'ancienne forteresse de fer qui lui sert de siège. Le Premier Seigneur a conclu des alliances improbables avec des créatures féeriques, des mortels et même des êtres provenant de plans dont il vaut mieux taire le nom. Bien qu'on n'ait jamais entendu parler de coopération entre fomorians, Thrumbolg a déjà réussi deux fois à convaincre d'autres rois à marcher avec lui par surprise sur des cités éladrines. Puis, tandis que les vainqueurs se disputaient la gloire et les récompenses de la conquête, il leur envoya ses assassins. Le Premier Seigneur connaît ses limites : il pille ses cibles puis bat en retraite pour se mettre en sûreté dans la caverne de son monstrueux royaume.

La plupart des éladrins refusent de prendre les fomorians au sérieux en tant que menace unifiée. Pourtant, le Seigneur Oran est depuis peu obsédé par un doute terrifiant : et si contre toute attente le Seigneur de Mug Tureah était sain d'esprit ?

L'Outreféerie est différente car la nature sauvage et magiquement féconde du plan y est évidente, même à des kilomètres sous la surface. Des cristaux translucides et lumineux illuminent ce monde d'une lueur violette surnaturelle. Là où l'Outreterre n'est que pierre nue, l'Outreféerie est couverte de champignons bizarres. Des forêts de spécimens aussi grands qu'un humain s'accrochent aux aspérités de falaises plongeant dans les profondeurs de la terre. Les chutes d'eau qui s'y déversent ont la couleur rouge sang des algues qui prospèrent en se nourrissant des émanations magiques. Des mousses bleues empoisonnées tapissent les murs des tunnels, et des pierres de charge prises dans l'onyx des murs absorbent la lumière émise par les torches des voyageurs et la convertissent en énergie électrique crépitante.

Bien des monstres de la surface, ainsi que des créatures encore plus bizarres, évoluent dans ces forêts mutantes. Des insectes géants grouillent à travers le dépôt humide de champignons et de vase en affichant souvent une grande intelligence. Les gnomes lancent fréquemment des expéditions dans l'Outreféerie à la recherche de pierres magiques pour leurs recherches. Des drows du monde en mission passent par ces tunnels pour voyager sans alerter les éladrins. D'étranges humanoïdes, sortes « d'hommes champignons », babillent et émettent des nuages de spores en s'enfuyant dans les ténèbres. Il demeure cependant que les maîtres incontestés de l'Outreféerie sont bien sûr les fomorians.



ANNE STOKES

Mithrendain, la Cité d'Automne

Mithrendain, une ancienne forteresse de Cendriane, s'est épanouie et est devenue une belle ville forestière éladrine dont les bâtiments semblent pousser naturellement autour des arbres. Pourtant, Mithrendain a un sombre secret : les sections au centre de la ville sont construites au-dessus d'un tunnel scellé qui mène en Outreféerie. Des armées de rois fomorians ont autrefois envahi le monde de la surface via ce passage scellé sous la magnifique Citadelle Arcanum, un édifice doré criblé de passages secrets et de salles souterraines.

Mithrendain est une cité hors du temps dépourvue d'horloges, de cadrans solaires ou toute autre méthode capable de mesurer le passage du temps. Un corps de police secrète du nom des Gardiens de la Nuit patrouille cette ville idyllique. Ces gardiens, que les protections de la ville empêchant toute créature de se rendre invisible n'affectent pas, guettent le moindre signe d'infiltration de la part des fomorians et de leurs agents, et plus généralement toute menace souterraine cherchant à franchir les défenses de Mithrendain pour rouvrir le grand passage vers l'Outreféerie.

Nachtur, le royaume gobelin

Le Nachtur est l'un des royaumes gobelins les plus grands et les plus puissants de Féerie. Un magicien hobgobelin, qui s'est nommé Gark le Grand, Seigneur de Tous les Gobelins, règne sur une cité surpeuplée dans les cavernes et les tunnels situés sous les collines au cœur d'une forêt particulièrement dense. Des archers gobelins et des cavaliers montés sur des loups patrouillent vigoureusement la région avoisinante, harcelant les voyageurs et pillant tout ce qu'ils trouvent ayant de la valeur. Gark le Grand compte unifier toute la race gobeline de Féerie sous sa bannière et a jusqu'ici réussi à subjuguer plusieurs petites tribus.

Avec Gark à sa tête, le Nachtur s'essaie à jouer le royaume civilisé. Gark envoie régulièrement des ambassadeurs aux proches cités éladrines et royaumes fomorians et commerce avec plusieurs de ces derniers. Les endurantes compagnies mercenaires du Nachtur exécutent des missions pour bien des seigneurs fomorians, des guenaudes et à l'occasion des seigneurs hivernins. Les mages et prêtres de guerre de la ville n'ont peut-être pas le talent des lanceurs de sorts éladrins, mais ils sont plus

nombreux et plus déterminés, et certains sont très puissants en magie de combat. Gark lui-même a récemment échappé à un attentat mené par des assassins prestelins qu'il a réduits en cendres sans l'aide de quiconque.

Bien que le Nachtur ne constitue pas encore une véritable menace pour les royaumes éladrins de la Cour des Étoiles, les maraudeurs gobelins prennent souvent en embuscade des voyageurs éladrins ou s'efforcent de capturer des nobles pour en tirer une rançon. Gark le Grand dispose aussi d'un sens stratégique et d'une grande intelligence tactique. Les efforts menés par les éladrins, les centaures, les gnomes et autres créatures féeriques bonnes pour mettre un frein à l'expansion du Nachtur se sont pour le moment révélés globalement vains. On peut même dire que ces échecs ont fourni aux gobelins des armes et des objets magiques qu'ils n'auraient jamais pu forger eux-mêmes.

Sénaliesse

Au centre de la forêt primitive de la Féerie, un ensemble d'arbres anciens au tronc argenté se dressent. À leur base, la forêt semble intacte et un rapide coup d'œil en hauteur ne révèle rien d'autre que les colonnes lumineuses des troncs se perdant dans la brume. Le seul bruit audible est celui des feuilles qui bruissent et des animaux sauvages qui s'expriment. Ce bosquet d'argent est Sénaliesse, le domicile de la reine Tiandra.

Les invités de la Reine de l'Été attendent patiemment là que des rôdeurs éladrins sortent de la verdure où ils sont dissimulés. Une fois l'autorisation obtenue, un ascenseur de corde descend de la brume. Les visiteurs, montés sur une plate-forme ouverte, endurent alors une ascension à couper le souffle (et les genoux) jusqu'aux frondaisons. Bien après avoir perdu le sol de vue, ils atteignent la canopée et entrent dans le vaste palais de Tiandra, la Reine de l'Été. Celui-ci s'étend à travers les sommets d'innombrables chênes et ifs gigantesques. Des branches si larges que plusieurs humains peuvent marcher de front sans se gêner relient les troncs argentés entre eux. À différentes altitudes entre les branches, on voit aussi des passerelles de corde fine, mais la crainte d'une chute mortelle pour avoir glissé sur des appuis aussi délicats incite les visiteurs à utiliser les branches principales.

Sénaliesse ne présente pas de constructions de cristal comme les autres cités éladrines. Elle est composée uniquement de bois vivant que Seigneur Oran a convaincu de former des murs, des arches et des routes au milieu des hautes branches féeriques. L'œuvre centrale du palais est la Chambre de Tiandra, un proscenium au haut plafond de feuilles vertes enlacées au-dessus d'un trône fait de branchages d'été verdoyants et d'abondantes cascades de vignes odorantes et fleurissantes. Si la reine Tiandra se sent l'envie d'accorder audience, des centaines de créatures peuvent se mêler en toute aise dans cette pièce. L'incroyable taille de ce proscenium est la raison pour laquelle Sénaliesse est devenue le lieu préféré des assemblées impromptues de la Cour des Étoiles. La Cour se réunit actuellement si fréquemment que même lorsque aucun seigneur incarné n'est présent, on trouve sous l'arche des dizaines de courtisans et d'ambassadeurs en train de négocier, faire courir des rumeurs et comploter.

Les maisons des invités dans les hautes branches des arbres voisins abritent un mélange éclectique d'incarnés, de nobles éladrins et d'ambassadeurs des autres races féeriques. La reine Tiandra est ici la seule autorité et elle ne s'embarrasse pas des détails administratifs. Les représentants des différentes maisons éladrines s'occupent du voisinage immédiat de leurs résidences diplomatiques.

Ce serait cependant une erreur d'envisager la demeure de Tiandra comme une ville dans le sens où les mortels l'entendent. C'est là que des créatures de puissance immortelle s'assemblent pour discuter. Bien qu'on puisse y trouver quelques services élémentaires pour les invités convoqués par Tiandra, Sénaliesse n'est pas prévue pour accueillir de manière prolongée des éladrins normaux.

Shinaelestra, la Cité Estompée

Les habitants de Shinaelestra ont délibérément laissé la ville céder du terrain à la nature. C'est une cité de rôdeurs ayant décidé il y a longtemps de laisser la forêt reprendre ses anciens murs. Beaucoup de ses tours sont brisées, émergeant tout juste de la canopée. Des bosquets d'arbres dépassent de demeures sans toit et le sous-bois rend de nombreuses rues impraticables. Et pourtant, l'invasion de la nature et la ruine qui s'ensuit se font harmonieusement.

Tous les jours à minuit, Shinaelestra se matérialise sur le monde matériel au plus profond de la forêt Hurlante. Ses rôdeurs profitent de ce terrain de chasse naturel et patrouillent le cœur de la forêt noire pour affronter les monstres qui chassent sur ses sentiers tortueux. Avec l'arrivée de l'aube, Shinaelestra glisse de nouveau en Féerie.

Le seigneur Calenon Thray, rôdeur de son état, gouverne Shinaelestra d'une main légère. Certains disent qu'il est le plus grand des rôdeurs éladrins. Sur les terres entourant la ville, Calenon forme personnellement quelques élus à devenir les plus ardents protecteurs de la Féerie. Les mortels qui rêvent de maîtriser la voie du rôdeur effectuent souvent un pèlerinage jusqu'à Shinaelestra pour y recevoir son enseignement. Calenon accueille tous ceux qui parviennent à trouver la cité éladrine puisque seuls les candidats les plus méritants persistent, voire survivent, face aux périls de la forêt Hurlante.

Le Val de Pierrefendue

La lycanthropie n'a pas ses origines en Féerie, mais ceux qui en sont affectés entretiennent un lien spécial avec la nature et beaucoup d'entre eux errent dans les forêts, les collines et les vaux de ce plan. Détestés, craints et chassés dans tous les coins du monde, certains lycanthropes ont abandonné ce plan pour résider ici dans une forêt située au fin fond d'un col de montagne : le val de Pierrefendue. Il y a des siècles, un seigneur loup-garou y forgea un royaume de lycanthropes

et mena une guerre féroce contre les territoires éladrins voisins. Après des décennies de combat et de sang versé, la Cour des Étoiles accorda aux lycanthropes les terres qu'ils avaient conquises, et la frontière fut marquée par de vieilles bornes en pierre de l'autre côté d'une rivière traversant l'entrée du val. Les voyageurs qui la franchissent prennent leurs responsabilités car Pierrefendue est un endroit où les lycanthropes évoluent en toute liberté.

L'existence d'un lycanthrope en Féerie est à double tranchant. Non seulement la lune y est beaucoup plus grosse et brillante dans le ciel, attisant la rage d'une créature garou à des nouveaux sommets enivrants de sauvagerie, mais en plus la Demoiselle de la Lune tient cette même lune pour sacrée. Certes, l'incarnée honore l'ancien pacte et ne pénètre pas en Pierrefendue, mais elle éprouve une haine toute particulière pour les lycanthropes et son épée d'argent est mortelle pour tout être garou qui tombe sur elle à l'extérieur du val.

Bien que la plupart des lycanthropes ne s'embarrassent pas de camoufler ici leur nature, un hameau de petites habitations se dresse en bordure de Pierrefendue pour ceux qui souhaitent vivre à l'occasion en humain. Ces huttes bancales sont plantées sur les rives de la rivière sauvage qui définit la frontière du domaine. Le seigneur loup-garou Viktor Mazan en est le maître et maintient une paix brutale pour que les marchands puissent apporter des marchandises à échanger contre le bois rare récolté dans les vaux secrets de Pierrefendue. Viktor n'autorise pas les voyageurs à rester longtemps et renvoie les marchands aussi vite que possible.

Bien des lycanthropes de Pierrefendue supportent mal une telle contrainte, aussi mesurée soit-elle. Certains d'entre eux chassent loin au-delà des limites qui leur ont été accordées il y a si longtemps, au risque de déclencher une nouvelle guerre ouverte contre les éladrins. D'autres ont prêté serment d'allégeance auprès d'un roi fomorian du nom de Bronnor dont la forteresse de Beaubourg se trouve à proximité, avec pour intention de prendre la Demoiselle de la Lune en embuscade et de l'éliminer puisque, après tout, les incarnés ne sont pas des dieux.

Vor Thomil

Sombre conclave souterrain de péché et de souillure, Vor Thomil se trouve à proximité de Shinaelestra et est souvent en guerre avec ce royaume éladrin. Une terrible fomoriane, la reine Connomae, gouverne Vor Thomil et tient le royaume entier dans la terreur de son prochain caprice. Connomae s'accroche à sa folie des grandeurs et s'agrippe avec avidité aux apparences d'élégance et de civilité, ce qui signifie qu'elle torture et tue brutalement tous les courtisans qui ne parviennent pas à suivre ce qu'elle considère comme un comportement « correct » pour le rang auquel elle aspire pour sa cour. Elle est également obsédée par ses propres distractions et est toujours en quête de nouvelles sources de divertissement.

La reine Connomae ordonne souvent que des voyageurs capturés revêtent des parodies de tenues de cour. Elle oblige ensuite ces « ambassadeurs » à la distraire au moyen de chants, de contes, de combats ou même de démences inspirées. Ceux qui satisfont ses caprices pervers sont couverts d'or et de faveurs. Ceux qui la déçoivent sont exécutés au cours de cérémonies élaborées impliquant l'usage de machines au concept machiavélique.

La reine collectionne les œuvres d'art avec obsession alors qu'elle n'a aucun talent pour discerner le génie du commun. Selon le penchant de ses divagations, soit elle affiche ses trésors amoureusement, soit elle les détruit.



FRANZ VOHWINKEL

CHAPITRE 3

La Gisombre



STEVE BELLEDIN

La Gisombre est l'écho ténébreux du monde mortel, un domaine crépusculaire qui est comme « l'envers » du monde et de ses habitants. La légende raconte qu'une obscurité surnaturelle grandit autour des vestiges de la matière brute qui servit à la création. Avec le temps, cette obscurité s'agglomera pour prendre une forme similaire à celle du monde physique, mais plus sombre et lugubre, vibrant d'un pouvoir étrange et inattendu. Cette terre obscure engendra ses propres enfants et attira d'autres êtres des différentes régions du cosmos. Elle finit par être habitée par une population de créatures diverses, certaines bienveillantes d'autres malveillantes.

La Gisombre est plus qu'un simple reflet obscur et déformé. Ce plan est la destination des âmes libérées de leur corps, le domaine des défunts, l'ultime étape des âmes avant leur voyage vers l'inconnu. C'est pour cela que la Gisombre attire l'attention de tous ceux qui s'intéressent à la mort. Le pouvoir et l'attrait de ce lieu ont même poussé Reine Corneille à quitter la Mer Astrale pour venir résider ici parmi les esprits, les gouverner et organiser leurs déplacements dans l'attente de leur inexorable dissolution.

Ce chapitre examine différents aspects de la Gisombre :

- **Voyage en Gisombre :** une analyse des principaux moyens permettant d'atteindre la Gisombre et une présentation de ses traits planaires.
- **Habitants de Gisombre :** une présentation des plus célèbres habitants de la Gisombre.
- **Sites incontournables de Gisombre :** un aperçu des sites importants de la Gisombre.



VOYAGE EN GISOMBRE

Là où les rêves obscurs prennent naissance et où les fantômes des mortels s'attardent pour un temps.

TRAITS DE LA GISOMBRE

Type : plan parallèle.

Taille et forme : la Gisombre est un plan parallèle aux dimensions et à la topographie identiques au monde des mortels.

Gravité : normale.

Mutabilité : normale.

Obscurité : la Gisombre étouffe les sources de lumière en réduisant de 50 % leur rayon. Par exemple, une torche y éclaire sur un rayon de 2 cases au lieu de 5 habituellement, et une lanterne sur un rayon de 5 cases au lieu de 10. Les lumières magiques ne sont en revanche pas affectées.

La Gisombre est le reflet lugubre du monde physique, un lieu de ténèbres impénétrables aux paysages familiers et pourtant différents, qui offre des décors à couper le souffle et des visions à faire perdre l'esprit. C'est comme si un voile sombre et terne recouvrait en permanence ce plan. Demeure des morts, royaume des délaissés, refuge des damnés et des corrompus, terre natale de créatures misérables dont le chagrin et l'affliction sont légendaires, le plan de l'Ombre est tout cela, et bien plus.

La Féerie rappelle au voyageur le monde mortel, avec une exagération de la luxuriance végétale. La Gisombre est pareillement évocatrice du monde mortel, mais le reflet qu'elle en propose est bien différent. Les paysages, les êtres et les lieux familiers sont transformés, comme s'ils surgissaient de cauchemars à demi oubliés ou avaient été pervertis par la peur et le doute. Les dangers sont nombreux en Gisombre, et pourtant l'attrait de trésors perdus, de mystères étranges (notamment ceux de la mort) et de visions irréelles attirent les audacieux ou les insensés qui viennent éprouver leur courage en affrontant les forces des ténèbres qui gouvernent ce plan lugubre.

Malgré la sinistre réputation de la Gisombre, celle-ci possède néanmoins quelques lieux lumineux où ceux qui luttent contre le sentiment de malaise ambiant et la froideur réussissent à mener une vie presque ordinaire. En fait, pour beaucoup de visiteurs de Gisombre, le plan a plus de points communs avec le monde physique qu'il n'a de différences, ce qui est à la fois réconfortant et troublant.

SE RENDRE EN GISOMBRE

Les superstitieux disent que la Gisombre est en contact avec le monde physique dans tous les endroits qui ne sont pas touchés par les rayons du soleil. Ses entrées se dissimulent dans de vieux placards, parmi les seuils ombragés et sous les ténèbres étouffantes des donjons les plus profonds. Les gens ordinaires font un geste pour conjurer le mal ou murmurent une courte prière avant d'emprunter une rue sombre, tant est forte la peur qu'inspire la Gisombre. Ces appréhensions viennent des idées fausses que les mortels se font de ce plan, idées engendrées par la peur de la mort et de ce qui se trouve au-delà. La plupart des gens savent que lorsque la chair périt, l'esprit rejoint les ténèbres. Mais nul ne sait avec certitude ce qui se passe ensuite.

La Gisombre est un des plans les plus accessibles. Il arrive même que des voyageurs y pénètrent par accident. Les endroits où la frontière entre le monde et la Gisombre est particulièrement ténue sont qualifiés de **croisées ombreuses**. Certains de ces points de jonctions sont des phénomènes naturels, résultats d'anciennes conjonctions planaires ou de catastrophes. Ces croisées se trouvent souvent dans des lieux bas et obscurs, comme des combes boisées, des marécages couverts de brume, ou le fond de grottes et de ravines. D'autres jonctions se créent en des lieux où les forces de la mort sont prédominantes : cimetières, champs de bataille et autres endroits qui ont été témoins de nombreux trépas. Lorsqu'elles sont actives, les croisées ombreuses permettent aux voyageurs de passer du monde mortel au lieu correspondant en Gisombre (mais ne permettent pas toujours le passage en sens inverse).

Peu de croisées ombreuses sont en permanence actives. La plupart ne s'activent qu'à certaines conditions, comme à certaines heures du jour, ou durant certains jours de l'année, ou encore quand un phénomène céleste particulier se produit (à la nouvelle lune ou lors d'une éclipse, par exemple). Des voyageurs peuvent également activer des croisées en sommeil en utilisant le rituel Passage d'ombre, ce qui est plus simple que de créer un nouveau portail ou d'utiliser le rituel Portail planaire.

Une manière plus fiable d'accéder à la Gisombre consiste à utiliser l'un des nombreux portails reliant ce plan au monde physique. Ces points de contact portent généralement la marque indélébile de la Gisombre. Lugubres, froids et envahis par les ombres, ces endroits sont reculés, cachés dans l'obscurité et dans les replis des mythes et des superstitions. Les sites où s'ouvre un portail vers la Gisombre ont généralement des liens étroits avec la mort. Des oratoires grossièrement érigés à la gloire d'Orcus ou des temples clandestins de Vecna peuvent par exemple offrir un accès à la Gisombre.

Enfin, le moyen le plus simple mais le plus coûteux d'atteindre la Gisombre est d'utiliser le rituel Portail planaire. Obtenir la localisation d'un cercle de téléportation en Gisombre peut s'avérer difficile, car cette information est généralement un secret bien gardé. Il existe néanmoins de nombreuses connexions à la Gisombre, et les franchir ne fait pas toujours prendre un risque mortel. La cité de Port-Obscur en est un parfait exemple : ce port en voie d'engloutissement situé sur la côte d'une vaste mer déchaînée est un havre renommé pour les navires comme pour les voyageurs planaires.

EXPLORER LA GISOMBRE

La Gisombre est troublante par son aspect familier teinté d'étrangeté, car si l'on y retrouve de nombreux éléments des paysages du monde mortel, il y a toujours quelque chose qui ne cadre pas. C'est comme si la Gisombre reproduisait un élément du monde physique, mais imparfaitement. Une chaîne de montagnes anciennes et découpées du monde mortel peut ainsi y apparaître dentelée comme une rangée de crocs, ou au contraire abrasée, comme un tas de sable humide façonné par la main d'un enfant. Les routes et les chemins traversent les terres en conservant la même direction générale que dans le monde mortel mais conduisent les voyageurs vers des périls imprévus, traversent des étendues hantées ou s'arrêtent au bord d'un gouffre inattendu.

Les communautés correspondent à celles du monde naturel, mais ce sont elles aussi des copies déformées. Une métropole du monde mortel peut être en Gisombre un champ de ruines infesté de morts-vivants. Un hameau isolé peut avoir pour reflet sur le plan de l'Ombre une ville ployant sous le joug tyrannique d'un cruel vampire. Un bastion niché dans un col de montagne peut se manifester sous la forme d'une porte fortifiée obturant une brèche vers l'Ombrebasse. Ainsi, malgré les éléments familiers, les voyageurs apprennent rapidement à oublier ce qu'ils savent du monde et à observer la Gisombre avec un regard neuf.

Une mélancolie envahissante

Une idée reçue fréquente sur la Gisombre est de croire qu'il y fait toujours nuit. Contrairement à ce que racontent les mythes, le plan de l'Ombre connaît lui aussi le cycle des jours et des nuits. Mais le soleil de Gisombre est généralement derrière les nuages, bas sur l'horizon ou pâle et faible, incapable de réchauffer cette terre. La lune y brille elle aussi, mais avec l'éclat orange terne d'une lune de la moisson.

En dehors de l'éclat inhabituel des corps célestes, l'influence de la Gisombre est particulièrement perceptible dans l'atmosphère qui règne sur le plan. Le lieu n'est ni plus froid ni plus chaud que le monde, mais il y règne une sensation constante de fraîcheur, une froideur désagréable dans les articulations et une impression d'humidité qui persistent même devant une bonne flambée. Cela devient encore pire la nuit, quand chaque expiration dégage un panache de buée et que le sol se couvre d'une pellicule de givre.

L'effet le plus insidieux qu'exerce la Gisombre est de nature psychique. Ceux qui parcourent ce plan ne le font qu'à un coût émotionnel élevé. Cela commence par une perte d'enthousiasme, une extinction des feux de l'optimisme étouffés sous le fardeau de la tristesse. L'échec semble certain et le désespoir alourdit chaque pas. La dépression serre le cœur de ses griffes cruelles. Même si cette mélancolie n'interfère en rien avec les capacités d'action, chaque journée met la résolution à dure épreuve. Les voyageurs doivent affermir leur cœur contre la puissante influence du chagrin.

Les domaines d'épouvante

Disséminées sur le plan de l'Ombre se trouvent des régions entourées par d'épais murs de brume et placées sous l'autorité d'êtres sombres et profondément perturbés que de terribles malédictions enchaînent à ce plan. Ces enclaves au cœur de la Gisombre sont appelées les domaines d'épouvante. Une créature qui franchit le voile de brume et pénètre dans un domaine d'épouvante se retrouve enfermée ici, prisonnière du maléfique seigneur qui règne sur ce domaine.

Chaque domaine d'épouvante est dirigé par un sombre seigneur, une puissante créature qui dispose d'un pouvoir absolu sur le domaine et d'une maîtrise limitée sur sa forme et sa disposition. Similaire aux domaines féeriques (cf. page 35), un domaine d'épouvante se plie à la volonté de son maître et reflète son humeur maussade par différentes manifestations irréelles ou déroutantes. Certains domaines d'épouvante sont peu étendus, comme un château isolé sur une colline, tandis que d'autres s'étalent sur des kilomètres.

S'échapper d'un domaine d'épouvante est compliqué et nécessite généralement d'abattre le sombre seigneur des lieux, ou de rompre la malédiction qui le lie à son domaine, de découvrir le secret de son pouvoir sur le domaine, d'accomplir un rituel maléfique ou quelque autre délicate mission.

Terrains et dangers de Gisombre

La Gisombre n'a peut-être pas la violence effroyable des Abysses ou les dangers imprévisibles du Chaos Élémentaire, elle n'en demeure pas moins un lieu redoutable et périlleux qui recèle une foule de dangers.

Les noires-terres : les énergies surnaturelles sont présentes dans toute la Gisombre, mais certains lieux sont plus investis par l'ombre que d'autres. Appelées les noires-terres, ces régions ne sont pas des reflets du monde physique mais des manifestations uniques de l'ombre. Lieux de désolation, elles aspirent la vie et la vigueur des vivants. Les couleurs palissent encore davantage autour de ces sites, et tout apparaît dans des nuances de gris. Dans les noires-terres, la seule lumière est celle que les voyageurs y apportent, et encore brille-t-elle avec un éclat terne et faible.

La plupart du temps, les noires-terres sont instables et ont une durée d'existence limitée. Mais il arrive que certains de ces endroits lugubres s'affermissent et forment des domaines permanents. Ces régions font partie des plus dangereuses de Gisombre, car les noires-terres permanentes attirent de puissants morts-vivants, des ténébreux et des choses pires encore. En général, les voyageurs les évitent comme la peste.

TRAITS DES NOIRES-TERRES

Les noires-terres ont les traits suivants.

Affinité nécrotique : les attaques accompagnées du mot-clé nécrotique bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé radiant infligent des demi-dégâts (les dégâts radiants continus ne sont pas affectés).

Réanimation : les humanoïdes vivants tués dans une noire-terre se relèvent sous la forme de zombies 3d6 minutes après leur mort (cf. *Bestiaire Fantastique* p. 274). Les humanoïdes de taille G se relèvent sous la forme de mastodontes zombies (cf. *Bestiaire Fantastique* p.275). Ces horreurs sont incontrôlées et attaquent toute créature vivante qu'elles rencontrent. Le rituel Préservation des morts ou la destruction complète du cadavre sont les seuls moyens d'empêcher qu'une créature morte soit réanimée.

Suintement nécromantique : les bassins de suintement nécromantique représentent l'une des caractéristiques les plus déroutantes de la Gisombre. Ils s'écoulent à partir de fissures dans le sol ou de failles dans les airs. Le suintement consiste en un fluide noir épais, essence d'ombre coagulée et transformée en une présence corruptrice et putrescente. Un échantillon de suintement prélevé du bassin sèche au bout de 1 minute, se transformant en cendres noires inoffensives emportées au moindre souffle d'air. Mais sous sa forme liquide, le suintement nécromantique est mortel.

Toute créature vivante qui pénètre dans un espace contenant du suintement nécromantique contracte une terrible maladie appelée la pourriture de l'âme.

Souillure sépulcrale : les terres de la Gisombre sont globalement ténébreuses en raison de la signature psychique de ce plan, mais certains endroits sont investis d'une présence encore plus redoutable. Lorsqu'un puissant mort-vivant est détruit, il laisse une marque à l'endroit de sa chute. Ces lieux sont plus glacials que la froideur habituelle qui règne sur ce plan. Ils sont également investis des souvenirs de la créature détruite. Cette corruption est source de pouvoir pour les autres morts-vivants.

Une souillure sépulcrale englobe l'espace qui était occupé par le puissant mort-vivant dont la destruction a engendré ce lieu. Les morts-vivants situés dans l'espace d'une souillure sépulcrale bénéficient de régénération 5 pour chaque échelon. De plus, les pouvoirs accompagnés du mot-clé nécrotique utilisés dans l'espace d'une souillure sépulcrale bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque.

Pourriture de l'âme — **Maladie niveau 11** — **Endurance :** stabilisation DD 16, amélioration DD 21

Le malade est guéri

Effet initial : le malade subit 5 dégâts nécrotiques et perd une récupération qu'il ne peut regagner jusqu'à ce qu'il soit guéri.

Le malade est affaibli jusqu'à ce qu'il soit guéri.

Dernier stade : le malade meurt et se relève sous la forme d'une âme-en-peine (cf. *Bestiaire Fantastique* p. 14).



ROB ALEXANDER

HABITANTS DE GISOMBRE

Comme le monde physique, la Gisombre est la demeure d'innombrables créatures dont la plupart ressemblent aux créatures naturelles et se comportent comme elles. Des vols de corbeaux surgissent des ombres et montent dans le ciel en tournoyant, des essaims de scarabées noirs capables d'arracher la chair des os émergent des profondeurs du plan, tandis que des panthères spectrales, des molosses d'ombre et des chauves-souris des ombres parcourent les terres en quête de proies.

Malgré les légions de morts-vivants et l'obscurité accablante, des poches de civilisation émergent çà et là. Ces bastions tiennent bon face aux bandes de morts-vivants et aux forces encore plus malveillantes de cette terre. Qu'il s'agisse d'un château shadar-kai, d'une enclave d'obscurs ou d'une métropole planaire accueillant une population cosmopolite, ces communautés fonctionnent comme elles le font dans le monde physique. Vous trouverez ci-dessous une présentation des habitants les plus connus de Gisombre.

Les morts

Les morts représentent la population la plus nombreuse de la Gisombre. Chaque jour amène sa foule d'âmes en provenance du monde physique. Elles s'assemblent ici en quête de réponses, d'un sens à leur existence, ou juste d'un refuge où attendre leur heure. Dans leur grande majorité, elles franchissent bientôt le voile de l'infini et ne restent que quelques heures dans l'Ombre.

Certaines âmes parviennent à échapper à la fatalité de la mort. Celles qui craignent ce qui se trouve dans l'au-delà, ou certaines âmes trop aveuglées par la colère ou la haine pour partir de leur plein gré s'accrochent à leur existence immatérielle en Gisombre. Ces créatures apeurées, misérables ou rongées par la haine deviennent souvent des morts-vivants d'un genre ou d'un autre. D'autres âmes restées attachées au monde par amour, par devoir, par des serments inviolables ou des tâches inaccomplies de leur vivant s'attardent également en Gisombre. Ce sont des esprits torturés, des silhouettes fantomatiques qui se languissent du jour où ils rejoindront enfin l'infini. Plus un esprit était puissant de son vivant, plus il sera capable de résister longtemps à la force d'attraction de l'ultime voile. Les aventuriers mortels recherchent parfois ces esprits chagrins pour les connaissances qu'ils possèdent. Un esprit qui s'attarde peut être prêt à apporter son aide, mais la plupart demandent un prix élevé en échange des mystères dont ils ont connaissance.

EXALTATION ET DAMNATION

Quand des mortels meurent, leur esprit reste un temps en Gisombre puis part pour aller se fondre dans l'infini. Mais certains esprits mortels sont réclamés (ou damnés) par les divinités qu'ils ont servies de leur vivant. Depuis le domaine ténébreux de Reine Corneille, ils montent ou chutent vers un au-delà dans l'un des dominions astraux, qu'il s'agisse d'un tourment éternel dans les Neuf Enfers ou d'une félicité sans fin sur Céleste. La nature exacte de cette vie après la mort dépend du dominion et de la volonté des divinités qui y résident. Pour plus d'informations, reportez-vous à l'encart *Les exaltés et les damnés*, page 88.

Les vivants

Parmi la multitude d'âmes qui se trouvent en Gisombre, il se rencontre quelques communautés, royaumes et cités-états. Certains de ces endroits sont raisonnablement civilisés et sûrs, mais la plupart sont des domaines emprisonnés par de terribles malédictions prononcées par de sombres puissances indicibles.

Les mortels naturels qui vivent en Gisombre sont appelés les **gisombreux**. Leurs communautés peuvent se situer près d'une croisée ombreuse active, au sommet des ruines d'un ancien fort de géants de la mort, ou au cœur d'une nature domestiquée il y a longtemps par des explorateurs et des aventuriers entreprenants. Les agglomérations des gisombreux peuvent offrir un refuge contre les dangers de ce sombre plan. Ces humains, elfes, halfelins de deuxième et troisième générations, aux origines étranges, mènent une vie presque normale dans les ténèbres de ce plan. Ils fondent des familles, mènent des affaires, montent des expéditions dans les terres inconnues et commercent avec d'autres communautés gisombreuses.

Malgré leur apparente normalité, les communautés gisombreuses sont généralement affligées d'une sombre tare ou d'un problème. Une ville peut ainsi avoir du mal à empêcher les morts de se relever, tandis que dans une autre les habitants ne meurent jamais du fait de leur âge, et les anciens restent en vie et continuent à vieillir jusqu'à ce que leur corps finisse par s'effondrer sous le poids des années. Les communautés doivent aussi affronter des adorateurs subversifs et des esprits rebelles, sans parler des horreurs régulièrement engendrées par l'Ombrebasse.

Adorateurs et lunatiques

Orcus et ses légions sont à l'avant-garde de ceux qui voudraient arracher à Reine Corneille le contrôle de la Gisombre. Dès l'instant où le Prince Démon des Morts-vivants a acquis la maîtrise des arts noirs de la nécromancie, son intérêt pour l'ombre et le plan dont elle est issue a commencé à éclipser tous ses autres objectifs. Orcus aurait pris le contrôle de la Gisombre depuis longtemps déjà s'il n'y avait pas Reine Corneille, car tant que celle-ci la gouverne, il ne peut affermir sa domination sur ce plan.

Orcus croit que la clef de la défaite de Reine Corneille réside dans la connaissance de son véritable nom. S'il parvenait à le découvrir, il est persuadé qu'il pourrait mettre à mal son statut divin et l'affaiblir suffisamment pour être en mesure de l'évincer. C'est dans ce but qu'il a confié à son exarque Doresain la tâche de découvrir le nom de Reine Corneille. Le Roi des Goules n'a pas encore



réussi à accomplir sa mission, alors qu'il a à sa disposition un nombre incalculable de goules et des armées de puissants adorateurs d'Orcus. Même si leurs échecs le rendent furieux, Orcus a réussi jusqu'ici à contrôler sa colère légendaire et se montre étonnamment patient avec ses serviteurs attelés à leur tâche.

Vecna et ses serviteurs sont eux aussi associés à la Gisombre. Le Seigneur Liche parcourt de temps en temps le plan de l'Ombre, à la recherche de reliques perdues ou pour conclure des marchés avec les redoutables ténébreux. Son clergé opère dans la clandestinité et organise des cultes secrets au cœur des communautés. Loin des regards, ils améliorent leur maîtrise de la mort et accomplissent de terribles rituels destinés à révéler les secrets de l'ombre. Les Dévots de Vecna conduisent notamment des expériences indicibles et engendrent de nouvelles variétés de morts-vivants derrière les murs de leur tour crochue. Protégés par l'océan d'effluves bouillonnant qui entoure leur bastion, ils se reposent sur les créatures qui vivent dans ces eaux immondes pour repousser les ennemis qui auraient l'audace d'approcher.

Zéhir maintient lui aussi une présence sur ce plan. De nombreux gisombreux se tournent vers le dieu des ténèbres et du meurtre, avides du pouvoir qu'il offre. Rôdant dans les ombres de presque toutes les communautés, les prêtres de Zéhir entretiennent leurs temples en louant leurs services comme assassins, espions et saboteurs. Certains gisombreux affirment que les prêtres de Zéhir travaillent à quelque autre dessein bien plus sinistre et considèrent l'apparition de serpents d'ombre comme une preuve de leurs expériences impies.

Les morts-vivants

De nombreux mortels maléfiques considèrent la Gisombre comme l'endroit parfait pour créer des serviteurs morts-vivants. Au fil des siècles, des prêtres des dieux sombres, des adorateurs d'Orcus, des magiciens sans scrupule et des nécromanciens de la pire espèce ont créé des milliers de monstres morts-vivants grâce à des rituels odieux. Bien souvent, les lanceurs de sorts qui créent ces serviteurs infâmes les abandonnent dans ces terres ombreuses une fois leur objectif accompli, quand ils en perdent le contrôle, ou simplement par pure malveillance.

Comme si la création volontaire de morts-vivants par des mortels inconscients ne suffisait pas, il arrive que la Gisombre elle-même engendre des morts-vivants. Les noires-terres, les endroits corrompus par un suintement nécromantique et d'autres lieux mystérieux donnent naissance à toutes sortes de morts-vivants. La souillure de l'ombre corrompt également les âmes qui errent sur ce plan, transformant ces esprits affligés en fantômes et autres créatures spectrales.

Et, ce qui est tout aussi horrible, il arrive parfois que les morts-vivants s'engendrent d'eux-mêmes. Les dévoreurs, par exemple, sont les restes morts-vivants d'ignobles meurtriers attirés par les ténèbres de la Gisombre et transformés en manifestations d'une puissante malveillance. D'autres découvrent que le poids des actes qu'ils ont commis de leur

FRANZ VOHWINKEL

vivant est si lourd qu'ils ne peuvent aller plus loin que la Gisombre. Avec le temps, ils sont corrompus par le malaise qui règne sur ce plan et deviennent des spectres, des âmes-en-peine et autres créatures immatérielles. Ils écument le plan à la recherche de victimes à tourmenter et à tuer.

D'autres catégories de morts-vivants conservent leur conscience et s'élèvent au-dessus de l'instinct aveugle. Des vampires et des liches se taillent des baronnies et des duchés au cœur de la Gisombre. Des fantômes torturés traînent dans les ruines de cités perdues, tandis que des chevaliers de la mort, poussés par leur haine inextinguible, complotent la destruction des vivants et de leurs royaumes.

Les géants de la mort

Il y a bien longtemps, une race de géants arriva en Gisombre avec l'intention de la conquérir. Comme leurs congénères du monde physique et de Féerie, ils se croyaient destinés à régner sur tous ceux qu'ils croisaient. En peu de temps, ils conquirent les créatures qui habitaient la Gisombre et les réduisirent en esclavage. Imposant leur volonté à leurs sujets, les géants bâtirent des villes et des forteresses puissantes, et étendirent leur domination. Mais au final, ils furent défaits non par une rébellion, mais bien par le plan lui-même.

Quelque chose dans la nature de la Gisombre éroda la capacité des géants à se sustenter. Peu après l'achèvement de leurs premières cités, ils se virent décliner. Incapables d'enrayer la progression de cette affliction, ils se tournèrent vers l'ombre pour trouver le moyen de s'attacher à ce plan. Par l'utilisation inconsidérée de rituels maléfiques, ils découvrirent que les âmes des mortels pouvaient ralentir leur déchéance et leur permettre de se maintenir en Gisombre.

Poussés par la peur, ils se gorgèrent des âmes de leurs esclaves. Ce procédé les transforma, les déforma et les corrompit au point que leur règne ne fut plus gouverné par aucun raisonnement sensé mais seulement par les germes de malveillance qui avaient éclos en eux. Leur orgie de destruction emporta la plus grande partie de leurs serviteurs et les rares rescapés prirent la fuite. Les géants perdirent de vue leurs ambitions de domination et se complurent dans les ténèbres qui avaient pris possession de leurs cœurs. Leurs villes tombèrent en ruine, leurs forteresses s'effondrèrent, et les géants eux-mêmes devinrent des créatures décrépites dont la cruauté allait devenir légendaire.

Les géants de la mort continuent à résider dans les ruines de leurs anciennes cités ou dans des bastions solitaires au cœur des ombres. Ils subjuguent des créatures inférieures comme des shadar-kai, des obscurs, ou encore des ogres et des trolls gisombreux, et dévorent les âmes de leurs serviteurs à moins qu'un autre menu ne se présente.

Les obscurs

Nés dans la lumière pâle à l'aube de la création, les obscurs sont peut-être la plus ancienne race de Gisombre. Ils s'éveillèrent juste après la naissance du plan. Seuls dans les ténèbres, ils étaient confus et esseulés, mais remplis d'émerveillement devant le monde qui s'offrait à eux. Quand les géants de la mort pénétrèrent en Gisombre, les obscurs virent en eux leurs créateurs. Ils pensèrent pouvoir trouver un but à leur existence en les servant. Ils se prosternèrent devant les puissants géants et devinrent leurs fidèles serviteurs. Mais en peu de temps, ils ne furent plus que des esclaves.

Les géants de la mort étaient de bien piètres dieux. Vaniteux et arrogants, dominés par le mal et soumis à l'influence du plan, c'étaient des maîtres capricieux. Cela devint pire encore quand l'influence surnaturelle du plan s'instilla dans leurs cœurs. Les obscurs moururent par centaines tandis que les géants de la mort sacrifiaient leurs fidèles serviteurs pour prolonger leur propre existence. De nombreux obscurs se séparèrent des géants de la mort et abandonnèrent leur service. Quelques-uns leur restèrent loyaux, s'accrochant aux illusions de leurs ancêtres, mais leurs espoirs furent trahis quand leurs âmes vinrent s'ajouter à celles qui tournoyaient déjà autour des corps noirs de leurs maîtres.

Les fugitifs décidèrent de se trouver un endroit bien à eux en Gisombre. La surface étant le domaine des géants de la mort, les obscurs s'enfuirent dans les entrailles de la terre. Là, ils creusèrent des tunnels en Ombrebasse, y créèrent de nouvelles demeures pour eux et leurs descendants et se fondirent dans l'obscurité totale de leur monde souterrain.

Les obscurs n'ont guère de sympathie pour les étrangers, mais ils aiment masquer leur mépris derrière une façade servile et dans les sombres replis de leurs capes. On peut rencontrer des obscurs dans la plupart des agglomérations de Gisombre, car ils vivent aussi bien auprès des morts que des vivants. Ils se sentent particulièrement à leur aise parmi les shadar-kai, mais survivent également dans des régions contrôlées par des ténébreux et des seigneurs goules. Mais n'ayant pas oublié la leçon apprise auprès des géants de la mort, les obscurs ne sont loyaux qu'envers eux-mêmes.

La plupart des obscurs restent dans des enclaves souterraines installées dans les profondeurs de l'Ombrebasse. Ils utilisent les tunnels pour se rendre dans différentes communautés et espionner, voler et tuer au besoin. Lorsqu'ils se décident à rejoindre une communauté de la surface, ils sont prudents et installent leur demeure en sous-sol et connectée à leurs tunnels infestés de pièges, ce qui leur permet de faire venir d'autres obscurs sans que les voisins le remarquent. Ils refont leurs stocks et chapardent des biens de valeur avant de retourner à nouveau dans les ténèbres souterraines.

De temps à autre, des obscurs arrivent à mettre de côté leurs anciennes rancunes pour trouver un terrain d'entente avec d'autres peuples. Il n'est pas exceptionnel que des obscurs adoptent les coutumes et les croyances d'autres cultures. Ils peuvent s'intégrer à presque n'importe quelle culture, même si leur bonne volonté est parfois juste une ruse pour s'emparer de nouvelles ressources destinées aux leurs. Ce sont les shadar-kai qui rencontrent le plus de succès dans l'établissement de relations avec les obscurs, et Reine Corneille compte de nombreux rampants et traqueurs obscurs parmi ses fidèles. Pourtant, les étrangers ne peuvent jamais être sûrs des intentions d'un obscur, car il s'agit d'un peuple replié sur lui-même, peu prolixe et suspicieux par nature.

Les sanglotains

Nulle créature ne reflète mieux la nature sinistre de la Gisombre que les sanglotains. Investis du pouvoir de la mort, les sanglotains sont les gardiens de la décomposition, les hérauts des trépas et les annonciateurs du destin. Sauf en de rares circonstances, ils ne s'impliquent pas dans les conflits du plan et ne sont que des gardiens désintéressés, comme les géants de la mort peuvent en témoigner. Beaucoup sont au service de Reine Corneille ; de fait, la déesse crée des sanglotains à partir de shadar-kai et accorde à quelques-uns le privilège de servir dans sa garde d'élite des chevaliers corneille. Mais la plupart sont indépendants et œuvrent à s'assurer que le cycle de la vie se perpétue comme il l'a toujours fait.

Les sanglotains ne recherchent pas leurs ennemis, mais se montrent implacables quand ils les rencontrent. Ils n'ont pas la moindre pitié et se jettent sur les géants de la mort, les ténébreux et les autres terribles résidants dont la présence souille le plan. Les sanglotains ne bâtissent pas de forteresses ou de cités, mais hantent les ruines d'anciennes communautés et d'enclaves détruites des géants de la mort, abattues par les efforts de ces terribles démons. Les sanglotains peuvent aussi se déplacer entre les mondes et font fréquemment la navette entre la Gisombre et le monde physique. Lorsqu'ils se trouvent dans le monde physique, ils élisent domicile dans des lieux endeuillés, comme des champs de bataille ou des cimetières, jusqu'au moment où ils sont appelés à récolter une nouvelle moisson d'âmes.

Les shadar-kai

Dans un lointain passé, les shadar-kai étaient une tribu d'humains qui résidaient dans le monde physique et qui, comme tous les autres humains, redoutaient la mort. Elle représentait l'échec de leur corps et l'impuissance de leur esprit à empêcher la décrépitude de la chair. Les mages shadar-kai s'adonnèrent à la nécromancie dans le but de mettre fin à leur déclin (ou au moins de l'atténuer), mais les arts noirs n'apportèrent que peu de solutions à leur angoisse.

Les shadar-kai se tournèrent vers Reine Corneille et la supplièrent de les libérer de leur crainte, ce qu'elle leur concéda. Dans un rare acte de compassion, ou par un calcul froid et intéressé, Reine Corneille enseigna aux shadar-kai que l'inéluctabilité de la mort était une chose qu'ils devaient accepter et non craindre. Elle promit de protéger leurs esprits après leur mort, de leur épargner la damnation de la non-vie, et d'offrir aux meilleurs d'entre eux une nouvelle vie sous une forme plus puissante, comme celle d'un sanglotain. Au fil du temps, les shadar-kai s'affranchirent de leur peur de la mort, abandonnèrent leur habitat du monde physique et vinrent s'installer en Gisombre où ils bâtirent des communautés le long des frontières du royaume hivernal de Reine Corneille. Progressivement, ils essaimèrent et fondèrent de nouvelles villes un peu partout sur le plan.

Une existence prolongée en Gisombre transforma les shadar-kai. Ils commencèrent à succomber au malaise qui règne sur ce plan. Accablés de tristesse, certains cessèrent simplement d'exister, d'abord en devenant immatériels puis en disparaissant complètement. Alors que leur peuple commençait à disparaître dans les ombres, les shadar-kai cherchèrent à stimuler leurs corps et leurs esprits en s'adonnant à toutes sortes de passions et d'excès dans l'espoir de chasser ce malaise accablant.

Avec le temps, les shadar-kai devinrent un peuple aux émotions violentes et aux appétits insatiables. Certains se délectent dans le plaisir et la souffrance. D'autres trouvent leur stimulation dans la maîtrise de styles de combat complexes et d'un armement difficile à manier, comme la chaîne cloutée. Quelques-uns se tournent vers les sombres mystères de l'ombre et parviennent à maîtriser son pouvoir. Tous ces actes permettent aux shadar-kai de survivre, mais le prix à payer est élevé pour leur société et pour leur humanité.

Durant des générations passées au service de Reine Corneille, les shadar-kai ont édifié des villes sombres et des forteresses sinistres. Les shadar-kai testent leur habileté dans des arènes sanguinaires ou s'adonnent à de terribles plaisirs charnels dans d'immenses salles de divertissement. Ils se mutilent en perçant leur peau et leurs os avec des objets acérés, en torturant leur chair avec des barbillons dentelés et se couvrent le corps de tatouages et de scarifications simplement pour l'influx de sensations que ces actes engendrent.

Les shadar-kai s'efforcent de se montrer dignes de leur déesse dans l'espoir de renaître sous la forme de sanglotains ou d'autres puissantes entités. Un individu ne s'élève que par ses seuls mérites. La naissance ou les exploits d'un ancêtre n'ont aucune incidence sur la manière dont un shadar-kai est considéré par ses pairs, et chacun essaye donc de surpasser les autres afin de se faire une place dans la société. Cela signifie que les shadar-kai s'en prennent souvent les uns aux autres, n'hésitant pas à tuer pour éliminer les obstacles qui se dressent sur leur chemin vers la grandeur. Les shadar-kai espèrent tous mourir au combat, afin de pouvoir savourer le plaisir et la douleur d'une mort violente et se sentir proches de Reine Corneille.

Les ténébreux

Les ténébreux sont des êtres composés d'ombre pure animés par une malveillance absolue, des prédateurs morts-vivants qui rôdent dans les profondeurs de la Gisombre et massacrent aussi bien les mortels que les créatures ombreuses. Ils utilisent fréquemment des rituels maléfiques pour ramener leurs victimes à un simulacre de vie en les transformant en bodaks.

L'origine des ténébreux remonte à un groupe de puissantes âmes désincarnées qui refusèrent de poursuivre leur chemin. Elles utilisèrent les énergies surnaturelles du plan pour se forger de nouveaux corps à partir de la matière brute de l'ombre. Leur égoïsme et l'influence de leur nouvelle forme souillèrent à tout jamais leur âme, les pervertissant pour en faire les êtres monstrueux qu'ils sont aujourd'hui.

En outrepassant l'ordre naturel, les ténébreux ont attiré l'attention des sanglotains, et de terribles batailles ont fait trembler la Gisombre. Le conflit laissa de grandes étendues de terres à jamais corrompues et endommagées. Bien que les sanglotains fussent des adversaires implacables, de nombreux ténébreux parvinrent à s'échapper et fuirent dans les recoins les plus obscurs du plan, où ils subsistent encore.

Pour l'essentiel, les ténébreux n'ont pas besoin des autres

créatures et préfèrent ruminer dans les ténèbres de leurs domaines. Si la légende dit vraie, c'est Vecna ou l'un de ses disciples qui a enseigné aux ténébreux le rituel de création des bodaks en échange d'un serment de loyauté au Dieu Manchot. D'autres ténébreux ont joint leurs forces à celles des adorateurs d'Orcus et renforcé de leur puissance considérable ses armées de goules et de démons. Qu'ils aient choisi de s'allier à Orcus ou à Vecna, tous les ténébreux s'opposent à Reine Corneille et à ses fidèles.

Mais les ténébreux ne sont jamais mieux que des alliés de circonstance qui n'hésitent pas à trahir d'anciens accords si cela va dans leur intérêt. Pourtant les ténébreux possèdent un pouvoir phénoménal, et nombreux sont les êtres prêts à faire de grandes concessions pour s'assurer le concours de ces puissantes abominations.

L'Empereur d'Épouvante

La Gisombre possède ses cultures et ses petits bastions de civilisation où les êtres se réunissent pour survivre ensemble dans ces régions périlleuses. La nature macabre du plan attire d'autres individus, incapables de tisser des liens avec autrui. Ces solitaires mènent des vies recluses, cachés par l'obscurité ambiante. Des mortels cruels et dépravés originaires du monde physique, pour beaucoup exilés en raison de leur monstruosité, trouvent ici une nouvelle existence. La folie est fréquente chez ces proscrits, et leurs fantasmes et leur paranoïa les poussent à dissimuler dans les ténèbres ce qu'ils sont devenus. Parmi ceux qui répondent à cette définition, aucun n'est plus honni que le prétendu Empereur d'Épouvante.

Cet humain est effectivement redoutable, mais il n'est empereur que dans ses rêves et ne règne pas sur un immense territoire. Son influence se limite aux environs de sa morne forteresse au sommet d'un mont balayé par les vents, à l'orée d'une maléfique noire-terre. Il ne gouverne aucun sujet en dehors des démons qu'il invoque et des esclaves morts-vivants ulcéreux qui s'entassent dans les recoins sombres de sa citadelle maudite. C'est un mortel dominé par ses délires.

L'Empereur d'Épouvante est passé du monde physique en Gisombre il y a des décennies de cela. Bien que les ennemis de sa jeunesse aient certainement disparu depuis, il n'a jamais tenté de revenir dans son monde natal, satisfait de son « empire » des ombres. En dehors de ses talents magiques conséquents, l'Empereur n'a pas conservé grand-chose de son passé dans le monde physique et n'en attend plus rien.

Tandis que son pouvoir s'accroissait à des niveaux effrayants en Gisombre, l'Empereur d'Épouvante devint vil et perturbé, aussi bien dans ses habitudes que dans ses manières. Il a un zézaiement désagréable et un regard lubrique. Sa voix n'est qu'une cacophonie de sifflements, de marmottements et de sons suraigus. Pire encore, un groupe d'enfants désespérés est retenu par une chaîne attachée à sa ceinture. Personne ne peut dire quels tourments indicibles ceux-ci doivent endurer, mais leurs visages gris et leurs silhouettes décharnées ne laissent pas de doute sur le fait que leur maître est un démon sans pitié.

L'Empereur quitte rarement sa forteresse, et ne le fait que lorsque ses affaires l'y obligent. Il commerce avec des marchands planaires comme avec des trafiquants, et n'est pas particulièrement fidèle à un marchand ou un autre. Sa venue suffit à elle seule à paralyser une cité marchande entière. Les gens témoignent à cet homme dément le respect qu'exige son présumé statut d'empereur, le couvrent de cadeaux et lui offrent la meilleure chère, tout cela pour apaiser son terrible tempérament. Les gémissements des pauvres enfants enchaînés à sa ceinture suffisent à serrer le cœur de ceux qui les voient, mais ses hôtes étouffent leur indignation de peur de contrarier cet être infâme. Ils savent ce qu'il arrive quand quelqu'un essaye d'intervenir. Lorsqu'il est provoqué, l'Empereur d'Épouvante répond avec une effroyable violence. Il n'a aucune modération et utilise son terrible pouvoir de manière implacable. Lorsqu'il est confronté à un groupe hostile, il est capable de massacrer des centaines de personnes. Face à une troupe de soldats, ce sont des milliers d'hommes qu'il annihile. Son courroux est l'incarnation même de la destruction et du chaos. Ceux qui savent ce dont il est capable font tout ce qui est en leur pouvoir pour ne pas contrarier ce dément, et pour se tenir le plus loin possible de lui.

Lorsqu'il se trouve hors de sa forteresse, l'Empereur d'Épouvante ne se déplace jamais sans revêtir son harnois d'or soigneusement poli. Son heaume resplendissant est serti de morceaux de jais de forme oblongue, formant une couronne noire. Ouvert, son heaume laisse entrevoir les traits pâles d'un visage déplaisant. Une cape d'un pourpre impérial couvre ses épaules. Des chaînes de fer attachées à sa cuirasse et à son large ceinturon se terminent par des colliers assujettis au cou de ses enfants otages. S'il a une armure, il ne porte pas d'armes. Il ne dispose que de ses baguettes, qu'il manie avec une vitesse et un talent éblouissants.

Sites incontournables de Gisombre

Les terres de Gisombre parcourues par des voyageurs correspondent essentiellement à des régions du monde physique. Ces régions sont parsemées de bourgades, d'habitants et de lieux inexplorés. Voici quelques-uns des plus célèbres sites de ce plan. Certains sont des havres moins lugubres que le reste du plan et offrent un abri et des ressources aux aventuriers ; d'autres s'élèvent tels de sinistres monuments à la gloire des ténèbres qui ont donné son nom à ce plan.

La Forteresse du Dragon de Nuit

Construit à l'aube de l'histoire en pierres ornées de fossiles, ce gigantesque édifice a survécu à d'innombrables assauts et porté bien des noms. Depuis maintenant des années, le lieu sert d'antre à Urishtar, un puissant dragon d'ombre, et c'est pourquoi on a fini par l'appeler la Forteresse du Dragon de Nuit.

La forteresse dispose d'un gigantesque rempart extérieur appelé les Dents de Matrathar. Le mur tire son nom du mage larveux qui commande la garnison de la forteresse et

des remparts couronnés de pointes dentelées. Des ponts de pierre enjambent un gouffre béant et relient le rempart extérieur au donjon.

Les tours élancées du donjon percent le ciel assombri et leurs sommets se perdent dans un tourbillon de nuages d'un noir d'encre. C'est à l'intérieur de ce tourbillon obscur que se terre le seigneur de la Forteresse du Dragon de Nuit, le puissant Urishtar, veillant sur les secrets et les trésors qu'il a juré de protéger jusqu'à la fin des temps.

Letherna, le royaume de Reine Corneille

Toutes les âmes convergent vers la Gisombre et, tôt ou tard, chacune d'elle passe par Letherna. L'influence de ce domaine glacial dépasse les frontières du plan et se déverse dans le monde physique sur les étendues gelées du grand nord. Ceux qui cherchent à entrer en communion avec Reine Corneille doivent affronter le voyage dans ces terres cruelles. Letherna est un lieu dangereux, autant pour son climat glacial que pour les monstres liés à la mort qui défendent le fief de Reine Corneille.

Peu de routes conduisent à Letherna, car peu de mortels tentent volontairement le sort en partant en quête du royaume des morts. Des sapins gris, ployant sous la neige, marquent les frontières de cette terre silencieuse, avertissant les voyageurs de ce qui se trouve au-delà de leurs taillis. La forêt s'étend vers le nord, et à l'ombre des grands arbres le sol se résume à un tapis souple d'aiguilles de pins. Les voyageurs qui traversent ces bois silencieux sont sûrs d'apercevoir des entités vaporeuses, des scintillements de couleur dans les airs, et des apparitions en chair et en os d'entités coincées entre la vie et la mort. Beaucoup des hôtes de ces bois sont effrayants et déments. D'autres sont empreints de solennité, écrasés par le poids des actes commis de leur vivant et dans l'incapacité de gagner l'oubli après lequel ils soupirent.

Au cœur de la forêt, les arbres commencent à se clairsemer et permettent d'observer un étrange spectacle dans le ciel. Des fantômes aux reflets argentés se précipitent en direction d'une lointaine chaîne de montagnes aux cimes enneigées et traversent l'obscurité du ciel telles des étoiles filantes. Plus on se rapproche du dominion de Reine Corneille, plus la silhouette de ces esprits devient claire, jusqu'à ce qu'ils s'agrègent en un maelström tourbillonnant d'âmes au-dessus de la citadelle de Reine Corneille.

Lorsque les arbres cèdent la place aux montagnes enneigées, la forteresse de la déesse s'offre aux regards. Niché parmi les plus hauts pics de ces montagnes découpées, se dresse un puissant bastion de glace noire saupoudré par la neige nouvelle. Des tours s'élèvent du dédale de remparts et de ponts gracieux, attirant l'œil vers le tourbillon des esprits qui descendent en une macabre procession jusqu'aux portes de la forteresse, convoqués ici pour apprendre le sort qui leur est réservé.

Letherna héberge toutes sortes de créatures, dont la plupart sont les vestiges des âmes que la déesse a rejetées, ainsi que celles incapables de partir ou qui s'y refusent. Des âmes déchirées, des morts-vivants désincarnés et autres esprits corrompus hantent ces terres, se lamentant sur leur existence et se languissant après le repos éternel que Reine Corneille leur refuse. Ces êtres peuvent être pacifiques, effrayés par les étrangers, mais il arrive tout aussi souvent qu'ils ne soient que pure malveillance, affamés de la chaleur du sang et de la chair.

À la frontière de Letherna se dresse un temple qui porte le nom de Zvomarana. Seuls les plus dévoués et les plus puissants des serviteurs de Reine Corneille sont autorisés à y entrer. Le temple est perché au sommet d'une pente traîtresse et envahie par les ronces, une vraie épreuve qui sert à tester ceux qui approchent le temple par voie de terre.

La Maison des Lanternes Noires

La *Maison des Lanternes Noires* se trouve à un carrefour solitaire au cœur de la Gisombre. Cette auberge offre le gîte aux voyageurs, ainsi qu'un endroit où échanger des nouvelles et partager des récits lugubres. Construite il y a des siècles, elle a changé si souvent de propriétaire que personne ne se rappelle plus qui l'a construite ni pourquoi. Le propriétaire actuel est un tieffelin prénommé Yarol, qui raconte qu'il a gagné l'auberge lors d'un pari avec l'ancien propriétaire.

L'auberge comporte trois étages et un vieux clocher est accolé à sa façade. Toutes les fenêtres du bâtiment donnent sur la cour intérieure et une seule porte ouvre sur l'extérieur. Un deuxième bâtiment sert d'écurie et d'étable, et l'on y accède par une double porte. Les lanternes qui ont donné son nom à l'auberge sont disséminées dans la cour, suspendues à des réverbères en fer noir. Les lanternes, qui s'allument toutes seules dès que la nuit tombe, illuminent la cour d'une lumière bleutée sinistre.

Moil, la Cité Languissante

La cité de Moil est l'illustration des périls qu'il y a à pactiser avec les princes démons. Les Moiliens commirent cette erreur désastreuse il y a fort longtemps, et en payent le prix depuis des milliers d'années. Dans un lointain passé, les Moiliens s'adonnèrent aux arts noirs. Ils jouèrent avec la magie interdite et l'invocation de démon, en quête d'un pouvoir leur permettant de rendre leur cité encore plus forte et plus riche. Un culte voué à Orcus finit par diriger la cité, quémandant la faveur du Prince Démon des Morts-vivants par des sacrifices humains et des cérémonies ignobles avec les morts.

Finalement, les Moiliens se lassèrent de tous ces excès. Ils trouvèrent le courage de détruire les temples du prince démon et de briser les statues érigées à sa gloire. Ils se tournèrent vers Pélor dans l'espoir de purifier leurs âmes dans sa lumière bienfaitrice. Les citoyens de Moil apprirent ce que nombre d'autres avaient appris avant eux : une fois que l'on est redevable envers Orcus, on ne peut plus lui échapper.

Furieux de leur trahison, Orcus vint dans la grande cité et y trouva des temples et des statues dédiés à ce détestable dieu du soleil. Le Prince Démon attrapa la cité dans son entier et la projeta dans les profondeurs de la Gisombre, maudissant les Moiliens à ne plus jamais ressentir la chaleur du soleil sur leurs visages. Il ne fallut pas longtemps pour

que le désespoir empoisonne leurs âmes et les Moiliens, comme un seul homme, se retirèrent dans leurs sanctuaires et se donnèrent une mort libératrice. Ainsi disparurent-ils, laissant derrière eux leur ville déserte, tel un gigantesque monument commémorant leur folie. Et c'est ainsi que depuis des siècles se dresse Moil, la Cité Languissante.

Il ne reste plus grand-chose de la splendeur première de Moil. La ville s'enfonce lentement dans un gigantesque bourbier de ténèbres, une infâme mer d'énergie nécromantique pure de laquelle émergent les horreurs mort-vivantes invoquées par l'esprit malsain du Roi des Crânes. À mesure que la ville s'enfonce, ses tours, ses rues et le reste descendent dans les ténèbres et des pans entiers de maçonnerie se détachent et sombrent dans le néant.

Ces ruines, horribles pour les vivants, exercent une attirance malsaine sur les morts-vivants. Cet attrait est si fort que la puissante liche Acérérak, maître de la Tombe des Horreurs, s'appropria autrefois la Cité Languissante et l'utilisa pour transcender sa forme mortelle et accéder à une nouvelle grandeur. D'autres créatures s'emparent parfois d'une portion de la ville pour en faire leur refuge secret et y manigancer leurs plans machiavéliques. Des morts-vivants rejoignent ces personnages maléfiques et rôdent sur les ponts gracieux de la ville et font le guet depuis ses tours glaciales. Le lieu recèle de nombreuses merveilles, mais découvrir celles-ci implique d'affronter les légions d'horreurs qui ont élu domicile dans ces ruines, et de survivre aux inquiétantes ténèbres qui engloutissent lentement la cité.

L'Ombrebasse

Sous les paysages crépusculaires de la Gisombre s'étend un reflet cauchemardesque de l'Outreterre du monde physique. Appelée l'Ombrebasse, ce territoire d'obscurité totale se compose de tunnels labyrinthiques, de grottes voûtées et de mers souterraines. Sous les couloirs obscurs s'ouvrent des abîmes sans fond enveloppés de ténèbres et couverts de glace. Les océans de suintement nécromantique et les noires-terres souterraines sont si maléfiques que le simple fait d'y pénétrer vous fait risquer l'annihilation.

Le froid est un élément constant de cette étendue de ténèbres sans fin. Descendre dans ses profondeurs plonge les voyageurs dans un silence glacial, assez froid pour que le souffle se change en buée. Plus l'on descend, plus le froid s'intensifie, jusqu'à devenir insupportable même pour ceux pourvus des meilleures protections.

Comme l'Outreterre, l'Ombrebasse est un refuge pour toutes sortes d'horreurs aberrantes, comme les créatures engendrées ou corrompues par le Royaume Lointain. Des flagelleurs mentaux, des grells et d'autres créatures infâmes dominent de vastes portions des entrailles de la Gisombre, mais les profondeurs abritent des créatures encore plus étranges. Des horreurs indicibles, des créatures grotesques nées de cauchemars parcourent les boyaux du monde souterrain, où prédominent les royaumes oubliés de morts-vivants. Une infinité de légendes circulent sur de grandes catacombes infestées de zombies, sur des cités sinistres gouvernées par des nécrophages et sur des amas de chair constitués de morceaux de cadavres et éveillés à un semblant de conscience par une puissante magie.

Les histoires racontées sur les choses qui peuplent l'Ombrebasse dissuadent la plupart des aventuriers d'explorer ses profondeurs. Ceux qui s'y aventurent néanmoins ont de la chance s'ils en reviennent vivants, mais même ceux-là sont à jamais marqués par leur éprouvante expédition souterraine.

La plaine des Pierres Plaintives

La plaine des Pierres Plaintives, qui s'étire sur des centaines de kilomètres, est le plus grand des quelques déserts que compte la Gisombre. La chaleur n'y est pas accablante, mais cette terre aride fait subir au voyageur son paysage désolé, son manque d'eau et ses terribles tempêtes de sable. De grandes étendues de dunes mouvantes alternent avec des déserts de rocailles. Le vent qui souffle en permanence ne cesse de transformer le paysage de dunes selon ses caprices, rendant l'orientation délicate. Les bourrasques sculptent lentement les mesas et les rochers, façonnant des formes incroyables. Le vent souffle en produisant un gémissement lugubre qui s'entend sur des kilomètres et est à l'origine du nom donné à ce désert. Des oasis asséchées ne sont plus que des squelettes blanchis, tristes vestiges d'une promesse perdue. Ailleurs, des mirages doués de conscience attirent les voyageurs dans les griffes des plus dangereux habitants de la plaine.

Malgré tous les dangers de cette région, la plaine des Pierres Plaintives est habitée. Les Zamar-Sha, une tribu nomade d'humains gisombreux, sont les maîtres incontestés de ce désert. Violents et imprévisibles, ils peuvent aussi bien torturer et tuer ceux qui pénètrent leur territoire que les ignorer. Ils se servent d'étranges malédictions comme des armes et leur connaissance de la faune du désert leur fournit des médicaments et des poisons étonnants. Lorsqu'ils sont en guerre, les Zamar-Sha sont des ennemis terrifiants. Ils peignent leur corps à la craie blanche, s'enivrent d'étranges potions et se ruent sur leurs adversaires dans une débauche de violence. Les champs d'ossements disséminés dans la plaine des Pierres Plaintives témoignent de la fureur des Zamar-Sha.

Port-Obscur, la Cité de Minuit

Port-Obscur, une ville qui déborde au-delà de ses remparts menaçants, est le seul site d'intérêt d'un rivage désolé. Une vaste tourbière, les Mues, ceinture la ville et s'étend à l'intérieur des terres sur plusieurs kilomètres. Des îlots envahis d'arbres et de buissons émergent du marécage et hébergent des volées d'oiseaux noirs dont les croassements glacent le sang. Malgré le caractère lugubre de l'endroit, Port-Obscur est l'un des phares de la Gisombre, une destination courante pour les marchands et les voyageurs des plans.

PORT-OBSCUR

Port maritime sinistre et bondé, Port-Obscur est visité par de nombreux navires parcourant les mers de Gisombre, ou celles d'autres plans.

Population : 12 600 environ. La plupart sont des gisombreux, humains, halfelins, tieffelins et nains. De nombreux shadar-kai et obscurs y vivent également.

Gouvernement : le prince Roland l'Éternel, un aristocrate humain maussade, est le seigneur de la cité. Le pouvoir est entre les mains de nobles marchands décadents et indifférents, de sociétés secrètes et de mystérieux êtres appelés les gardiens.

Défense : la garde princière est une force de soixante soldats corrompus et incompétents qui protègent le palais de Roland et gardent les portes de la ville. La plupart des marchands et des guildes disposent de leurs propres gardes, des mercenaires. Les habitants de la cité s'en remettent à la protection des hauts remparts et des marais alentour.

Auberges : *Le Griffon Noir* ; *La Lune Noire* ; *L'Écu du Chevalier*.

Tavernes : *Les Deux Dagues* ; *Le Roi et le Fou* ; *Les Six Couronnes*. La meilleure auberge de la ville est l'*Écu du Chevalier*, située près du palais de Roland. Les shadar-kai fréquentent le *Roi et le Fou* et n'aiment pas être dérangés par des visiteurs ignorants en provenance du monde mortel.

Commerce : Emporium Harskel ; marché municipal. L'Emporium Harskel et le marché municipal de la place des Gargouilles sont les lieux les plus animés de la ville. La Maison Harskel est la plus importante compagnie marchande de la cité, mais les allées et les étals obscurs du marché municipal sont le meilleur endroit pour trouver des objets rares qui ne sont vendus nulle part ailleurs.

Temples : l'Aposkos (Érathis) ; la Nocte Chapelle (Zéhir) ; la Maison de l'Œil (Vecna, temple clandestin) ; l'Aire de la Corneille (Reine Corneille).

Arriver dans la cité

La plupart des visiteurs arrivent dans la ville par la mer, car les marécages des Mues sont dangereux. La brume et les eaux croupies dissimulent de nombreux périls. Des monstres armés de tentacules rôdent dans les marais brumeux et rivalisent avec des meutes de goules pour se repaître de chair fraîche. Des guenaudes, des âmes-en-peine, des horreurs grimpantes et bien d'autres choses malsaines émergent du bourbier délétère pour s'attaquer aux imprudents.

Quelques obscurs travaillent dans les Mues comme passeurs. Pour 5 pièces d'or, ils transportent les voyageurs du bord du marais jusqu'aux puissants remparts noirs de la cité. Grâce à la sorcellerie ou à un pacte avec les monstres du marais, les obscurs réussissent à amener leurs passagers à la ville sans trop de désagréments.

Une massive enceinte noire encercle la ville et la protège des dangers en provenance de la terre ou de la mer. Les fondations de la muraille s'enfoncent profondément dans la lande côté terre et plongent jusqu'au fond des eaux peu profondes du port. Des lanternes suspendues à des perches sont disposées à l'extérieur de l'enceinte et éclairent d'une lumière verdâtre les terres environnantes. Cela tient les monstres du marais à distance et permet aux navires d'éviter les récifs vaseux qui affleurent à la surface. L'enceinte est couverte d'un décor macabre de membres, de mains, de pieds et de visages en pierre. Ces protubérances se crispent et se contorsionnent, et le son de leur rire résonne dans le vent glacial qui souffle depuis le large. Personne ne sait exactement qui a sculpté ces « gargouilles », ni même si elles ont vraiment été sculptées. Même parmi les plus anciens habitants, personne ne se rappelle d'un temps où ces sculptures n'ornaient pas les murailles.

Les portes de la ville sont encore plus déroutantes. Sculptées pour ressembler à des crânes aux mâchoires grandes ouvertes, ces entrées s'ouvrent dans l'enceinte en différents endroits et leurs yeux inquisiteurs sculptés dans la pierre observent ceux qui passent sous leur regard. Pire, les portes ne restent pas à la même place bien longtemps et glissent à leur gré le long de l'enceinte.

La vase envahit le bas du rempart maritime et des oiseaux de mer nichent dans les fissures et les trous qui grêlent la surface de ces antiques fortifications. L'enceinte du port est interrompue par plusieurs grandes passes assez larges pour permettre le passage des galions qui font escale à Port-Obscur. De grandes chaînes de fer reposent au fond du port, prêtes à être levées sur-le-champ pour interdire l'entrée ou la sortie du port. À la différence des portes de la muraille terrestre, les trouées de l'enceinte maritime ne changent pas de place.

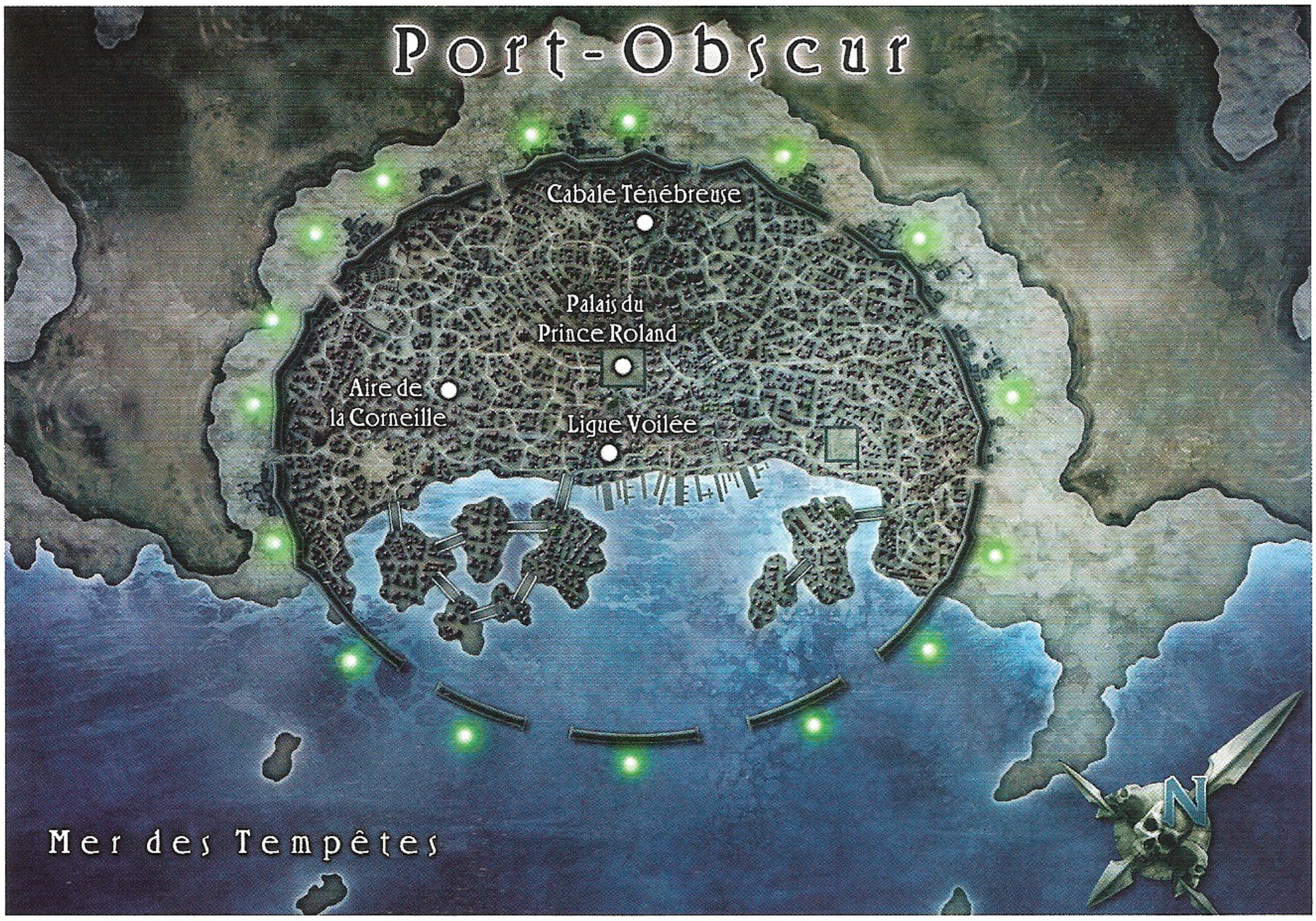
La ville proprement dite

À l'intérieur des remparts, Port-Obscur est humide et bondée. Le paysage urbain est un fouillis d'édifices entassés les uns sur les autres, duquel émerge parfois une tour qui se dresse dans le ciel. Les bâtiments sont construits dans la même pierre noire que les remparts et présentent le même décor étrange, qui se complète de visages de pierre au regard inquisiteur et de torses sans tête. Les bâtiments semblent se pencher comme s'ils voulaient surprendre les conversations murmurées dans les rues qui forment un dédale inextricable de ruelles, de passages couverts, de canaux et de ponts.

Le plus déroutant, c'est que les bâtiments de Port-Obscur partagent la mobilité des portes donnant sur le marais. La ville se modifie et change constamment, comme si elle était vivante. Des nouveaux édifices émergent d'incertaines profondeurs et se frayent un passage dans la masse des allées et des maisons pour former une nouvelle tour. Quelques mois plus tard, cette tour s'effondre en un tas de gravats. Ceux qui vivent à Port-Obscur ne savent pas avec certitude qui est responsable de ces changements. Si le prince le sait, il n'en a jamais rien dit. Comme c'est le cas pour la plupart des événements bizarres, les citoyens accusent les gardiens d'être les responsables de ce phénomène étrange.

Les habitants

Les gardiens sont une race de créatures qui au premier abord semblent humaines, mais le sont moins qu'elles n'y paraissent. Ils ont la peau pâle et glabre et se couvrent de lourdes blouses de cuir noires, parfois garnies de crânes d'argent. Des lunettes protectrices ne quittent jamais leurs yeux et dissimulent leurs intentions derrières leurs verres fumés. Ces êtres étranges sont constamment occupés, apparemment à veiller au bon fonctionnement de la ville. Ils parcourent les rues, examinent les bâtiments, inspectent les ruelles et échangent entre eux des murmures de leur curieuse voix cliquetante, avant de repartir vers un autre lieu réclamant leur attention. On ne sait pas exactement si les gardiens dépendent du prince de la cité ou de quelqu'un (ou quelque chose) d'autre.



Le seigneur de Port-Obscur est le maussade et solitaire prince Roland. Il gouverne d'une main légère et ne se préoccupe que des troubles les plus graves. Vieil humain gisombreux, il gouverne Port-Obscur depuis trois cents ans et ne semble pas se rapprocher de l'heure de sa mort. Ses chambellans et fonctionnaires sont ses lointains descendants ; ses enfants, petits-enfants et arrière-petits-enfants sont tous morts depuis longtemps. Les habitants de la ville racontent que le prince Roland est sous le coup d'une terrible malédiction qui lui refuse à tout jamais le repos de la mort. D'autres affirment qu'il a conclu un pacte avec une entité surnaturelle à qui il a offert ses services en échange de la vie éternelle. Mais Roland n'a jamais expliqué la véritable source de sa longévité et semble se satisfaire de gouverner Port-Obscur tant que cette cité perdure.

Les habitants de la cité comprennent des humains, des drakéides, des elfes et des représentants des autres races courantes, mais également des êtres plus fantastiques et plus sinistres. Des liches débarquent de navires pourrissants pour commercer sur les marchés animés de la ville, tandis que des prêtres aux origines tout aussi étranges que les dieux qu'ils servent font du prosélytisme auprès de ceux qui veulent bien les écouter. Des aristocrates shadar-kai s'enferment dans des maisons de plaisir où ils dégustent des nourritures interdites derrière des portes closes et gardées. Les gens du commun forment une masse maussade qui fait son possible pour ne pas remarquer les habitudes infâmes et dépravées des visiteurs de leur cité. Ils se sont adaptés avec résignation à la troublante plasticité de la ville, ainsi qu'aux créatures sombres et dangereuses qui font escale à Port-Obscur.

Port-Obscur héberge de nombreuses organisations, dont plusieurs maisons marchandes et guildes secrètes. L'Église de Reine Corneille dispose d'un grand nombre de fidèles dans la ville. Son grand temple repose sur les dos de statues d'hommes de 20 mètres de haut, courbés en deux sous le poids de l'édifice. La Cabale Ténébreuse, une institution fondée pour instruire des novices dans les arts de la magie de l'ombre, dirige une académie située dans le coin nord de la ville. La Ligue Voilée, un groupe d'elfes gisombreux et de shadar-kai hédonistes, contrôle les vices de la cité. La Ligue dirige la majorité des maisons des rêves, des maisons de passe et autres lieux de débauche. Chacune de ces factions, et de nombreuses autres, rivalise pour dominer la société hétéroclite et instable de Port-Obscur. Les affrontements entre guildes et factions sont monnaie courante, et les alliés d'aujourd'hui ont vite fait de devenir les ennemis de demain.

Ce jeu complexe d'alliances au sein de Port-Obscur, la présence de puissants visiteurs et le caractère changeant de la topographie urbaine font de cette ville un lieu bruissant de menaces et de noires opportunités. Sa situation de carrefour entre les plans, sa noblesse décadente et la discrétion de sa population attirent à la Cité de Minuit de riches voyageurs en provenance de tous les plans.

JASON ENGLE

CHAPITRE 4

Le Chaos Élémentaire



WILLIAM O'CONNOR

Le Chaos Élémentaire est la réserve de matériau brut de la création, d'où l'univers est issu. Vierge de l'influence régulatrice divine qui stabilisa plus ou moins le monde dans un état permanent, c'est un maelström de matière et d'énergie. Par moments, des zones se cristallisent en formes et terrains cohérents, mais dans l'ensemble, ce plan ressemble à un océan de destruction déchaîné. Le Chaos est à la fois la base du monde et la pire menace qui pèse sur son existence même. Sa nature le pousse à tenter de phagocyter le monde et de le réduire à ses composantes originelles.

La plupart des habitants du Chaos Élémentaire éprouvent une attirance commune pour l'entropie. Beaucoup sont créatifs à leur façon, bâtissant des édifices et fondant des civilisations avant de les anéantir et de tout recommencer. Les démons, eux, sont poussés par une inextinguible soif de destruction et cherchent à attirer l'univers tout entier dans le vortex d'annihilation que sont les Abysses, leur foyer.

Ce chapitre présente un certain nombre d'aspects du Chaos Élémentaire, depuis la légendaire Cité d'Airain jusqu'aux plus profondes fosses des Abysses.

- **Voyage dans le Chaos Élémentaire** : un tour d'horizon des principaux moyens permettant d'atteindre le Chaos Élémentaire et de ses traits planaires. Accéder au plan est plutôt simple, mais une fois dedans, s'y déplacer pose toutes sortes de problèmes.
- **Habitants du Chaos Élémentaire :** berceau des originels, le Chaos Élémentaire abrite aujourd'hui une infinie variété de créatures élémentaires, depuis les êtres éthérés et dépourvus de pensées jusqu'aux titans, éfrits et princes démons qui règnent sur de vastes régions du plan.
- **Sites incontournables du Chaos Élémentaire :** le gros de ce chapitre est consacré aux zones importantes du Chaos Élémentaire et se concentre sur les destinations les plus excitantes. Les Abysses en sont l'élément le plus marquant, et bien des lieux situés dans ses profondeurs infinies sont détaillés ici.



VOYAGE DANS LE CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Les fondations du monde, étendue infinie de matière en devenir.

TRAITS DU CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Type : plan fondamental.
Taille et forme : l'étendue du plan est infinie. Les royaumes élémentaires qu'il contient sont des zones délimitées et finies dotées de leurs propres lois et traits. Les Abysses constituent le plus grand de ces royaumes élémentaires, véritable plan dans le plan.
Gravité : flottabilité élémentaire.
Mutabilité : instable.

Aucun voyageur ne peut confondre le Chaos Élémentaire avec un des autres mondes existant dans l'univers pourtant infini, quel qu'il soit. On peut très bien se retrouver sur un « sol » composé de roche élémentaire brute, de lave durcie, d'une pellicule de glace ou de verre polie, ou encore d'une étendue de cristaux effilés ou de cendres friables. Au-dessus, de véritables montagnes dérivent dans les airs ou flottent sur des fleuves de foudre tandis que des nuages orageux viennent lécher des nappes de feu. Non loin de là, le sol s'interrompt et s'ouvre sur un gouffre infini et vertigineux, à moins qu'une rivière de magma ne vienne déchirer le paysage. Il arrive qu'une autre île dérive à proximité, très loin au-dessus ou en dessous, voire même sur la trajectoire que celle où l'on se trouve. Le cataclysme qui résulte de leur collision détruit les deux masses de terrain et fait naître quelque chose d'entièrement nouveau.

La substance du Chaos Élémentaire est de la matière brute qui n'a jamais été travaillée ni raffinée. Le vide qui sépare les masses de matériaux élémentaires est rempli d'air, ce qui rend en théorie la majeure partie du plan viable pour des voyageurs venus du monde physique. Toutefois, l'air lui-même devient un danger par endroits, tourbillonnant pour former d'incessantes tornades capables d'attirer et d'emprisonner à jamais ceux qui s'y frottent... ou coulant sous forme liquide, assez glacial pour geler une flamme.

La roche, le fer, la glace, le cristal et le sable forment des surfaces sur lesquelles on peut se tenir debout. Le magma, les métaux en fusion et même les flammes elles-mêmes forment des fleuves ou viennent se rassembler en immenses lacs embrasés. Parfois, les rocs se meuvent comme de l'eau même s'ils ne fondent pas sous la chaleur : une brusque coulée de terre peut emporter tout ce qu'on a bâti sur un terrain apparemment solide. Des tempêtes de sable ou de cendres aveuglantes peuvent survenir à tout moment et vous arracher la chair des os.

L'eau se répand dans des vallées creusées dans le roc, mais aussi dans l'air lui-même. Elle tourbillonne, formant de grands océans tumultueux, se rassemble en nuages de vapeur brûlante, se déverse en tempêtes de neige ou de grêle, ou dérive sous la forme de majestueux icebergs.

L'énergie brute est libérée des lois de la physique. Des nappes de feu dansent dans le ciel et des flammes liquides coulent dans des canaux irriguant la Cité d'Airain. La fréquence des éclairs est telle que ceux qui sont dotés d'une protection adéquate peuvent y marcher comme sur un sol de foudre solide. Le tonnerre gronde comme un tsunami dans tout le plan, ébranlant sa surface ou fracassant tout ce qui se trouve sur son chemin.

Toutes ces substances et ces forces sont perpétuellement en mouvement et donnent lieu à des collisions, des vagues et des tempêtes d'énergie brute. La seule constante au sein du Chaos Élémentaire, c'est le changement, un cycle éternel de création et d'annihilation. Au milieu de cette instabilité on trouve des îles (aussi vastes que des continents pour certaines) qui bénéficient d'un sursis temporaire. C'est là que des communautés se développent et qu'habitent les monstres. C'est dans ces royaumes dérivant dans le Chaos qu'ont lieu la plupart des aventures de ce plan.

Accéder au Chaos Élémentaire

Le monde physique est issu du Chaos Élémentaire et, par endroits, il est encore proche de ses origines. Dans le cratère d'un volcan en activité, dans l'œil d'un furieux cyclone, au sein du tourbillon d'un maelström marin ou au cœur d'un ancien glacier, on retrouve la substance du Chaos Élémentaire que le plan déverse dans le monde dans toute sa splendeur destructrice. Des personnages audacieux peuvent se servir de ce genre d'endroits comme de portails vers le plan, ou y être attirés pour combattre des créatures natives du Chaos Élémentaires qui se répandent dans le monde. Dans leurs efforts pour éradiquer la menace que représente un titan des tempêtes courroucé ou une armée d'archons de feu en campagne, les personnages peuvent glisser accidentellement du monde physique au Chaos Élémentaire.

Le Chaos Élémentaire abrite une métropole qui rivalise de noblesse avec la majestueuse Hestavar de la Mer Astrale et qui la surpasse en termes de décadence : la Cité d'Airain, capitale des éfrits. Comme toutes les autres grandes villes grouillantes d'activité, la Cité d'Airain est une plaque tournante commerciale desservant le Chaos Élémentaire et les mondes qui le bordent. Plusieurs cercles de téléportation permanents à l'intérieur et en bordure de la cité constituent des destinations bien connues du rituel de Portail planaire, ce qui les rend aisément accessibles aux voyageurs cherchant un point d'entrée dans le plan.

On trouve également des cercles permanents dans bien des abbayes githzerais du Chaos Élémentaire, et leurs symboles sont recensés dans certains monastères du monde physique. La forteresse appelée le Neuvième Bastion du Chaos dispose elle aussi d'un cercle bien gardé. Bien des volumes impies consacrés aux démons et aux Abysses contiennent des séquences de sceaux utilisables pour un rituel de Portail planaire, mais la plupart du temps, elles mènent à des pièges, des prisons ou des régions de la strate supérieure de la plaine des Mille Portails qui sont plus que certainement fatales.

Finalement, les voyageurs incapables de trouver un portail naturel ou la séquence de sceaux liée à un cercle de téléportation existant peuvent se servir du rituel de Transfert élémentaire (cf. page 151). La méthode est risquée, car les voyageurs arrivent en un lieu aléatoire et auront peut-être du mal à en revenir.

EXPLORER LE CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Les aventuriers peuvent avoir du mal à s'orienter au sein du Chaos Élémentaire, habitués qu'ils sont à un monde doté d'une surface relativement plane, de points de repère constants et d'un Nord immuable. Certaines régions du Chaos Élémentaire peuvent être traversées à pied : les vastes plateaux rocheux, les champs de cendres ou de minéraux et les banquises forment d'immenses étendues potentiellement riches en aventures. D'autres requièrent des moyens de transport plus exotiques.

Les montures volantes sont des moyens populaires et fiables de se rendre d'un endroit à un autre dans les éléments en pagaille de ce plan. Les hippogriffes ordinaires venus du monde physique peuvent atteindre un monastère bâti sur un îlot céleste flottant dans les airs ou découvrir un donjon sculpté dans le flanc d'une montagne de glace. Les montures natives du Chaos Élémentaire plus robustes (comme les griffons de flammegivre, les gorgones ou les oiseaux-tonnerre) sont plus à même de naviguer au sein des périls du plan.

Les *dromons planaires* et les *nefs transplanaires* (cf. page 159) sont des véhicules utiles quand il s'agit de voyager au sein du Chaos Élémentaire. Quand ils bénéficient d'une protection magique, les *dromons planaires* peuvent naviguer sur des océans de magma, de sable et d'acide aussi aisément que sur les eaux. Même sans une telle protection, les *dromons planaires* restent utiles pour traverser les immenses océans et fleuves du Chaos Élémentaire. Les *nefs transplanaires* sont plus polyvalentes puisqu'elles peuvent voler dans les airs n'importe où dans le plan.

Certains habitants et explorateurs du Chaos Élémentaire ont créé des véhicules spécialisés dans certains types de terrain. Des galères et des péniches faites de métal enchanté traversent les lacs et les canaux ardents de la Cité d'Airain, transportant les produits qui vont et viennent aux marchés des éfrits. Ces navires sont identiques aux navires de haute mer du monde physique, mais conçus pour résister à des températures incroyables.

LES PORTES DÉMONIAQUES

Une porte démoniaque est un portail permanent à double sens reliant les Abysses au monde physique. Les rituels impliqués dans la création de tels liens ne donnent à celui qui les exécute aucun contrôle sur les démons qui peuvent les traverser, et ne permettent pas non plus de les forcer à en sortir. Toutefois, les démons sont ravis d'avoir l'occasion de pénétrer dans le monde et de semer le chaos. Les portails restent ouverts, permettant aux créatures de passer dans les deux sens, jusqu'à ce qu'ils soient scellés ou détruits. La plupart des portes démoniaques débouchent sur la plaine des Mille Portails, la strate supérieure des Abysses, mais certains lanceurs de rituels dévoués à des princes démons particuliers peuvent les ouvrir sur des strates placées sous le contrôle de leur patron.

Naturellement, les personnages joueurs ne risquent guère de rechercher le rituel permettant de créer une porte démoniaque (et celui-ci n'apparaît donc pas dans ce livre), mais ils peuvent se retrouver dans une situation où ils doivent l'interrompre ou en subir les conséquences !

La rencontre finale d'une aventure opposant les personnages à des adorateurs des démons peut les faire intervenir au moment même où le dirigeant de la secte est sur le point d'achever le rituel. Il peut s'agir là d'une rencontre avec combat pure et dure, à laquelle vous pouvez ajouter un compte à rebours : les personnages doivent abattre le chef du culte ou l'empêcher d'accomplir le rituel avant que le décompte n'arrive à zéro. Sinon, le portail s'ouvre et les démons commencent à déferler. Par exemple, vous pouvez placer un dé à six faces sur le 1 au premier tour de jeu du chef du culte dans l'ordre d'initiative, et le retourner pour ajouter 1 à chaque fois que c'est à son tour d'agir. Quand le dé arrive à 6, le rituel est terminé et la rencontre se complique. Étourdir le chef des adorateurs pendant un round ne suffit pas nécessairement à interrompre le rituel, mais arrête le compteur à son tour de jeu. Vous pouvez utiliser un dé à quatre ou huit faces pour diminuer ou augmenter la pression lors de cette rencontre.

Vous pouvez également faire de cette scène un défi de compétences au sein d'une rencontre avec combat. Pour empêcher l'accomplissement du rituel, les personnages doivent utiliser Arcanes, Religion et peut-être même Nature pour identifier les focus primordiaux du rituel et les détruire. Les adorateurs s'efforcent naturellement de les en empêcher en les assaillant en permanence. Si les personnages ratent le défi de compétences, les adorateurs terminent le rituel et les démons commencent à arriver. Vous pouvez faire sortir quelques démons par le portail qui s'ouvre peu à peu à chaque test de compétence manqué, afin de faire monter la pression de manière progressive.

On peut sceller une porte démoniaque en utilisant certains rituels (cf. encart *Ouverture, Verrou arcanique et portails*, page 149). C'est au MD de décider si le fait de sceller ou de détruire une porte démoniaque représente un défi de compétences et une rencontre à lui seul. Les démons sont attirés par les énergies magiques d'une porte démoniaque et peuvent en détecter les variations. Toute tentative visant à refermer ou détruire un tel portail attire généralement l'attention des démons situés du côté des Abysses. Le DD des tests effectués pour sceller une porte démoniaque est égal au résultat du test d'Arcanes du personnage ayant accompli le rituel qui l'a créée, et il faut y ajouter 10 pour obtenir le DD des tests nécessaires à sa destruction. En pratique, utilisez les DD correspondant au niveau des personnages en vous référant à la table *Degré de difficulté et dégâts par niveau* (cf. *Guide du Maître* p. 42).



Les *esquifs des orages* sont d'élégants navires conçus pour naviguer sur les flux électriques tumultueux qui déchirent les cieux. Ce moyen de transport est le plus rapide que l'on connaisse au sein du Chaos Élémentaire. De conception semblable aux *esquifs astraux*, les premiers *esquifs des orages* étaient sans doute des vaisseaux githyankis modifiés et que l'on a transportés depuis la Mer Astrale jusque dans le Chaos Élémentaire. Un *esquif des orages* peut « descendre le courant » d'un éclair à environ 80 kilomètres à l'heure, transportant une demi-douzaine de passagers en plus de ses trois à cinq membres d'équipage. Ce véhicule coûte 20 000 po.

Un *dirigeable du chaos* est un petit zeppelin pourvu de larges voiles enchantées capables de capter les vagues de chaos brut qui parcourent le plan et d'utiliser leur énergie pour se propulser. Manœuvré par cinq personnes, il n'y reste plus que de quoi transporter un ou deux passagers et une cargaison équivalente à celle qu'on pourrait porter à dos de cheval. Chevaucher les vagues de chaos est un moyen de transport périlleux. Il arrive parfois qu'un *dirigeable du chaos* dérive des jours durant dans une zone de calme, ou qu'il soit transporté instantanément à des milliers de kilomètres. Généralement, les *dirigeables du chaos* ne sont pas à vendre : mieux vaut en faire des éléments d'aventure uniques destinés à pimenter la vie des personnages.

Règles de survie dans le Chaos Élémentaire

En plus des îlots célestes qui viennent s'écraser dans des fleuves de magma et des nuages de vapeur incandescents qui fusent dans les cieux, un des dangers moins spectaculaires mais bien plus insidieux est le manque de nourriture pour les natifs du monde physique. La Cité d'Airain importe des provisions pour ses résidents mortels et les visiteurs, et là où les humanoïdes naturels ont établi leurs foyers, on cultive et on pratique l'élevage. Toutefois, dans les étendues sauvages, il n'y a presque rien à manger. Les plantes sont rares et ne poussent que là où des graines venues du monde physique sont parvenues à prendre racine dans un environnement hospitalier. La plupart des créatures originaires du Chaos Élémentaire sont des êtres élémentaires impropres à la consommation, et la majorité des autres (comme les slaads et les démons) sont peu appétissants. Les visiteurs mortels feraient donc mieux d'apporter leurs propres rations avec eux.

Terrain et dangers élémentaires

Les voyages et les affrontements au sein du Chaos Élémentaire peuvent être énormément influencés par les caractéristiques du terrain, aspects sans cesse changeants d'un univers anarchique et tumultueux. Parmi ces terrains fantastiques, on compte des brumes givrantes, des fontaines de puissance et des tourbillons. Quant aux dangers, il peut s'agir de verglas traître, de geysers caustiques et de champs de flammes perpétuelles. N'importe lequel de ces aspects détaillés dans le *Guide du Maître* peut épicer une rencontre se déroulant dans le Chaos Élémentaire.

STEVE ELLIS

La nature même du Chaos Élémentaire peut faire varier ces divers aspects. Par exemple, on peut associer le feu ou l'électricité à un tourbillon qui infligera des dégâts aux cibles qui entrent ou débutent leur tour de jeu dans la zone affectée (5 dégâts par échelon constituent un bon point de départ). Une coulée de terre peut provoquer un glissement similaire à celui suscité par un tourbillon ou un courant (cf. *GdM* 45).

Explosions de force élémentaire : les dangers les plus simples et les plus courants du Chaos Élémentaire sont les explosions de force élémentaire incontrôlée. Semblables aux geysers caustiques (cf. *GdM* 90), des explosions de flammes, des éclairs, des rafales de vent, des brises glaciales, des tempêtes de grêle, des éruptions de magma, d'assourdissants coups de tonnerre ou des nuages de vapeur peuvent apparaître n'importe où et n'importe quand. Ces dangers apparaissent généralement sous forme d'explosions qui attaquent à chaque round, ou de zones affectant les créatures qui y entrent ou débutent leur tour de jeu à l'intérieur. Vous pouvez modifier le geyser caustique pour utiliser d'autres éléments et infliger différents types de dégâts. Par exemple, un nuage de vapeur élémentaire est un danger qui crée une zone persistante et en perpétuel mouvement.

Nuage de vapeur élémentaire — Mitrailleur niveau 14
Danger — 1 000 px

Un nuage de vapeur bouillante dérive sur le champ de bataille, apparemment attiré par les créatures vivantes.

Danger : ce périmètre carré de 3 cases de côté est composé de vapeur flottante qui semblerait presque dotée de conscience. Elle cherche et ébouillante les créatures qui s'aventurent trop près de ses volutes mortelles.

Perception

✦ DD 23 : le personnage remarque le nuage de vapeur avant d'arriver dans un rayon de 6 cases de lui et se rend compte qu'il se déplace.

Initiative +6

Déclencheur

Le nuage de vapeur détermine l'initiative dès qu'une créature se situe dans un rayon de 6 cases de lui.

Attaque ✦ feu, périmètre

Aucune action **Proximité** explosion 2

Effet : le nuage de vapeur est un périmètre. À chaque round durant son tour de jeu, la case centrale du périmètre glisse de 5 cases en direction de la plus proche créature au prix d'une action de mouvement. Les créatures qui débutent leur tour de jeu dans le périmètre subissent 2d8 + 6 dégâts de feu. Les cases du périmètre sont grandement voilées.

Tornade de chaos : en plus des explosions de force omniprésentes mais relativement isolées, des tornades de chaos brut balayent le plan et représentent une redoutable menace pour les voyageurs venus d'autres plans comme pour les autochtones. De tous les habitants du Chaos Élémentaire, seuls les slaads sont immunisés contre les effets d'une tornade de chaos.

Tornade de chaos — Mitrailleur niveau 16
Danger — 1 400 px

Une masse tourbillonnante de chaos brut traverse le champ de bataille, provoquant des changements partout où elle passe.

Danger : une masse tournoyante d'énergie multicolore remplit une case, mais dispose de filaments qui atteignent toute case située dans un rayon de 3 cases de son centre.

Perception

✦ Les effets d'une tornade de chaos sont évidents dans l'aire qu'elle traverse.

Initiative +10

Attaque ✦ périmètre

Aucune action **Proximité** explosion 3

Effet : la tornade du chaos est un périmètre. À chaque round, à son tour de jeu, la case d'origine du périmètre glisse de 2d6 cases dans une direction aléatoire au prix d'une action de mouvement. La tornade exerce les effets suivants sur les créatures et objets pris dans l'explosion.

✦ Une créature est téléportée à 1d6 cases dans une direction (lancez 1d8 pour déterminer laquelle) et subit 2d12 dégâts psychiques. Les slaads sont immunisés contre cet effet.

✦ Un objet non porté qui n'est pas originaire du Chaos Élémentaire est téléporté comme s'il s'agissait d'une créature.

✦ Un aspect important du terrain, composé d'une seule substance ou énergie élémentaire et entièrement pris dans l'explosion, est transformé en une substance ou énergie élémentaire différente (à la discrétion du MD). Par exemple, un morceau de glace flottant enveloppé par la tornade peut se transformer en boule de feu ou en orbe d'acide. Un geyser d'acide peut se muer en zone de froid ou en jet de magma. Les effets généraux du terrain peuvent rester identiques ou changer du tout au tout selon le bon vouloir du MD.

Contre-mesures

✦ Un personnage peut effectuer un test d'Intelligence DD 20 au prix d'une action simple pour se protéger des effets de la tornade. En cas de succès, il se stabilise et est immunisé contre la téléportation et les dégâts infligés par la tornade jusqu'au début de son tour de jeu suivant.

HABITANTS DU CHAOS ÉLÉMENTAIRE

Le Chaos Élémentaire abrite bien des créatures diverses, depuis les démons qui rôdent dans le maelström maléfique des Abysses jusqu'aux originels qui façonnèrent le monde à partir des matériaux élémentaires bruts.

Archons

Les archons sont les soldats de l'armée originelle, nés à l'aube des temps pour affronter les légions d'anges et de créatures mortelles qui servaient les divinités lors de la grande guerre dont le monde créé était l'enjeu. Produits en nombre apparemment illimité à partir d'énergie élémentaire brute, les archons auraient pu faire basculer la guerre en faveur des originels. Toutefois, les dieux réalisèrent cette menace, découvrirent les secrets de la création des archons et concentrèrent un assaut sans pitié sur les forges où on imprégnait une enveloppe physique de leur essence. Aujourd'hui, bien des anges haïssent les archons avec tant de passion qu'ils sont prêts à prendre d'énormes risques pour s'attaquer à leurs forteresses et leurs plus importantes fonderies.

Les archons se rassemblent en groupes plus ou moins soudés. Leur pensée est basée sur le conflit et la conquête et ils affûtent leur esprit déjà naturellement doué pour la stratégie et la tactique. Ils ne conservent aucune loyauté particulière envers les originels vaincus. Ils servent de puissants chefs de leur propre race, des titans qui parviennent à les commander, des éfrits et autres puissantes créatures élémentaires, et finalement, tous ceux qui sont capables de les diriger au combat. Quand ils sont libres d'agir à leur guise, ils s'associent à d'autres archons du même type : le feu avec le feu, la glace avec la glace, etc. Toutefois, les archons d'un élément particulier n'entretiennent aucune inimitié particulière envers les autres. Les titans ont tendance à commander à des archons dont l'élément leur convient : les titans des tempêtes dirigent des archons d'air, les titans du givre des archons de glace, etc., bien qu'il existe des exceptions. Les éfrits font l'effort de rassembler des armées comprenant divers types d'archons, sachant bien que ce genre de diversité est la base de l'efficacité militaire. Les archons de la glace, d'air et autres n'ont aucun scrupule à servir les ardents éfrits du moment que leurs chefs leur fournissent assez d'occasions de se battre.

Bien que ce soient les originels qui aient donné naissance aux archons, les éfrits ont volé ou appris les secrets de leur création et ont partagé ce savoir. En bref, le rituel transforme le corps et l'âme d'une autre créature élémentaire en archon enfermé dans une armure spécialement fabriquée à cet effet. Les archons créent souvent des êtres de leur race, non pas par des moyens de reproduction ordinaires, mais en utilisant les mêmes techniques que les originels à l'aube des temps. Le processus nécessite une forge spéciale construite en un lieu où l'énergie élémentaire se concentre. Une de ces forges, utilisée par les éfrits pour créer des archons de feu, se trouve dans le quartier de Carbonis de la Cité d'Airain. Les archons de glace se fabriquent des congénères dans le cratère des Glaces Bleues, une formation relativement stable mais dangereusement proche des Abysses.

Démons

Bien qu'ils soient regroupés dans les Abysses, les démons sont les créatures les plus redoutables et dangereuses du Chaos Élémentaire. Si ce dernier incarne le tumulte permanent de la destruction et de la création, les démons personnifient l'aspect destructeur dans sa forme la plus sauvage. Au cœur des Abysses, la destruction devient annihilation totale : la vie et la matière disparaissent tout à fait et le cycle s'arrête. Les démons sont les instruments que les Abysses utilisent pour étendre la portée de ce pouvoir d'anéantissement.

La plupart des démons ont des désirs fort simples : causer le plus de destruction possible, de préférence en infligeant énormément de souffrance. Les plus puissants d'entre eux, des princes comme Orcus, Démogorgon et Graz'zt, ont des objectifs et des aspirations plus élevés. En particulier, ils cherchent à anéantir les êtres qu'ils considèrent comme responsables de l'existence du monde qu'ils abhorrent : les divinités. L'inextinguible haine d'Orcus pour Reine Corneille est bien connue.

La plupart des démons sont confinés aux Abysses, mais il n'existe aucune frontière permettant de les séparer du Chaos Élémentaire. On pourrait dire que les Abysses se trouvent partout où apparaissent des démons dans le Chaos Élémentaire, même quand ils quittent leurs repaires habituels pour s'en prendre aux slaads, aux communautés githzerais ou aux avant-postes éfrits. Les démons s'aventurent rarement très loin au-delà de la plaine des Mille Portails, qui est la région supérieure des Abysses, mais quand c'est le cas, ils ramènent souvent avec eux des portions du Chaos Élémentaire, alimentant ainsi en matière le maelström d'annihilation que forme leur foyer.

Tout comme les orques et les gnolls du monde physique, les démons sont des maraudeurs qui s'intéressent plus au carnage qu'au pillage. Les personnages qui explorent le Chaos Élémentaire peuvent rencontrer un démon déchaîné ou être engagés pour défendre un petit royaume élémentaire contre des assaillants démoniaques. Plus rarement, il peut arriver que des démons soient liés au service d'un maître mortel ou élémentaire, comme une prêtresse drow, un puissant éfrit, un titan ou un adepte d'un culte démoniaque. En tant que MD, vous n'avez pas besoin de justification particulière pour utiliser un démon lors d'une aventure ou d'une rencontre. Ce sont les monstres ultimes, des forces de dévastation brutes qui représentent une menace claire et sans ambiguïté que les personnages doivent éradiquer.

Éfrits

Si les originels incarnent les anarchiques forces primordiales du Chaos Élémentaire, les éfrits sont tout à fait l'opposé : la seule force établissant un semblant de stabilité au milieu de l'entropie. Personnification de la volonté triomphante imposant l'ordre au sein du chaos, ils ont construit des merveilles durables. Leur plus grande réussite, la Cité d'Airain, est un point fixe permanent au milieu de la tempête, miraculeusement immunisée

contre les tornades de chaos et même contre les énergies entropiques qui enveloppent les originels. Les dômes et les minarets étincelants de la ville sont immuables et éternels.

Les éfrits adorent les histoires et répètent souvent des anecdotes qu'ils savent fausses parce qu'elles transmettent néanmoins une parcelle de sagesse. Cette passion pour les légendes pourrait expliquer pourquoi il n'existe aucun récit consacré à leurs origines. Certaines histoires affirment que les éfrits étaient la première création d'un originel du feu, ou même qu'ils existaient avant les originels eux-mêmes. D'autres chroniques les apparentent aux démons et en font des rebelles qui se seraient dressés face à Asmodée et ses agents au sein du Chaos Élémentaire. D'autres encore prétendent que le roi des éfrits est une divinité qui a trahi les autres dieux et s'est alliée aux originels. Selon la rumeur, les apparents changements de dirigeants des éfrits seraient en réalité de simples mutations de l'apparence de cette divinité, ou elle passerait par un cycle de morts et de réincarnations dans de nouvelles formes. Il existe également des mythes où les éfrits sont le produit d'une union interdite entre un originel et une divinité et où ils sont dotés d'une double nature, divine et élémentaire. Chaque légende tourne autour d'un élément-clef de la nature des éfrits, même si ses détails n'ont aucun fondement dans la réalité.

Les éfrits sont de loin les créatures les plus subtiles, sournoises et malignes du Chaos Élémentaire, comparables en cela aux diables des Neuf Enfers. Vils princes des marchands de ce plan, ils peuvent assumer le même rôle dans le monde physique, avant même que vos personnages atteignent l'échelon épique. Ils font du trafic d'esclaves : les personnages peuvent donc tenter de libérer un de leurs captifs ou de leur échapper eux-mêmes. Habitués à obtenir ce qu'ils désirent, les éfrits emploient parfois des aventuriers ou des voleurs pour acquérir les objets qu'ils convoitent mais ne peuvent acheter. Une aventure peut mettre les personnages joueurs au service d'un éfrit et en compétition avec les sbires d'un de ses congénères pour s'emparer d'un objet particulier en premier. Les personnages peuvent aussi devenir des victimes si un éfrit se met à convoiter un objet en leur possession.

Le rôle important que tient la servitude dans la société des éfrits peut vous donner des indications quant à la façon d'inclure ces monstres dans une aventure. Un éfrit peut tout simplement être le serviteur d'un autre méchant contre son gré, lié à lui par une dette d'honneur. Les personnages joueurs peuvent le combattre et le tuer comme n'importe quel autre monstre, mais ils peuvent aussi marchander avec lui. Ils peuvent lui promettre la liberté en échange de toute l'aide qu'il peut leur apporter sans violer les termes de son engagement envers son maître. Si l'éfrit est lié à un objet (comme une lampe magique, dans la plus pure tradition des contes des mille et une nuits), les personnages peuvent faire basculer l'issue d'une bataille difficile en découvrant celui-ci et en s'en emparant (car il y a peu de chances qu'il traîne simplement quelque part...). Négocier avec un éfrit ou découvrir sa « lampe merveilleuse » peut représenter un défi de compétences au beau milieu d'une rencontre avec combat opposant les personnages à celui-ci et à son maître actuel.

La Cité d'Airain est un foyer de peuplement majeur dans le Chaos Élémentaire et regorge de possibilités d'aventures. Cela dit, les éfrits représentent également une faction majeure à ne pas négliger dans tout le reste du plan : leur influence s'exerce partout par l'intermédiaire de dettes, d'obligations, d'extorsion et de coercition. Dans la mesure où la politique existe au sein du Chaos Élémentaire, les éfrits y sont impliqués, tissant leur toile parmi les titans, les githzerais, les archons et autres habitants. Vous pouvez faire intervenir l'influence des éfrits dans une aventure pour la corser un peu. Une « simple » poussée d'expansionnisme de la part d'un titan du feu attaquant un monastère githzerai peut prendre une tournure bien plus complexe quand les personnages découvrent que le titan et l'abbé githzerai doivent tous deux d'importantes sommes d'argent au même éfrit, par exemple.

Le pire ennemi de tout éfrit est un de ses congénères appartenant à une noble maison différente. Les complots, les intrigues politiques et parfois les guerres ouvertes entre les maisons vous fournissent d'infinies possibilités d'aventures. Que feront les personnages s'ils se retrouvent dans les rues de la Cité d'Airain au moment même où une maison éfrit lance un assaut contre une autre ? Et si les personnages avaient juré fidélité à la maison assaillante ou à la victime ? Les personnages n'auront sans doute pas de mal à s'attirer les services d'un éfrit s'ils agissent d'une façon contraire aux intérêts de ses adversaires... même s'ils n'en sont pas nécessairement conscients.

Élémentaires

Les élémentaires sont aussi omniprésents et envahissants dans le Chaos Élémentaire que les animaux ordinaires dans le monde physique. Les élémentaires du *Bestiaire Fantastique* ne représentent que quelques exemples de l'extraordinaire panel de créatures de ce type que l'on rencontre ici.

Les élémentaires se présentent sous une variété de formes, tailles, compositions et tempéraments infinie, et défient toute tentative ordinaire de classification. Ils prennent forme à partir de la matière de base du plan. Le peu de conscience dont ils sont investis peut provenir de fragments de l'esprit des originels, mais nul ne saurait l'affirmer catégoriquement. Certains sont des bêtes stupides tandis que d'autres s'avèrent aussi malins que des ogres ou même des kobolds. En général, ils n'ont pas le moindre concept de société ou de civilisation, en dehors de ceux que leur impose leur servitude sous le joug des éfrits, titans ou autres maîtres.

Les élémentaires survivent en consommant de la matière élémentaire. Certains l'incorporent simplement à la substance qui les compose, mais d'autres l'ingèrent et la digèrent d'une façon ou d'une autre. Les monstres de magma dévorent généralement de la matière organique aussi bien que des roches et des métaux, mais on ignore s'il s'agit là d'une nourriture indispensable à leur survie ou s'ils en retirent simplement une sensation plaisante et proche du goût de nos aliments.

Les élémentaires sont dangereux pour les aventuriers quand ils ont faim ou protègent leur territoire, c'est-à-dire la plupart du temps. On les trouve aussi au service de créatures plus puissantes, enrôlés dans des armées d'éfrits, conjurés

par de puissants lanceurs de rituels ou des adeptes de cultes voués aux originels, ou marchant au premier rang des armées des titans lors de leurs expéditions dévastatrices.

Genasi

Les genasi sont des humanoïdes élémentaires dont l'origine est entourée de maintes légendes. Peut-être s'agit-il d'une race d'esclaves créée par les éfrits, à moins qu'ils ne descendent des humanoïdes qui vinrent du monde physique dans le Chaos Élémentaire il y a une éternité de cela. Les premiers genasi sont peut-être nés d'élémentaires qui avaient reçu en cadeau la conscience d'un puissant originel, mais ils peuvent aussi avoir été créés par un dieu depuis longtemps oublié qui cherchait à mettre un terme à la mainmise des originels sur le Chaos Élémentaire.

Les genasi sont des habitants du Chaos Élémentaire dotés d'un fort pouvoir d'adaptation, d'un esprit aventureux et d'une inextinguible envie de voyager qui a éparpillé au fil des âges leur race dans tout le plan et au-delà. C'est dans les rues de la Cité d'Airain qu'on les trouve le plus facilement, nombre d'entre eux étant les esclaves ou les serviteurs de puissants éfrits. D'autres vivent chichement en faisant office de négociants, d'artisans, d'ouvriers ou de guides.

Githzerais

Les githzerais ne sont pas particulièrement nombreux dans le plan, mais ils sont semblables aux éfrits dans la mesure où leurs communautés sont installées dans les rares endroits où le Chaos Élémentaire est quelque peu apprivoisé. Contrairement aux éfrits, les githzerais ne sont pas originaires du Chaos Élémentaire : ce sont des humanoïdes naturels qui ont émigré depuis le monde physique il y a bien longtemps. Leurs communautés exercent une influence stabilisatrice sur le véritable pandémonium qui les entoure. Certains passent leur temps aux frontières de leur communauté, là où s'arrête cette influence, afin d'étudier le Chaos Élémentaire et d'apprendre à l'inhiber.

Les communautés githzerais ne sont généralement pas accueillantes à l'égard des étrangers, mais les voyageurs qui ont besoin d'aide auront plus de chance de la recevoir de ces humanoïdes que de tout autre habitant du Chaos Élémentaire. Les énigmatiques githzerais font d'excellents méchants ou alliés pour les personnages joueurs qui s'aventurent dans ce plan, car ils font preuve de désirs et de motivations tout aussi divers que ceux des humains. Étant les produits d'une race cultivée, ils représentent aussi une excellente source d'information sur le Chaos Élémentaire et ses habitants.

Originels

Les originels (qui se comptent par centaines, voire par milliers) sont d'antiques entités créatrices qui émergèrent en premier du Chaos Élémentaire. Dans leur frénésie créatrice, ils bâtirent le monde à partir de la matière et de l'énergie tumultueuses de ce plan. Ce sont des aspects primitifs de la nature, poussés à créer sans cesse dans un cycle infini de génération et de destruction. Si on les avait laissés agir à leur guise, les originels auraient fait du monde un lieu de bouillonnement élémentaire et de destruction spectaculaire.

Toutefois, on ne laissa pas les originels avoir le dernier mot. Les divinités de la Mer Astrale étaient fascinées par cette ébauche de création et se mirent en tête de l'améliorer, répandant la vie dans le monde, séparant le bouillon d'énergie originel pour en distinguer les océans et les continents. Les dieux créèrent des anges pour les servir et des mortels pour peupler le monde et les vénérer. Leur influence imprégna le monde d'un soupçon de la permanence propre à l'éternelle Mer Astrale, établissant ainsi un foyer stable pour leurs créatures mortelles.

L'état de permanence inspiré par les divinités était une abomination aux yeux des originels. Ils cherchèrent à bouter les dieux hors du monde qu'ils avaient bâti et à effacer toute trace de leur intervention, afin de pouvoir anéantir la création tout entière et la rebâtir à partir de zéro. Les divinités refusèrent de s'incliner et combattirent pour préserver le monde et les mortels qu'elles avaient fabriqués.

À la fin, les divinités eurent le dessus. Elles tuèrent plusieurs des puissants originels, en emprisonnèrent d'autres et empêchèrent à jamais les derniers d'atteindre le monde. Enchaînées et enragées, prisonnières de geôles bâties par les dieux, ces entités sans âge sont cachées aux confins du cosmos. Elles attendent l'heure où elles pourront déchaîner leur vengeance sur toute la création. De temps à autre, un originel fait irruption dans le monde, répandant un effroyable chaos dans son sillage. C'est alors qu'émergent les plus puissants héros, prêts à relever le plus grand défi qui soit.

Les originels sont faits de chaos brut et indompté ayant pris forme élémentaire, et il est presque impossible de les distinguer du plan qui les a engendrés. Ils possèdent un pouvoir et un intellect rivalisant avec ceux des dieux, et même parfois supérieurs, mais ils n'ont rien de subtil. Ils ne représentent ni des idéaux ni des concepts : ils incarnent les forces naturelles de la création et de l'annihilation. Ils n'existent que pour accomplir ce cycle : l'énergie et la matière tourbillonnantes du Chaos Élémentaire sont la toile et les couleurs dont ils se servent pour accomplir leur œuvre. La plupart n'ont pas d'alignement, bien que quelques-uns soient mauvais ou chaotiques mauvais, mais tous sont les ennemis jurés des divinités et saisissent la moindre occasion de se venger de la défaite qu'ils ont subie au commencement des temps.

La plupart des originels sont emprisonnés d'une façon ou d'une autre. Mual-Tar, le Serpent-Tonnerre, est lié par des chaînes issues de la forge de Moradin, attaché à des pieux dont la magie stabilise le Chaos environnant et lui donne la forme d'une plaine de roche déserte. Vezzuvu, la Montagne Ardente, est prisonnière d'un champ de radiance. N'étant plus en phase avec la réalité, elle est incapable d'affecter son environnement ou d'être affectée par lui. Les divinités ont décapité Balcoth, le Roi Maugréant, mais sa tête a survécu sous la forme d'un monstrueux visage de cendres et de braise enterré dans une grotte quelque part aux confins du Chaos, incapable de rassembler son pouvoir élémentaire tant qu'il ne peut reformer ou retrouver son ancien corps.

Bien que les originels n'aient plus qu'une infime fraction du pouvoir qu'ils détenaient avant leur guerre contre les divinités, ils ont toujours des serviteurs et des adorateurs, élémentaires ou mortels qui les considèrent comme des maîtres, des guides ou des alliés potentiels

contre les dieux et leurs domestiques. Certaines tribus gobelines du monde physique se sont vouées au Seigneur du Feu Imix, cherchant à déchaîner la flamme éternelle de leur maître originel contre leurs ennemis. Des titans déments se rassemblent autour de l'immuable glacier où Solkara, la Vague Écrasante, est emprisonnée, invoquant les plus ardentes flammes du Chaos Élémentaire dans un vain effort pour faire fondre sa geôle de glace.

Les originels tiennent un rôle similaire à celui des divinités et des princes démons : ce sont des créatures au pouvoir immense que l'on ne peut opposer qu'à des personnages épiques au summum de leur puissance. Toutefois, ils peuvent influencer une campagne de niveau modeste par l'intermédiaire de leurs sbires et serviteurs. Les personnages peuvent lutter contre le culte gobelin d'Imix à l'échelon héroïque, affronter des archons du feu voués au Seigneur du Feu une fois arrivés aux niveaux parangoniques, pour finalement se frayer un chemin parmi les titans du feu au temple de la Flamme Dévorante avant d'affronter Imix au terme de leur carrière.

Slaads

Incarnations de l'entropie, les slaads prospèrent dans le Chaos toujours fluctuant, mais ils ne sont pas les serviteurs de ses forces élémentaires. Leurs manœuvres et leurs objectifs paraissent aléatoires. Leur seul but semble d'ajouter encore au chaos de l'existence, et ils y parviennent fort bien, à la fois grâce à leur comportement destructeur et en créant d'autres slaads.

L'origine des slaads et la place qu'ils occupent dans l'univers par rapport aux originels, aux démons et autres créatures élémentaires sont incertaines. Ils se considèrent comme les premiers habitants de l'univers, antérieurs aux divinités et aux originels. Contrairement aux autres habitants du Chaos Élémentaire, leur forme physique n'est pas la personnification de quelque force élémentaire comme le feu ou la glace. Ils représentent plutôt le chaos des éléments tourbillonnant dans la tempête de ce plan.

Les slaads sont plus proches des démons que les autres créatures élémentaires. Ce facteur pousse certains sages à affirmer que les démons sont en réalité des slaads corrompus, que les slaads forment une race de démons non affiliés aux Abysses pour une raison inconnue, ou encore qu'il s'agissait autrefois de démons qui se libérèrent de l'influence des Abysses et du mal qui en constitue le cœur. Les slaads et les démons n'ont aucune affinité particulière les uns pour les autres. Quelques voyageurs ont rapporté avoir vu des slaads et des démons travaillant de concert dans le but de détruire quelque édifice ou communauté installé dans le Chaos Élémentaire. Comme ces alliances n'ont rien de régulier, on les considère comme des coïncidences plutôt que des assauts coordonnés. Les slaads tombent simplement sur des démons (à moins que ce ne soit le contraire) impliqués dans une entreprise de dévastation et se joignent à eux pour le simple plaisir de répandre le chaos. Souvent, les deux groupes finissent par s'affronter lorsqu'il ne reste plus rien à détruire.

Les slaads sont les « monstres errants » idéaux dans le Chaos Élémentaire. Ils peuvent apparaître n'importe où pour n'importe quelle raison, voire sans raison. Ils peuvent faire irruption pour maintenir la tension et l'amusement à la table de jeu ou suivre la trajectoire irrégulière d'une tornade de chaos (cf. page 67), attaquant alors toute créature qu'ils rencontrent, ravis de voir l'entropie à l'œuvre dans le sillage de la trombe déchaînée.

Titans

Selon certaines légendes, les titans seraient les serviteurs des originels tout comme les anges sont ceux des divinités. On raconte que les titans étaient les premières créatures, les premiers êtres vivants à avoir reçu le souffle de vie après que les divinités et les originels eux-mêmes eurent pris forme. La place qu'ils occupent au sein de l'univers suscite des comparaisons avec les anges, mais les similitudes s'arrêtent là. Grossièrement formés à partir



FRANZ VOHWINKEL

de la substance brute des éléments, les titans semblent aux antipodes des créatures raffinées et élégamment sculptées que sont les anges.

Comme ils se considèrent comme les aînés de la création, les titans cherchent à imiter leurs maîtres originels. Ils se fabriquent des royaumes à partir des forces brutes du chaos et les baptisent « mondes » pour imiter le monde physique, bien plus vaste, à l'élaboration duquel ils participèrent jadis. Toutefois, contrairement aux éfrits, les titans adorent la joyeuse anarchie entropique des forces élémentaires et ne tentent pas d'imposer l'ordre aux régions qu'ils contrôlent. Il suffit par exemple à un titan du feu que son domaine soit une région ardente étouffée par les cendres et la fumée et parcourue de fleuves de magma. Si cette région ne correspond plus à ses attentes à cause d'une modification due au chaos, soit il cherche à lui rendre son état antérieur, soit il déménage vers une région correspondant à ses goûts. Du moment qu'il répond à ces critères relativement souples, le domaine d'un titan peut bien être inconstant, sauvage et incontrôlable : il ne faut pas s'attendre ici au genre de stabilité qu'on trouve dans la Cité d'Airain. Parmi les plus grands des royaumes des titans, on trouve Sakath-Mazim, le Royaume de la Tempête de Cendres, dirigé par le belliqueux titan du feu Surtur ; Kaltenheim, le Royaume de la Glace Hurlante, régi par le cinglant ennemi juré de Surtur, le roi titan du givre Thrym ; et Torrakor, le Royaume des Flots Noirs où règne la reine des tempêtes, Ysaga, une titanide folle à lier.

Les titans se font la guerre pour le contrôle de leurs « mondes ». Un titan de la terre peut chercher à conquérir le domaine rocheux d'un rival ou tenter d'arracher le sombre royaume d'un titan de la mort à celui qui le dirige, puis le transformer en une région à son goût. Géants, archons, salamandres et bien d'autres créatures élémentaires sont la chair à canon de ces guerres de conquête, mais aucun titan ne règne à distance ni ne dirige depuis l'arrière-garde. La violence brute du combat est en harmonie avec leur nature intrinsèque et ils ne vivent que pour le fracas des batailles.

En théorie au moins, les titans restent loyaux envers leurs maîtres originels enchaînés ou emprisonnés. Certains titans du feu sont restés fidèles au Seigneur du Feu, Imix. D'autres sont tout dévoués à Shangar le Découronné ou à Vezzuvu, la Montagne Ardente. Un titan des tempêtes peut prêter serment d'allégeance à Mual-Tar, le Serpent-Tonnerre, ou répondre à l'appel muet de Castanamir le Khan Fracassé, ou encore à Olhydra la Reine des Pluies. En pratique, la plupart des titans se préoccupent en premier lieu de leurs propres buts, les objectifs de leurs créateurs captifs n'étant qu'une lointaine et obscure arrière-pensée dans leur esprit.

Bien des titans portent un intérêt particulier au monde que leurs ancêtres ont aidé à créer. Ils adoreraient pouvoir le reprendre aux divinités qui l'ont usurpé. Nombre des royaumes des titans contiennent des lieux où le Chaos Élémentaire se répand dans le monde, se déversant au cœur des volcans actifs, des tempêtes océaniques ou des steppes glacées. Les titans recherchent peut-être ces endroits pour y installer leurs domaines, mais il se peut également qu'ils soient capables d'ouvrir eux-mêmes ces portails à force de temps et d'efforts. Dans le monde physique, ces lieux accueillent généralement une forte population de géants.

Les titans, qu'ils soient seuls, en nombre ou accompagnés de leurs sbires, représentent des adversaires appropriés pour les personnages allant des niveaux parangoniques élevés jusqu'à l'apogée de leur carrière épique. Ce ne sont pas des êtres portés sur la réflexion, mais des créatures physiquement violentes, dépourvues de subtilité, de ruse et de diplomatie. Mieux vaut en faire des monstres simples régnant sur des domaines qui vont des donjons aux étendues sauvages du Chaos Élémentaire. Ils règnent par la force des armes, soumettant les géants et les créatures élémentaires plus faibles. Leur volonté fragile peut en faire les victimes des intrigues perfides des éfrits, des diables ou autres créatures cérébrales, fussent-elles des visiteurs mortels du monde physique.



ERIC DESCHAMPS

SITES INCONTOURNABLES DU CHAOS ÉLÉMENTAIRE

La turbulente nature du Chaos Élémentaire limite le nombre des sites vraiment permanents qu'on y trouve. Des individus et communautés obstinés peuvent le façonner à leur guise, mais ces royaumes cessent d'exister quand leurs habitants ne concentrent plus leur volonté sur leur existence. La Cité d'Airain est la plus vieille exception à cette règle, mais même elle pourrait bien un jour se dissoudre à nouveau, engloutie par les inexorables forces de l'entropie qui sont les véritables maîtresses du plan.

La Cité d'Airain

Au beau milieu du chaos échevelé se dresse une oasis imperturbable : la torride mais grandiose demeure des éfrits.

TRAITS DE LA CITÉ D'AIRAIN

Type : royaume élémentaire.
Taille et forme : métropole fortifiée entourée d'une mer de feu ; délimitée.
Gravité : flottabilité élémentaire.
Mutabilité : normale.
Affinité au feu : les attaques accompagnées du mot-clé feu bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé froid infligent des demi-dégâts (les dégâts de froid continus ne sont pas affectés).

Plus ancienne ville de toute la création, la Cité d'Airain est un véritable carrefour pour les voyageurs planaires. Ceux qui sont prêts à investir assez de temps et d'efforts peuvent trouver tout ce dont ils rêvent quelque part dans ses avenues labyrinthiques. Avec ses nombreux bazars et ses boutiques splendides, la Cité d'Airain est le centre mercantile de l'univers.

Bâtie sur un vaste plateau de basalte, au sein d'une immense plaine volcanique bordée d'une mer de feu, la Cité d'Airain est un point fixe dans le tourbillon incessant du Chaos Élémentaire et une destination relativement accueillante pour les voyageurs mortels. Elle abrite de nombreux éfrits et la température y est invariablement élevée, comparable presque partout à celle d'un été accablant, et proche de celle d'une forge étouffante ou d'un volcan actif par endroits.

LA CITÉ D'AIRAIN

La capitale des éfrits est le marché de l'univers et on peut y vendre ou y acheter pratiquement n'importe quoi.
Population : 500 000 environ. Les éfrits forment l'aristocratie de la ville, et seule une poignée de membres déchus sont exclus de la caste des nobles. Parmi les autres habitants, on compte des salamandres, des archons, des azers, des genasi, des géants et des titans du feu, des démons et d'autres créatures élémentaires intelligentes, ainsi qu'un petit nombre de visiteurs et d'immigrants venus du monde physique. Les deux tiers environ des habitants de la cité sont des esclaves.
Gouvernement : Bashamgurda est le Seigneur des Éfrits. Il règne sur la cité depuis son Palais de Charbon.
Défense : une caste entière d'esclaves est élevée pour servir de soldats et défendre la Cité d'Airain contre les incursions venues du reste du Chaos Élémentaire et des Abysses. On y trouve des archons, des azers et des salamandres. Une unité de guerriers éfrits fanatiques surnommés les Inextinguibles patrouille dans le Palais de Charbon. Le guet de la ville, stationné dans le quartier des Chantecendres, est principalement constitué de soldats archons et salamandres.
Auberges et tavernes : l'endroit où les visiteurs ont le plus de chances de trouver de quoi se loger et se nourrir est le quartier d'Iskalat près du port. Les auberges et tavernes qui bordent le port accueillent les voyageurs venus de tout le Chaos Élémentaire et des autres plans. On conseille aux visiteurs de garder un œil sur leurs objets de valeur et de se méfier des escrocs, mais on n'y risque guère de se faire tuer ou réduire en esclavage.
Commerce : le marché des roturiers ; la rue de l'Acier dans les pics de Keffin ; les entrepôts de Marneporte ; le bazar de Pyraculum. On peut acheter n'importe quoi dans la Cité d'Airain. Le marché des roturiers du quartier d'Avencina est l'endroit idéal pour se procurer des produits ordinaires et exotiques dénués de magie. Le quartier des pics de Keffin abrite la plupart des forgerons de la ville, lesquels fabriquent et vendent des objets magiques ou ordinaires, y compris des armes et des armures. Les entrepôts du quartier de Marneporte contiennent des produits venus de tous les plans et destinés à être vendus en ville, et le bazar de Pyraculum offre le plus vaste choix de marchandises d'excellente qualité.
Temples : la Cité d'Airain est hostile envers les adorateurs des divinités et ne contient aucun temple public. Un temple opulent appelé le Pavillon de la Flamme Éternelle est voué à l'originel Imix, le Seigneur du Feu, dans le Fourneau. Les habitants de la ville sont encouragés à témoigner leur admiration et leur gratitude au seigneur du Palais de Charbon dans de vastes sanctuaires érigés dans chaque quartier.

Arrivée à la Cité d'Airain

Bien qu'elle n'ait pas autant de voies d'accès que Sigil (cf. page 25), la Cité d'Airain contient nombre de portails planaires permanents qui la relient à d'autres lieux, ainsi qu'une grande quantité de cercles de téléportation permettant aux lanceurs de rituels de s'y rendre. La grande majorité des portails et des cercles sont contrôlés par des nobles éfrits qui les font étroitement surveiller pour empêcher les ennemis de s'en servir. Un cercle de téléportation a été sculpté dans une immense plaque d'airain juste devant la porte de Diamant, le long de la voie principale menant au quartier des pics de Keffin. La séquence de sceaux de ce portail est bien connue, ce qui en fait le principal moyen d'accès à la Cité d'Airain. Un vaste

contingent de gardes archons se tient là pour repousser toute invasion potentielle par ce point.

Les voyageurs du Chaos Élémentaire utilisent souvent des *dromons planaires* pour se rendre à la Cité d'Airain, mais il arrive qu'ils y viennent à bord de *nefs transplanaires*, d'*esquifs des orages* ou de *dirigeables du chaos*. Les capitaines de dromons expérimentés affirment que toutes les coulées de magma et mers de feu liquide mènent à la mer de Feu et au port de la Cité d'Airain, en particulier quand on vient d'une autre localité appartenant aux éfrits. La puissante volonté des éfrits crée des canaux stables et navigables pleins de liquide ardent qui relient leurs communautés à la capitale.

Les voyageurs qui n'arrivent pas par la mer de Feu traversent la plaine de basalte et entrent en ville par l'une de ses sept portes : la porte du Soleil Éternel dans la Colonie, la porte de Diamant ou la porte Étincelante dans les pics de Keffin, la porte des Cendres dans Avencina, la porte d'Or dans les Volutes ou la porte du Prisme et la porte du Vent du Désert dans Brise-aux-Scories. Chacune de ces portes (tout comme la porte de Magma du port) est une forteresse pourvue d'une garnison permanente, de nombreuses protections et tours, et d'un commandant militaire déterminé.

Architecture

Même les plus pauvres des quartiers de la Cité d'Airain présentent des édifices monumentaux en granite, basalte, obsidienne ou autres roches ignées. Les bâtiments construits à partir de matériaux combustibles ne durent pas longtemps dans l'environnement brûlant de la ville. Les plus riches quartiers contiennent aussi des bâtiments recouverts ou composés de laiton, de cuivre ou de fer, et bordés de filigranes en métaux précieux. Quand on observe les toits de la ville, on voit s'aligner de minces tours, des dômes étincelants, des ziggourats et de hautes flèches qui s'élancent vers un ciel voilé de nuages de fumée. Des peintures murales chatoyantes et de somptueuses sculptures ornent les bâtiments et places publiques.

Dans une grande partie de la cité, des bâtiments de pierre portent des traces d'usure et certains sont même croulants et à différents stades de délabrement. D'aucuns en viennent à suggérer (en privé bien sûr) que le contrôle qu'exercent les éfrits sur le maelström environnant n'est pas aussi ferme qu'ils veulent bien le faire croire.

Éclairage

La mer de Feu environnante et les canaux ardents qui sillonnent la ville baignent la Cité d'Airain d'une faible lueur rougeâtre. Des pots remplis de feu élémentaire inextinguible sont suspendus à intervalles réguliers le long des rues pour compléter cette forme d'éclairage.

Lois et société

La Cité d'Airain dispose d'un double corpus de lois particulièrement élaboré : un premier code pour les éfrits et un second pour tous les autres. Peu de restrictions pèsent sur le comportement et le négoce des éfrits. Les membres des autres races subissent le joug de nombreuses réglementations consacrées au comportement et au commerce, ainsi qu'aux taxes imposées à toutes leurs transactions. Ces lois sont rendues publiques et accessibles (étant placardées aux portes et dans chaque auberge et taverne), et elles sont relativement simples à respecter pour ceux qui veulent s'y soumettre. Les lois les plus élémentaires interdisent le vol, le meurtre, l'enlèvement et la publicité mensongère.

Les contrevenants sont condamnés à une période d'esclavage sous le contrôle de la partie plaignante, qui est souvent la cité elle-même, bien que de tels esclaves soient généralement vendus aux marchés des Arches. La durée d'origine de la servitude peut être allongée pour des infractions supplémentaires qui vont du manque de respect verbal au maître (sept jours pour la première infraction ou si une année s'est écoulée depuis la dernière) à la tentative d'évasion (base d'un an plus un an par jour où l'esclave en fuite a disparu). En dehors des infractions, c'est en empruntant de l'argent qu'ils ne sont pas capables de rendre en temps et en heure (et avec les intérêts) que les visiteurs de la Cité d'Airain risquent le plus de devenir esclaves.

Les esclaves doivent porter en évidence des bracelets indiquant leur condition et l'identité de leur maître. Ils peuvent être revendus et achetés durant leur période de servitude. Une fois qu'ils ont fait leur temps, ils redeviennent libres.

Les quartiers

Comme bien d'autres métropoles, la Cité d'Airain est organisée en quartiers, quatorze en tout qui ont leur propre personnalité.

Les Arches : cette zone est encadrée par les chantiers navals et le quartier aisé de la Fonderie. Son trait le plus remarquable est un marché aux esclaves très affairé.

Avencina : Avencina est un quartier modeste et tapageur où de nombreuses races viennent se mélanger. On y trouve le marché des roturiers, l'un des plus grands bazars à ciel ouvert de la ville. Bien qu'il soit totalement illégal d'acheter ou de vendre des marchandises volées, beaucoup auraient bien du mal à expliquer l'origine de nombre d'articles « de seconde main » qu'on y trouve. Toutes les marchandises sont vendues en l'état. Il arrive fréquemment qu'un des vendeurs présent un jour sur le marché n'y soit plus le lendemain (ou du moins pas sous le même déguisement).

Brise-aux-scories : ce quartier abrite des habitants libres des classes modestes pour la plupart. Ses traits caractéristiques sont le dock militaire, la Cale Sèche et le donjon du Feu d'Acier. La forteresse sert d'armurerie aux garnisons du port. Les chantiers navals permettent à ceux qui en ont l'autorisation d'accéder au système de canaux de la ville par le canal Naranj.

Carbonis : ce quartier d'affaires est imprégné de l'odeur du métal fondu. C'est là que sont rassemblées toutes les entreprises de ferronnerie. La zone abrite la


Porte du Vent du Désert
Porte du Prisme
Rue des Dernières Maisons
Brise-aux-Scories
Chantiers Navals
Château du Soleil et de la Lune
La Cheminée
Donjon du Feu d'Acier
Pont de Zinad
Les Coulées
Caserne de l'Anneau de Feu
Les Volutes
Palais de Charbon
Le Fourneau
Les Arches
Marché aux Esclaves
Halls de la Colonne Rouge
Porte des Vaincus
Porte d'Or
Pavillon de la Flamme Éternelle
Terrain d'exercice
Place des Chasseurs
Porte du Phénix
Rue des Stèles
La Fonderie
Marché des Roturiers
Carbonis
Porte de la Gloire
Canal Naraj
Place du Chariot d'Argent
Allée des Serruriers
Avencina
Fonderie du Ver Rouge
Forge aux Entraves
Source Ardente
Fontaine d'Azur Immaculée
Porte des Cendres
Canal Riqaq
Grand Canal
Pyraculum
Grand Marché
Rue de l'Acier
Rue des Artisans
Long Château
Octogone
Marneporte
Pics de Keffin
Canal Mumhani
Porte de Diamant
Rue des Stèles
Canal Albrazi
Iskalat
Grand Canal
Les Chantecendres
La Colonie
Rue de la Vigne
Port
Canal Sahar
Porte de Magma
Porte Étincelante
Porte du Soleil Éternel

JASON ENGLE

fonderie du Ver Rouge, laquelle dispose de plusieurs ateliers où travaillent des esclaves et raffine de grandes quantités de minerai qu'on apporte à la cité. La forge aux Entraves fabrique les fers destinés aux esclaves et l'allée des Serruriers fournit les fermoirs. L'immense Source Ardente crée des soldats archons de feu pour défendre la cité.

Les Chantecendres : cette zone résidentielle abrite bien des individus libres de la cité qui ne sont pas des éfrits, ainsi que quelques-unes des moins importantes maisons nobles éfrits. Le trait caractéristique du quartier est le Long Château qui abrite les membres du guet.

La Colonie : quartier de la Cité d'Airain tristement célèbre, cette zone traîne dans tout le plan la réputation de plus dangereuse et anarchique région de toute la ville. Même les membres du guet craignent parfois de s'y rendre. Ses maisons de jeu, ses jardins de plaisir et ses fosses de gladiateurs ne ferment jamais.

Les Coulées : situé dans l'ombre du Fourneau, ce quartier abrite les casernes de l'armée d'esclaves de la cité. Un monument en forme d'arche baptisé la porte des Vaincus célèbre les nombreuses victoires des éfrits au combat. Elle les représente en train de triompher de la plupart des créatures originaires du Chaos Élémentaire et du monde physique.

La Fonderie : les visiteurs cherchent parfois par erreur dans ce quartier les forgerons qui travaillent en réalité dans Carbonis ou les pics de Keffin. La Fonderie est le troisième quartier le plus huppé de la ville et s'enorgueillit de grands et splendides manoirs, ainsi que de beaux monuments érigés à la mémoire de célèbres personnages du passé. C'est ici que résident les éfrits qui n'ont pas assez de relations pour vivre près des palais du Fourneau et ne sont pas assez riches pour habiter dans les Volutes. Par ailleurs, on y trouve les plus riches membres des autres races, car seuls les éfrits ont le droit d'habiter le Fourneau et les Volutes. Les sites les plus remarquables du quartier sont la place des Chasseurs, la place du Char d'Argent, la porte de la Gloire et la fontaine d'Azur Immaculée.

Le Fourneau : le plus charmant quartier de la Cité d'Airain est le Fourneau, un hémisphère parfait au centre duquel se dresse le Palais de Charbon. Les halls de la Colonne Rouge abritant les bureaux du gouvernement entourent le palais et ses environs, ce qui comprend la caserne de l'Anneau de Feu (la garde personnelle du seigneur des éfrits) et le Pavillon de la Flamme Éternelle (un autel recouvert d'or martelé et dédié au Seigneur du Feu, l'originel Imix).

Iskalat : ce quartier contient les docks publics destinés à accueillir les *dromons planaires* et autres vaisseaux naviguant sur la mer de Feu. La porte de Magma permet d'entrer dans le port et, de là, dans le réseau de canaux de la ville. Quiconque vit du trafic des navires (qu'il s'agisse de les réparer, de les approvisionner ou de fournir des logements ou des divertissements aux voyageurs) vit et fait des affaires ici. Le quartier est très vivant, des voyageurs planaires de nombreuses races se pressant dans les nombreuses tavernes et auberges. Un des points caractéristiques de l'endroit est l'Octogone aux murs d'obsidienne, une grande prison contenant des cellules magiques conçues pour empêcher même les plus puissantes créatures de s'enfuir.

Marneporte : situé juste au sud des Chantecendres et au nord d'Iskalat, ce quartier contient les entrepôts abritant tout ce qui a la moindre valeur ici. Les produits issus des cales des *dromons planaires* sont achetés ici et vendus en gros.

Les pics de Keffin : ce quartier marchand est célèbre pour la rue de l'Acier où de nombreux forgerons fabriquent et vendent des armes, des armures, des outils et autres articles. Parmi eux on trouve une population considérable d'azers.

Pyraculum : cette zone abrite le Grand Marché, plus vaste et légèrement plus chic que le bazar d'Avencina. Des artisans de diverses races vivent et travaillent ici.

Les Volutes : ne le cédant en magnificence qu'au Fourneau, le quartier des Volutes abrite les plus riches et les plus nobles maisons des éfrits. Seuls les éfrits peuvent posséder ou occuper une propriété dans ce quartier. De magnifiques bâtiments dominent de splendides cours à ciel ouvert. C'est aussi ici que l'on trouve le Château du Soleil et de la Lune où les meilleures légions de la ville vivent et s'entraînent.

La Lamentaille

Non loin de la Cité d'Airain, un vent déchaîné passe en hurlant dans un réseau de tunnels creusé dans une grande masse rocheuse de couleur rouge sang. Ce gémissement insupportable s'entend à des kilomètres à la ronde. Les soirs les plus tranquilles, on l'entend même jusque dans la Cité d'Airain, faible mais cependant bien perceptible, comme une lamentation funèbre.

On surnomme ce lieu la Lamentaille, site apparemment permanent au sein du Chaos Élémentaire. Si l'on en croit la légende, le rocher élémentaire est l'antique forteresse d'un originel abattu, Haemnathuun. Bahamut, Baine et Ioun tuèrent le seigneur originel durant l'ancienne guerre et au fil des millénaires, le vent rageur, écho de ses hurlements d'agonie selon la légende, finit par éroder l'ancienne citadelle jusqu'à ce qu'elle ne soit plus qu'une masse informe. Aujourd'hui, les tunnels sinueux sont infestés de slaads coassant, de démons hurlant et d'élémentaires déchaînés, tous rendus fous par les rugissements du vent.

La Lamentaille est un exemple de donjon classique de D&D au sein du Chaos Élémentaire, la Cité d'Airain faisant office de point de départ idéal pour des aventures qui entraîneront les personnages dans les tunnels gémissants. Comme l'antre d'un originel défunt pourrait facilement dissimuler une extraordinaire source de pouvoir magique, les personnages pourraient s'aventurer dans la Lamentaille afin de s'emparer d'une parcelle de ce pouvoir, ou même du cœur de cristal que l'on dit reposer au centre des cavernes. Le cœur d'Haemnathuun pourrait avoir le pouvoir de ramener l'originel à la vie si on l'unissait au cadavre qui flotte dans la Mer Astrale. Les personnages pourraient aussi s'aventurer dans la Lamentaille pour détruire cette relique ou empêcher un culte de ressusciter l'originel défunt.

Le Neuvième Bastion

Huit fois le bastion tombera, mais sa muraille une fois encore se relèvera pour essuyer la tempête.
– Extrait de la *Tablette de Resh Maraz*

Il y a des millénaires de cela, l'empire du Mira étendit son influence sur la majeure partie du monde. Les dirigeants miréens étaient de puissants prêtres d'Érathis et de Baine qui maîtrisaient de formidables rituels grâce auxquels leurs armées étaient toujours victorieuses. Ils bâtirent même des colonies miréennes en Gisombre et en Féerie. La tentative de l'empire visant à étendre son influence au Chaos Élémentaire l'a sans doute condamné, mais elle a également permis à son influence de perdurer jusqu'à nos jours sous la forme du Neuvième Bastion.

Quand les dirigeants miréens ouvrirent des portails menant au Chaos Élémentaire, leurs efforts furent d'abord couronnés de succès. Un général paladin que l'histoire nomme simplement le Père des Lois fonda une forteresse dans le Chaos Élémentaire et la baptisa le Bastion de la Loi. Il commença alors à dompter les furieuses énergies qui faisaient rage tout autour. Mais les forces du chaos répliquèrent : il ne fallut pas longtemps pour que tombe le bastion et que des légions d'archons traversent les portails menant à la capitale miréenne. En une décennie, l'empire fut détruit et ses colonies planaires en ruine.

Les Héritiers du Père des Lois échappèrent à la destruction de leur capitale et se cachèrent dans des passages secrets du Bastion de la Loi. Quand les archons abandonnèrent le donjon en ruine, l'ordre de chevalerie le rebâtit. Actuellement, ses membres entretiennent le Neuvième Bastion au sein du Chaos Élémentaire. Ayant foi dans un fragment de prophétie couché sur des tablettes de pierres qui furent sauvées des ruines de la capitale miréenne, les Héritiers du Père des Lois croient que leur devoir sacré consiste à protéger le bastion contre le Chaos Élémentaire. En fait, leur présence est la clef de l'ultime triomphe de l'ordre et de la civilisation dans l'univers. Le bastion s'est dissous à plusieurs reprises dans le Chaos Élémentaire au fil des siècles (huit fois selon la tradition, mais le nombre est en réalité bien plus élevé), mais il a toujours été rebâti jusqu'ici.

Comme son nom l'indique, le Neuvième Bastion est plus une forteresse qu'une ville. Fort semblable à une citadelle naine taillée à même le flanc de la montagne, il ressemble à une énorme masse de fer façonnée en murs et en tours imprenables et pourvue de tunnels menant à des salles protégées par des parois de fer d'une épaisseur d'un kilomètre et demi de chaque côté. La foudre élémentaire a été façonnée en forme de dôme protégeant les parties exposées de la forteresse contre les attaques aériennes. Une couche de terre fertile importée du monde physique a servi à créer une modeste ferme où le bastion fait pousser une maigre récolte, mais la forteresse est bien plus dépendante des importations de nourriture que les Héritiers du Père de la Loi ne le souhaiteraient dans l'idéal.

La société du Neuvième Bastion est organisée selon un modèle rigide, militariste et dirigiste. Les visiteurs sont autorisés dans la cité, mais toujours placés sous étroite surveillance au cas où ils seraient les espions d'un titan ou d'un éfrit projetant de la détruire.

LE NEUVIÈME BASTION

Avant-poste de la loi au sein du Chaos Élémentaire, le Neuvième Bastion est une forteresse militaire qui se dresse fièrement contre les forces de l'entropie qui l'ont déjà submergée par le passé et le feront sans doute encore.
Population : 15 000 environ. La plupart sont des humains ou des nains. Quelques azers libérés du joug des géants résident en ville et quelques marchands éfrits ont la permission d'y entrer, mais ces élémentaires sont étroitement surveillés et leurs déplacements sont strictement limités.
Gouvernement : les Héritiers du Père des Lois, membres d'un ordre de chevalerie, forment le gouvernement militaire du Bastion. Le commandeur Dejann Selekai, paladin d'Érathis, est l'actuel commandant.
Défense : l'ordre des Héritiers du Père des Lois ne compte que 81 membres permanents. Les autres habitants du Bastion ont pour mission de servir l'armée dès l'âge adulte, chaque fois qu'ils en reçoivent l'ordre, et ce, toute leur vie durant.
Auberges et tavernes : *Les Casernes Extérieures* ; *L'Écu et l'Assiette* ; *La Calcine*. Les rares voyageurs qui sont bien accueillis au Neuvième Bastion se voient relégués aux *Casernes Extérieures*, où ils profitent d'un certain confort, mais sous l'œil vigilant du capitaine des *Casernes*, Fask Arrior, lequel espère bien devenir chevalier sous peu. *L'Écu et l'Assiette* est une taverne qu'on trouve en descendant la rue de l'Argent à partir des *Casernes Extérieures*. Elle est populaire à la fois chez les visiteurs et les habitants du bastion. La *Calcine*, dirigée par un azer du nom de Hurden, offre de la viande importée et très cuite.
Commerce : les sources d'approvisionnement sont rares au Neuvième Bastion. Quelques marchands éfrits offrent le strict nécessaire et de rares objets de luxe importés de la Cité d'Airain. Les forgerons nains et azers vendent des objets en métal, mais le fer extrait du Bastion est particulièrement rationné.
Temples : le Temple de la Loi (Érathis et Baine). Le grand Temple de la Loi est situé juste derrière la porte du Père des Lois, laquelle sépare la principale cour extérieure de l'intérieur de la forteresse. Voué à Érathis et Baine, le temple est le bâtiment le plus extravagant de la cité, orné de trésors rapportés des ruines de l'empire miréen et de ses lointaines colonies.

Zerthadlun

Ordre et entropie, création et destruction : l'existence de l'univers dépend d'un équilibre précaire. Telle est la philosophie des githzerais. À Zerthadlun, la plus grande communauté githzerai du Chaos Élémentaire, les moines étudient et méditent sur cet équilibre toute leur vie. Vivant au sein d'un ordre monastique aux règles conciliantes, les githzerais cherchent l'équilibre

idéal entre activité et méditation, travail et loisirs, épanouissement personnel et vie en communauté. Plus accueillante que le Neuvième Bastion et moins dangereuse que la Cité d'Airain, Zerthadlun est une oasis paisible dans le tumulte du Chaos Élémentaire.

Zerthadlun est une cité fortifiée bâtie sur une vaste étendue rocheuse que les rituels et les efforts des githzerais ont permis de transformer en champs où ils font pousser des récoltes maigres mais saines. L'architecture et le décor de la cité sont pour le moins austères : on y trouve tout le confort voulu, mais guère de luxe et d'ostentation.

Les cénobites sont les githzerais adultes qui ont fait vœu d'obéir aux règles de la communauté et de la défendre contre les assauts. Ils constituent les trois quarts environ de la population de la ville. Les autres habitants sont de jeunes githzerais, quelques adultes qui n'ont pas pris les vœux et une poignée d'étrangers rattachés à la communauté. Les cénobites vivent dans des maisons communes et travaillent aux champs ou dans des ateliers collectifs où ils produisent des marchandises qui seront vendues dans la communauté ou exportées.

Les Piliers, de rares élus parmi les cénobites, sont affranchis de leurs devoirs quotidiens pour passer leur journée en méditation et retenir le Chaos Élémentaire hors de Zerthadlun. Leur refuge, situé exactement au centre de la ville, est pratiquement muré, et ces dix-neuf moines vivent dans un isolement total. Des assassins employés par les éfrits du proche avant-poste de Cendrenoire, une colonie de la Cité d'Airain, ont tenté à plusieurs reprises d'éliminer les Piliers pour détruire la ville, mais en vain.

ZERTHADLUN

La plus grande cité githzerai du Chaos Élémentaire est une oasis de calme.

Population : 20 000 environ, presque tous githzerais.

Gouvernement : le chef de la communauté porte le titre d'Adlishar, que l'on peut traduire approximativement par « le premier parmi la multitude ». L'Adlishar Rallamen résout les querelles et applique la justice au plus haut niveau dans la communauté. Sinon, les cénobites vivent conformément à des règles de discipline strictes que chaque membre de la communauté aide à faire respecter.

Défense : la participation active à la défense de la communauté fait partie du credo des cénobites, et presque tous les citoyens adultes de Zerthadlun peuvent être réquisitionnés en cas de crise. Bien qu'il s'agisse essentiellement d'une milice citoyenne, cette armée est bien entraînée et organisée.

Auberges et tavernes : *L'Accueil de Zerth* ; *Le Point d'Équilibre*. Zerthdalun dispose d'une pension, *L'Accueil de Zerth*, où les visiteurs occasionnels peuvent demeurer gratuitement. Ironie du sort, la taverne du *Point d'Équilibre* est le lieu le plus turbulent de tout Zerthadlun. Le propriétaire et tenancier est un nain nommé Méleth qui entretient en privé l'idée que les githzerais ont besoin de « se décoincer un tantinet » tout en professant en public un grand respect pour les mœurs disciplinées et ordonnées des cénobites. Jusqu'ici, l'Adlishar a toléré la présence de la taverne car les cénobites qui la fréquentent sont rares.

Commerce : marchés à ciel ouvert ; Fournitures d'Askar. Zerthadlun s'efforce d'être une oasis autosuffisante au milieu du Chaos Élémentaire et les cénobites font toutes sortes de métiers pour fournir aux membres de la communauté les denrées indispensables à la survie. Les cénobites troquent leurs biens dans des marchés en plein air. Les surplus sont vendus à des négociants éfrits ou aux Fournitures d'Askar, une boutique qui sert les visiteurs et autres non cénobites. Askar est un humain, mais il est secrètement à la solde d'un éfrit de Cendrenoire.

Temples : temple de l'Esprit (Ioun, Corellon, Reine Corneille, Vecna) ; temple de la Création (Érathis, Moradin). Le temple de la Création qui se dresse près du centre de la ville est voué à Ioun, Corellon et la Reine Corneille. Vecna est aussi reconnu dans le temple bien qu'il n'y soit pas adoré ouvertement. Au cœur des ateliers de la ville se trouve le temple de la Création dédié à Érathis et Moradin.

Les Abysses

Aux confins du Chaos Élémentaire, l'effervescente tempête de forces brutes commence à changer. Une ébauche de mouvement s'esquisse, lente spirale plongeant vers une particule noire de néant absolu. Comme un maelström attirant les navires dans ses profondeurs marines, les Abysses forment un tourbillonnant vortex de destruction, attirant tout vers leur centre maléfique.

Les voyageurs qui volent au-dessus des Abysses peuvent ressentir la force de son pouvoir d'attraction, à la fois physique et psychologique. Le vortex est semblable à une présence constante, un œil vigilant ou un chant de sirène. Poser le pied sur l'une des strates des Abysses ne fait que renforcer cette impression. Certains décrivent la sensation comme une sorte de gravité supérieure, d'autres comme l'impression de sentir son âme s'échapper de son corps par ses pieds. Cette sensation est toujours présente, lancinante, dans l'esprit des visiteurs, mais elle devient vite dérisoire comparée à des dangers plus immédiats.

Les Abysses sont composés d'innombrables strates, chacune formant un morceau de terrain flottant et pris dans une inexorable spirale descendante. Chaque couche est un microcosme de terreur unique présentant un visage singulier. Il n'y a qu'une constante : les Abysses cherchent à détruire leurs habitants avec une passion et une ténacité qu'on ne peut décrire que comme celles d'un être conscient.

Contrairement au reste du Chaos Élémentaire, les strates abyssales contiennent des matériaux organiques : des masses flottantes de chair infestées de tumeurs, d'épaisses forêts de plantes grimpantes aux branches tranchantes comme des rasoirs ou de putrescents déserts de poussière d'os. Même la matière élémentaire brute des Abysses est corrompue et maligne, depuis les nuages de vapeur brûlante qui poursuivent leurs proies jusqu'aux lacs de vase acide et bouillonnante.

Par la vertu de son pouvoir magique, de sa personnalité et d'une volonté inébranlable, un démon particulièrement

puissant peut persuader une strate des Abysses de lui obéir ou la soumettre de force, la façonnant en un reflet de sa sinistre nature. Ce genre de créature devient presque aussi puissant qu'une divinité et acquiert un statut d'aristocrate parmi ses congénères. Les royaumes fortifiés des seigneurs démons forment les principaux champs de bataille où évoluent leurs sbires, car les seigneurs des Abysses complotent ou se battent constamment les uns contre les autres. Certains des plus arrogants se prennent pour des princes démons, mais ce genre d'honneur n'a pas beaucoup de sens dans les Abysses. Un démon ne conserve son pouvoir que tant qu'il en a la force.

Voyager dans les Abysses

Les voyageurs arrivent généralement dans les Abysses en passant par une porte démoniaque (cf. page 65) ou en se servant d'un portail menant vers une destination spécifique. Il est toutefois possible de descendre dans le Chaos Élémentaire jusqu'à ce que l'entropie devienne une force d'annihilation pure. Cette méthode mène généralement les voyageurs à la plaine des Mille Portails, laquelle contient des portails menant à diverses strates des Abysses, voire peut-être toutes. De là, il est possible, quoique peu recommandé, de voler entre les strates pour chercher à atteindre une destination précise. Après tout, les démons vivent dans les strates des Abysses : l'espace qui sépare ces strates est infesté de créatures qu'eux-mêmes redoutent.

La plaine des Mille Portails

La seule frontière séparant les Abysses du reste du Chaos Élémentaire est la plaine des Mille Portails, aussi appelée Pazunia ou plaine des Fosses Béantes. C'est une vaste étendue stérile et balayée par les vents, hérissée de pics aux formes torturées autour desquels volent de véritables essaims de démons assoiffés de sang. Le ciel est rempli de flammes rouge sombre qui éclairent la plaine d'une lumière crue et suscitent une chaleur accablante. On voit partout d'immenses fosses donnant sur des lieux plus effroyables encore, portails menant vers d'autres strates des Abysses. La plupart de ces gouffres permettent d'aller et venir, mais certains sont à sens unique, empêchant tout espoir de retour. Bien des fosses mènent à des strates inhospitalières remplies de dangers environnementaux mortels. Certaines strates lointaines ne sont même pas reliées à Pazunia et ne sont accessibles que par des passages stables situés sur des strates inférieures.

Au bord des abîmes se dressent de massives forteresses de fer trapues. Elles abritent de puissants démons qui n'ont pas encore rassemblé assez de pouvoir pour plier une strate entière à leur volonté. Ces démons machiavéliques et belliqueux utilisent des chambres spéciales à l'intérieur de leurs forteresses pour se projeter dans le monde physique où ils tentent d'influencer les événements et d'attirer disciples et adeptes. Quand ils se livrent à cet exercice, leur forme physique est sans défense, protégée seulement par leur forteresse de fer, leurs hordes de serviteurs et les alliés avec lesquels ils ont conclu des pactes.

Comme il s'agit d'une porte ouvrant sur la majeure partie du plan, Pazunia attire les marchands, les explorateurs et les occultistes de tout l'univers. La strate est autonome, mais elle est si vaste que d'immenses régions restent inexplorées. Les cartes de Pazunia tentent rarement de représenter la strate tout entière, mais se concentrent plutôt sur de petites sections limitées par les forteresses de fer des démons dont l'influence reste locale.

Abîme

Le monde primitif et tropical du prince démon bicéphale Démogorgon reflète une nature double et bestiale, celle du chaos et du mal, attirant des démons sauvages et de frustes humanoïdes venus des quatre coins des Abysses et au-delà. Ces créatures courroucées se rassemblent sous la bannière du puissant et tenace Prince des Démons, dont le titre prétentieux suscite les assauts constants d'ennemis jaloux, en particulier ceux de Graz'zt et d'Orcus qui voudraient se l'accaparer.

Les deux aspects d'Abîme personnifient la double nature de Démogorgon. Un immense continent primitif et recouvert d'une jungle dense abrite les démons et les mortels qui servent Démogorgon en tant que représentation de la force et de la brutalité. Les océans apparemment infinis et les marécages d'eau de mer qui bordent les terres dissimulent des partisans bien plus subtils de la Bête Susurrante.

Deux imposantes tours ophidiennes émergent des mers houleuses à environ cent soixante kilomètres du rivage. Chaque édifice est couronné d'une tourelle ressemblant à un énorme crâne pourvu de crocs. Baptisée du même nom que le royaume du seigneur démon, cette paire de tours constitue le redoutable sanctuaire du Prince des Démons.

Près de la rive, la jungle Hurlante rencontre un immense marais intérieur peuplé de troglodytes, d'hommes-lézards et de démons hezrous, ainsi que des quelques adeptes yuan-tis capables de survivre aux dangers naturels de cette strate. Plus loin à l'intérieur, le sol devient plus dur et se couvre de végétaux luxuriants qui plongent le pays dans des ombres impénétrables. Là, d'énormes dinosaures disputent leur territoire à des singes sanguinaires et des démons barlguras. La jungle tire son nom des lamentations perpétuelles des singes, gorilles et lémuriens démoniaques qui vivent sous son épaisse canopée.

Azzagrat

Les marchés et palais des plaisirs d'Azzagrat attirent des visiteurs des quatre coins de l'univers. Ils viennent y chercher d'obscures connaissances magiques ou des délices pervers que l'on ne trouve qu'ici, prêts à se fier à un lieu où les démons semblent capables de se retenir de démembrer les visiteurs... du moins pour un temps. Toutefois, malgré sa réputation de « lieu sûr », Azzagrat est aussi dangereux que n'importe quelle autre région des Abysses, voire davantage.

Le triple royaume d'Azzagrat est composé de trois strates distinctes (Rauwend, Ombreciel et Voorzzt), reliées ensemble par le seigneur démon Graz'zt. Le Prince Sombre

contrôle l'un des plus vastes empires des Abysses grâce à un savant mélange de terreur, de manipulation politique et de ruse. Les habitants d'Azzagrat obéissent au prince Graz'zt parce que leur fortune s'accroît en même temps que la sienne et parce qu'il a toujours fait preuve d'un empressement certain à éliminer tout habitant déloyal.

Dans la strate maussade de Rauwend, tout semble éteint, décoloré et affadi, paysage d'une uniforme couleur grisâtre. Tous les tests de Discrétion effectués dans cette strate bénéficient d'un +2. Tous ceux qui passent du temps sur cette strate se rendent compte que les détails de l'endroit et de ses habitants s'estompent rapidement de leur mémoire.

Dans la strate d'Ombreciel, la lumière du soleil surgit du sol, projetant les ombres dans le ciel comme autant de sombres colonnes. L'atmosphère est sombre durant la journée et grise la nuit.

Un soleil blême et céruléen illumine le sombre firmament de la strate de Voorzzt, où le froid est brûlant et la chaleur glaciale. Les flammes sont bleues et infligent des dégâts de froid, tandis que des bourrasques de vent glaciales infligent des dégâts de feu. On ne peut atteindre cette strate que depuis une des deux autres formant Azzagrat, car elle n'a aucun lien avec Pazunia.



RALPH HORSLEY

Les marchés d'Azzagrat s'enorgueillissent d'une époustouflante variété de produits, de services et d'esclaves exotiques surpassant tout ce qu'on peut trouver ailleurs dans les Abysses. Graz'zt tire de considérables profits de ces affaires. En vertu d'un décret prononcé par le Prince Sombre en personne, tout marchand portant son symbole à six doigts ne doit pas être harcelé par les habitants de la cité. Quel que soit le signe ou l'affiliation d'un marchand, le vol est mauvais pour les affaires et n'est toléré en aucun cas (bien que cette activité soit fort pratiquée à l'insu des autorités).

Azzagrat présente un visage cosmopolite, mais le danger menace sous la surface. La cité est un véritable labyrinthe et des assassins rôdent dans les ombres de la campagne et des forêts environnantes. Si Azzagrat a l'air d'un lieu sûr au premier coup d'œil, c'est seulement pour attirer les victimes naïves.

Zelatar : la magnifique capitale de Graz'zt est à cheval sur la frontière des trois strates composant Azzagrat. D'immenses portails, larges comme des avenues et ouverts en permanence, relient ces trois strates géographiquement éloignées. Grâce à une magie dimensionnelle puissante, Zelatar peut exister simultanément dans les trois strates. La cité qui l'entoure est différente sur chaque strate, ce qui signifie que trois quartiers séparés sont nés, chacun étant doté de sa propre nature. Pour ne rien arranger, les rues de Zelatar sont sinueuses et s'entrecroisent d'une façon curieuse, défiant les lois de la réalité. Tant que quelqu'un n'habite pas depuis au moins un an dans la ville, il lui faut compter sur un guide pour se rendre d'un endroit de son choix à un autre. Sinon, il lui faut réussir un test de Connaissance de la rue DD 25 pour atteindre sa destination.

Graz'zt a publié un décret protégeant les marchands dans son royaume et bien qu'on ne fasse pas respecter sa volonté de façon uniforme, elle a force de loi à Zelatar. Les marchands du monde physique se voient souvent affectés d'une petite suite de démons en tant que garde personnelle tant qu'ils résident en ville. Ces gardes surveillent les marchands autant qu'ils protègent les voyageurs des voleurs, et Graz'zt n'hésite pas à en inviter certains dans sa demeure simplement pour les dépouiller d'un objet qu'il convoite.

ZELATAR

La capitale de Graz'zt s'étend sur les trois strates de son domaine : le quartier de Brumeville s'étend sur la strate de Rauwend, le cosmopolite Fielenfer en Ombreciel, et Sombreflamme sur Voorzzt. Comme Graz'zt accueille volontiers les marchands dans son domaine, Zelatar est l'un des rares endroits des Abysses que les voyageurs peuvent visiter, du moins tant qu'ils témoignent l'obéissance adéquate à ceux qui portent la bannière ou le symbole de Graz'zt orné de sa main à six doigts.

Population : 15 000 environ. Il s'agit principalement de démons et de demi-démons, mais on y trouve aussi des drows et autres autochtones du monde physique, des éfrits et autres élémentaires, ainsi qu'une poignée de renégats githzerais.

Gouvernement : Graz'zt est le dirigeant incontesté de Zelatar (et de tout Azzagrat). Son Palais d'Argent est visible des trois quartiers de la cité, mais il n'existe dans aucun d'entre eux (ou dans tous à la fois).

Défense : des hordes de démons protègent Zelatar contre les attaques, mais rares sont les autres princes démons assez stupides pour s'en prendre à la citadelle de Graz'zt.
Auberges et tavernes : tavernes quelconques dans le quartier de Fielenfer. La plupart des auberges et tavernes de Zelatar se trouvent dans le quartier de Fielenfer, rassemblées autour des places du marché. Aucune n'est particulièrement appétissante, mais les marchands placés sous la protection de Graz'zt peuvent y demeurer en sécurité et y trouver de la nourriture qu'ils seront capables de digérer, à défaut de l'apprécier.
Commerce : les places du marché de Fielenfer. Des négociants louches de tout l'univers viennent aux marchés de Fielenfer pour faire des affaires, bénéficiant d'une certaine protection de la part de Graz'zt.
Temples : le Tabernacle des Élus (culte de Graz'zt). Le Tabernacle des Élus, cathédrale du culte de Graz'zt, domine la vaste place centrale de Fielenfer. La grande prêtresse marilith du temple, Lavendeth, est une administratrice manipulatrice qui a un don pour les marchés crapuleux. C'est une des concubines favorites du Prince Sombre.

Brumeville : les plus pauvres ouvriers d'Azzagrat s'échinent juste devant l'enceinte couronnée de faux de ce sombre quartier de Rauwend, cueillant les champignons blêmes de la morne plaine qui borde la ville. Brumeville est un site plein de goulags d'esclavagistes et d'asiles de fous décrépits, où l'espoir est plus rare encore que l'argent et où la mort vous guette à tous les coins de rue.

Comme la nature de la strate de Rauwend empêche de se souvenir des détails, les habitants de la ville se servent de Brumeville comme point de rendez-vous pour les échanges de contrebande, supposant que ce genre d'affaire est plus sûr quand personne ne se souvient du visage de son interlocuteur.

Fielenfer : le plus grand des trois quartiers de Zelatar est rempli de villas de démons nobles et de marchés de négociants venus des quatre coins de l'univers. De nombreuses auberges et pensions louches s'entassent à la périphérie des grandes places du marché. Ça et là, l'absence de pavés laisse filtrer la lumière naturelle d'Ombreciel en éclatantes et étranges colonnes luminescentes, baignant les alentours d'un éclat cru et insolite.

Sombreflamme : Sombreflamme, le plus isolé des trois quartiers de Zelatar, est le refuge de ceux qui ne veulent pas être découverts. Graz'zt loge nombre de ses plus dangereux assassins et agents dans ce quartier. Tous disposent d'identités secrètes parfaitement étudiées et dissimulent leur vraie nature même à leurs plus proches voisins. Les démons d'ombre pullulent dans les rues sinueuses et labyrinthiques, débusquant ceux qui cherchent à profiter de l'obscurité de Sombreflamme pour ourdir des complots séditieux contre leur prince à la peau d'ébène.

Le Dédale sans Fin

Baphomet, le mugissant Dieu Cornu (cf. page 115), vit au centre d'un labyrinthe infini rempli de couloirs tortueux et de recoins piégés. Ses passages sans fin sont reliés à d'autres labyrinthes des Abysses, y compris à la vallée des Cryptes de Thanatos (le royaume d'Orcus). Ces contacts amènent des hordes de visiteurs (souvent involontaires) dans le Dédale, où ils finissent par se perdre à tout jamais. Au bout d'un temps, ils en viennent à accueillir avec plaisir la mort sous les griffes des monstres écumants que Baphomet envoie dans le labyrinthe pour débusquer les intrus.

De nombreuses tribus de minotaures habitent dans le labyrinthe, dirigées par d'immenses sauvages hybrides qui ont du sang de démon dans les veines. Ces créatures vénèrent Baphomet comme une divinité tutélaire, et leur dévotion est telle que certains finissent par s'échapper du labyrinthe pour répandre le culte du Prince des Bêtes parmi les minotaures du monde physique. De nombreux goristros sauvages et affamés rôdent dans les couloirs désolés du labyrinthe, débarrassant les vastes galeries des importuns. Baphomet tolère les groupes de pillards glabrezus qui enlèvent de temps à autre ces créatures pour les mettre au service d'autres seigneurs démons : en effet, il sait que la carrure et les prouesses martiales des goristros propagent sa légende aux quatre coins des Abysses.

Malgré tous les démons et toutes les horreurs à vous glacer le sang du labyrinthe, la strate abrite un bon nombre de mortels susceptibles de venir en aide aux visiteurs ou de les menacer. Ces créatures furtives et prudentes sont les égarés, généralement des gnolls ou des humains lâchés depuis les donjons situés sous le palais de Baphomet au Lyktion. Baphomet et ses serviteurs chassent souvent ces pitoyables créatures pour tromper leur ennui ou affiner leur talent en attendant des batailles plus importantes. Quand un seigneur démon allié ou un puissant lanceur de sorts mortel demande un service au Prince des Bêtes, Baphomet lui ordonne de trouver un égaré bien spécifique et refuse de poursuivre la discussion tant que l'individu ne lui a pas été livré. Dans les recoins éloignés de la strate, des égarés se rassemblent en bandes hétéroclites pour survivre en tentant désespérément de trouver une sortie.

La rivalité qu'entretient Baphomet avec les autres seigneurs démons, et en particulier Yeenoghu et Graz'zt, alimente la plupart des conflits armés qui se déroulent dans le Dédale sans Fin. D'immenses hordes de démons et de guerriers mortels envahissent les tunnels pour tenter de terrasser le Prince des Bêtes dans son repaire. Rares sont les envahisseurs qui parviennent à se diriger assez efficacement dans le labyrinthe pour représenter une véritable menace. Même ceux qui savent où ils vont doivent d'abord vaincre les créations de Baphomet avant d'avoir la moindre chance d'affronter leur maître.

Les tunnels du Dédale ressemblent à des couloirs creusés de 3 à 6 mètres de large, aux murs lisses, et aussi hauts que larges. Ça et là, les couloirs débouchent sur de grandioses promenades voûtées ou se rétrécissent pour ne plus former que d'étroits conduits mesurant à peine trente centimètres de diamètre. Près du Lyktion et des autres redoutes de Baphomet, le labyrinthe présente une architecture complexe, propre et bien entretenue. Les murs sont faits d'ivoire, de marbre blanc, de granite et de porphyre.

De grandes taches de sang, des corps déchiquetés et autres restes horribles viennent parfois troubler l'aspect immaculé de ces zones du labyrinthe. Loin des régions où patrouille Baphomet, le labyrinthe est mal entretenu, croulant, et il se transforme finalement en passages naturels. Près des portails menant à d'autres strates, le labyrinthe emprunte parfois certains des aspects architecturaux ou artistiques de celles-ci. Aucune lumière naturelle ne vient éclairer le Dédale sans Fin, mais des torches magiques illuminent les couloirs importants afin que les victimes de Baphomet puissent voir le visage effrayant de leurs poursuivants.

Le Lyktion : le palais de Baphomet est un labyrinthe à lui seul, véritable fouillis de couloirs biscornus et de myriades de chambres. Le palais trapu est entouré de douves de plus d'un kilomètre et demi de large et dissimulant une ahurissante série d'escaliers, de tunnels et de chambres immergés. Ces voies mènent aux salles les plus profondes de la forteresse, lesquelles ne disposent pas d'autre entrée. Les plus féroces gardiens bestiaux de Baphomet vivent dans les profondeurs des douves et se précipitent pour défendre le Lyktion lors des attaques relativement courantes de Yeenoghu, Graz'zt et autres.

Le Dodécan

Il y a une éternité de cela, plusieurs démons puissants dupèrent une douzaine d'anges, chacun d'entre eux servant une divinité bonne ou non alignée différente, pour les amener à se rendre dans les Abysses dans le but de participer à un conseil de paix. Après avoir brièvement défié les maîtres des anges, les démons lièrent les émissaires aux immenses troncs de douze gigantesques arbres situés dans une strate désolée. Ils les sacrifièrent au moyen d'un ignoble rituel arcanique qui imprégna à jamais la strate d'énergie maléfique.

Les bouleversants cris d'agonie des anges hantent toujours cette strate qu'on appelle désormais le Dodécan. Une immense plate-forme de basalte identifie le site du sacrifice originel. La roche est entourée de pins hideux d'où s'écoule une substance spirituelle visqueuse rappelant le sang versé par les anges d'autrefois. Les démons des quatre coins des Abysses viennent en pèlerinage au Dodécan en mémoire de leurs provocants ancêtres, car beaucoup espèrent pouvoir utiliser la plate-forme pour alimenter leurs rituels ou exécuter leurs immondes plans. Presque tous les démons des Abysses connaissent et respectent le pouvoir du Dodécan : tout affront perpétré contre cette strate est une insulte à tous les démons.

La malveillance palpable du Dodécan est comme une drogue pour tous les pèlerins qui s'y rendent. Ces créatures, y compris certains des plus puissants démons, se trouvent plongées dans une extase euphorique et ne prêtent plus guère attention au monde qui les entoure. Les visiteurs qui ne sont pas des démons seront surpris de voir à quel point il est facile de se déplacer dans cette strate : il leur suffit d'éviter les horreurs volantes en patrouille et les quelques démons zélés qui parcourent les foules pour y débusquer et y assassiner les imposteurs.

Les Fosses Démoniaques

Cette strate des Abysses est un immense abîme rempli de toiles dont beaucoup sont façonnées en forme de passages tubulaires et de chambres par les habitants arachnéens du plan. Ces tunnels relient diverses structures qui ont été arrachées à d'autres plans et fixées aux toiles. Les filaments sont assez collants pour procurer une sensation étrange et désagréable sans toutefois empêcher les déplacements. Les tentatives visant à cartographier les Fosses Démoniaques sont vaines, étant donné que les couloirs de toiles sont en permanence déchirés et retissés. Un tunnel reliant deux bâtiments un jour peut disparaître le lendemain. Dans les profondeurs en contrebas, là où règne l'obscurité absolue, s'étendent les effroyables Fosses Démoniaques, l'antre de la déesse Lolth.

Certains prétendent que les Fosses Démoniaques abritent un réseau de portails rivalisant avec celui de la Cité des Portes. Cette strate est la demeure idéale pour une divinité qui se sert des mensonges et des intrigues pour régner et encourage ses disciples à faire de même. Bien qu'il soit effectivement possible que les portails de Lolth mènent à bien des endroits, arriver jusqu'à eux est bien plus dangereux que de s'aventurer à Sigil. Par conséquent, les portails des Fosses Démoniaques servent surtout à exécuter les plans de conquête et de subversion de Lolth et d'elle seule. Ils débouchent sur toutes sortes de mondes et de demi-plans où Lolth intrigue pour accroître son pouvoir. Certains mondes ont été entièrement soumis par les sbires de Lolth et grouillent d'elfes noirs, de démons et d'autres serviteurs de la Reine des Fosses Démoniaques.

La plupart des résidents permanents des Fosses Démoniaques sont des adorateurs drows de Lolth, puissants et arrogants prêtres et champions qui ne vivent que pour satisfaire les sinistres caprices de leur déesse. Ces agents défendent la strate contre les intrus et favorisent les ambitions de Lolth dans les mondes reliés à sa toile. Lolth préfère des races de démons particulières, comme les yochlols, aux démons ordinaires des autres strates. Ces « servantes » de Lolth sont d'un statut supérieur même aux démons plus puissants comme les balors et les mariliths, au grand dam de ces derniers.

Dans les Fosses Démoniaques, les aventuriers doivent éviter les patrouilles des drows tout comme les démons et les horreurs arachnéennes qui obéissent à Lolth. Dans des cas extrêmement rares, un PJ peut réussir à convaincre un des serviteurs de Lolth d'en trahir un autre, mais aucun ne reniera sa bien-aimée reine démon.

Thanatos

Des nuages cendreux envahissent le ciel de Thanatos, Ventre de la Mort où la lumière du jour n'arrive jamais. Une poignée de villages se terrent dans l'immense toundra de cette strate, servant de refuge aux adeptes qui cherchent à imiter l'existence de leur démoniaque patron Orcus, lequel règne sur ce lieu. Hors des villes, des hordes de morts-vivants rôdent dans le pays en quête de chair fraîche. Les plus forts et les plus ambitieux des esclaves du

WARREN MAHY

Prince Démon des Morts-vivants tentent de soumettre et de contrôler ces armées, les lançant à l'assaut des strates de princes démons rivaux, comme Graz'zt et Démogorgon.

Même selon les critères des Abysses, la strate de Thanatos est inhospitalière. L'énergie de la non-vie imprègne l'endroit, infligeant aux visiteurs une sensation constante de froid et d'épuisement. Les créatures mortelles doivent compter sur les rares mousses, moisissures et champignons pour survivre. Ceux qui meurent sur Thanatos se relèvent presque immédiatement sous la forme de morts-vivants.

Les collines Ultimes : ces collines desséchées et désolées séparent les plaines de la Famine du royaume personnel d'Orcus des Confins du Néant. Les effroyables créatures qui y vivent s'assurent que les seuls individus qui les traversent ne le fassent qu'à l'instigation du Prince des Morts-vivants. Les tombes érigées sur les buttes abritent des morts-vivants de tous types.

La ville de Lachrymosa nichée au pied des collines bénéficie d'un climat adouci par des geysers de couleur rouille, bien que leur eau soit caustique et empoisonnée. Un balor du nom de Glyphimor gouverne la ville au nom d'Orcus.

Un rocher escarpé et isolé au nord-ouest de Lachrymosa cache l'entrée de la vallée des Cryptes, un déconcertant labyrinthe naturel de défilés et de canyons qui finit par s'enfoncer sous la surface de Thanatos et rejoint le Dédale sans Fin de Baphomet.

Les Confins du Néant : à l'orée de Thanatos, par-delà les collines Ultimes, s'étend un désert tentaculaire de poudre d'os. Le vent déchaîné rugit de la voix des morts-vivants intangibles prisonniers à jamais de ce néant désolé. Au centre du désert se dresse l'énorme forteresse de Maleruine, une haute structure faite d'innombrables ossements. Maleruine a été de tout temps le siège du pouvoir d'Orcus à Thanatos, bien que le Seigneur du Sang puisse se manifester en tout lieu de la strate à volonté.

Depuis ce site isolé, Orcus promulgue des décrets pour son culte et ses ennemis, prononçant des sentences de mort qui arrivent bien vite aux oreilles de ses disciples dégénérés dans tout l'univers. Le Prince des Morts-vivants ne se préoccupe pas des détails, préférant laisser à ses sbires le soin d'accomplir ses plans ambitieux. Son diplomate en chef, châtelain de Maleruine, est une liche du nom d'Harthoon.

La mer Gelée : bordant les plaines de la Famine de l'autre côté des collines Ultimes, la mer Gelée s'étend apparemment à l'infini. Ce désert de glace abandonné recouvre des abîmes liquides remplis d'horribles créatures aquatiques que les habitants du plan aperçoivent rarement. La couche de glace est épaisse de plusieurs kilomètres, et seules de rares citadelles antiques bâties dans la calotte glaciaire sont reliées aux profondeurs de l'océan. Ça et là, d'énormes navires de jadis sont échoués et se dressent dans le froid mordant, enchâssés dans une tombe de glace au large de la côte.

Les plaines de la Famine : ces plaines couvertes de givre constituent la plus vaste région de Thanatos et grouillent d'innombrables hordes de morts-vivants qui errent en quête de vies à détruire et de chair à dévorer. Chaque horde comprend des centaines de squelettes, de zombies et de goules, et des effectifs plus modestes de puissants morts-vivants tangibles. De temps à autre, des nécroprêtres mortels viennent du monde physique pour prendre de force le contrôle d'une de ces hordes et la mener dans une expédition conquérante au nom d'Orcus. Ce n'est qu'au prix d'un terrible effort de volonté que le prêtre peut dominer les morts-vivants intelligents de la horde, lesquels commanderont ensuite aux créatures plus modestes pour qu'elles servent le nécroprêtre.

La Porte d'Orcus, une ville qui tire son nom du passage de feu central qui relie Thanatos à la plaine des Mille Portails, est remplie de démons issus des échelons supérieurs du culte d'Orcus.



CHAPITRE 5

La Mer Astrale



STEVE BELLEDIN

PAR-DELÀ LES cercles du monde mortel se trouve une étendue infinie. La Mer Astrale est un grand vide argenté dans lequel dérivent d'innombrables fragments de conscience divine ou mortelle, qu'il s'agisse de rêves, d'idées et de souhaits, mais également de peurs et de noirs désirs. En ce lieu, tous ces sentiments et pensées deviennent réalité et adoptent une forme physique. Bien évidemment, la plupart sont quasiment imperceptibles. Ainsi, l'envie fugace d'un simple mortel s'y perd telle une goutte d'eau dans l'océan. Mais les songes et terreurs investis d'un certain pouvoir sont une tout autre histoire. Les désirs des dieux et croyances partagées par des milliers de mortels prennent la forme de vastes royaumes ou même de mondes entiers dans la Mer Astrale.

Ces royaumes et mondes sont les dominions astraux ; des plans qui dérivent dans l'amas fondamental de la Mer Astrale. Certains sont des royaumes célestes de paix et de splendeur. D'autres offrent des paysages fantastiques remplis de merveilles et d'étranges périls. D'autres encore sont de noirs lieux, des domaines infernaux où règne un mal indicible. De tous les plans (à l'exception du Royaume Lointain), les dominions de la Mer Astrale sont les plus éloignés du monde mortel, et seuls les plus puissants héros osent s'y aventurer.

Ce chapitre décrit les dominions de la Mer Astrale et les défis qui y attendent les aventuriers.

- **Sillonner la Mer Astrale :** les moyens permettant aux mortels d'atteindre la Mer Astrale, ainsi que ses traits planaires.
- **Habitants de la Mer Astrale :** un aperçu des créatures et puissances qui élisent domicile dans la Mer Astrale et ses dominions.
- **La guerre de Sang :** une description de ce conflit séculaire qui oppose diables et démons.
- **Dominions astraux :** neuf dominions astraux occupent une place de premier plan dans la cosmologie de D&D. Merveilles et dangers attendent les héros dans ces divers paradis et enfers.
- **Autres sites incontournables :** bien que la plupart des endroits intéressants de la Mer Astrale se trouvent dans les limites d'un dominion ou d'un autre, cette étendue dissimule ses dangers et mystères.



SILLONNER LA MER ASTRALE

Ici, rêves, espoirs, peurs et noires ambitions deviennent réalité, et les dieux et les diables y ont leur résidence.

TRAITS DE LA MER ASTRALE

Type : plan fondamental.
Taille et forme : infinie en extension.
Gravité : subjective. Une créature peut se tenir sur n'importe quelle surface d'une taille plus importante que sa propre base. Elle gagne même une VD en vol égale à la moitié de sa VD habituelle si elle n'est pas sujette à la gravité. Elle peut user de vol stationnaire, mais est maladroite en vol. Une créature douée de facultés de vol peut utiliser sa VD en vol naturelle et user de vol stationnaire.
Mutabilité : normale.

La plupart des sites intéressants de la Mer Astrale se trouvent dans les frontières d'un dominion ou d'un autre. Un nombre incalculable de portes, de portails et de passages relient le monde matériel aux divers dominions astraux, si bien que l'ensemble des voyageurs outrepassent le plan astral en se téléportant directement jusqu'à leur destination. Toutefois, il arrive que des aventuriers ne trouvent pas le portail menant au dominion qu'ils recherchent ou entreprennent des quêtes les obligeant à dénicher un lieu précis de la Mer Astrale ; par exemple, une forteresse githyanki perdue. Quand il n'existe aucun portail apparent, les voyageurs doivent donc s'aventurer dans la Mer Astrale infinie et y naviguer jusqu'à leur destination.

Atteindre la Mer Astrale

Les portails qui mènent directement à la Mer Astrale sont beaucoup plus rares. En fait, la plupart ne conduisent pas à la Mer Astrale à proprement parler, mais à un lieu précis d'un dominion ou d'un autre. Par exemple, les portails qui permettent de passer du monde mortel aux Neuf Enfers sont beaucoup plus courants que ceux qui mènent à la Mer Astrale.

Les portails qui vous conduisent aux différents dominions se dressent en des lieux de grand pouvoir et sont donc bien gardés. Voyager vers le domaine d'un dieu n'est pas une affaire à prendre à la légère, sans compter que les portails ne sont pas toujours sûrs et fiables. Certains sont à sens unique, d'autres ne fonctionnent que par intermittence, et beaucoup s'accompagnent d'une clef ou d'un mot de passe. Franchir un portail menant à une lointaine caverne d'Avernus (le premier des Neuf Enfers) est une chose, mais réaliser que ce même passage ne vous permettra pas de rentrer chez vous avant plusieurs jours ou semaines en est une autre.

Les voyageurs qui ne trouvent pas de portail ouvrant sur le dominion astral auquel ils souhaitent accéder peuvent embarquer à bord d'un vaisseau planaire ou exécuter un rituel. Un petit nombre de ces navires sillonnent la mer étoilée et font escale dans divers ports. Ainsi, des *dromons planaires* passent de temps à autre en des lieux comme la Cité d'Airain, Port-Obscur ou encore les villes les plus cosmopolites du monde mortel. Les *esquifs astraux* ne peuvent quitter le plan astral, mais si les voyageurs trouvent un lieu que traversent de telles embarcations (par exemple, un portail de Sigil menant à un avant-poste githyanki), leur utilisation pourra se révéler avantageuse.

En l'absence d'embarcation planaire, des héros déterminés devront se tourner vers le rituel Séjour astral (cf. page 151) pour quitter le monde naturel et se rendre dans la Mer Astrale. Toutefois, un voyage entrepris sans navire est lent et souvent dangereux. Les voyageurs qui ont une destination précise en tête ont donc intérêt à emprunter un portail planaire.

La nature de la Mer Astrale

Bien évidemment, la Mer Astrale n'est pas une mer au sens où nous l'entendons habituellement. Il s'agirait plutôt d'un immense nuage constitué d'une substance gris argenté et lumineuse, qui n'est ni une brume ni un liquide. Des milliers d'étoiles scintillent au loin, notamment dans les secteurs les plus sombres du plan. De grosses zones dégagées séparent ces nuages et offrent aux voyageurs une visibilité sur plusieurs centaines de kilomètres à la ronde. Du reste, même au milieu des brouillards astraux les plus épais, les voyageurs peuvent voir à plusieurs kilomètres sans trop de problème car la matière dont est faite la Mer Astrale ne réduit en rien le champ de vision.

Une créature qui flotte dans le vide astral n'est pas humide et n'a pas froid. Tout ce qu'elle ressent, c'est comme un léger picotement sur tout le corps. Les créatures qui respirent le font sans aucun problème. Les créatures ailées peuvent y voler comme s'il s'agissait d'air, et les nageurs nés peuvent y évoluer comme s'il s'agissait d'eau. Enfin, les autres créatures s'y déplacent lentement au moyen de leur seule volonté.

EXPLORER LA MER ASTRALE

Bien que la Mer Astrale soit un vide tridimensionnel, elle possède un horizon qui n'est pas sans rappeler la surface d'un océan. Les brumes qui s'agitent sous cette surface sont beaucoup plus sombres et denses, tout le contraire de celles qui se trouvent au-dessus. La plupart des objets et créatures s'orientent lentement vers cette subtile démarcation sans même le réaliser et voyagent vers leur destination à la « surface » de la Mer Astrale. Deux vaisseaux qui se croisent dans ce plan le font sur cette surface invisible, si bien que la rencontre débute dans un espace qui a tout l'air bidimensionnel. De même, un vaisseau qui s'approche d'un dominion astral le fait normalement à l'équivalent du niveau de la mer, ou depuis son équateur dans le cas de dominions ayant la forme de mondes. Il est donc rare de tomber sur un dominion depuis le zénith ou un pôle de son ciel.

Dans la Mer Astrale, les distances sont infinies, mais la plupart des voyageurs n'ont besoin que d'un jour ou deux pour trouver un voile menant à leur destination. Toutefois, pour trouver un lieu précis dans la Mer Astrale à proprement dit (par exemple, une forteresse githyanki), il faut habituellement plus de temps.

Les voiles de couleur

Un gigantesque voile de couleur constitue la frontière de chacun des dominions astraux. Ce voile peut avoir l'allure d'une brume chatoyante, d'une aurore dansante, d'une obscurité impénétrable ou d'un brouillard menaçant. Quelle que soit son apparence, il se comporte comme un portail et expédie le voyageur dans le dominion qu'il entoure.

La plupart des voiles de couleur laissent entrevoir le dominion situé de l'autre côté. Par exemple, un voyageur astral verra facilement les montagnes étincelantes de Céleste au travers de son voile doré. Les plaines rougeâtres de la première strate des Neuf Enfers de Baator sont couvertes de vapeurs et de fumées, mais celles-ci sont parfois moins denses, si bien que les voyageurs ont alors une idée des dangers qui les attendent. Toutefois, d'autres voiles ne permettent pas de voir ce qui se cache de l'autre côté. L'éblouissante aurore bleutée qui protège les frontières de Shom ne se lève jamais, tout comme le brouillard noir qui marque la frontière de Tythérion.

La traversée d'un voile de couleur peut s'avérer dangereuse, car le voyageur est aussitôt soumis aux traits du dominion. Le seul moyen sûr d'entrer dans les Neuf Enfers est de descendre par l'orage qui surplombe le lac qui lui-même marque l'emplacement de la source du Styx. En traversant le voile en tout autre point entourant les Neuf Enfers, le voyageur quitte la Mer Astrale et se retrouve soudain dans le ciel d'Avernus. À moins d'être en mesure de voler ou de disposer d'un vaisseau, celui qui débarque en Enfer sans passer par le Styx risque donc de s'écraser sur le sol chaud de ce plan.

Il est important de noter qu'il est tout aussi dangereux de traîner près d'un voile car cela peut attirer l'attention des habitants du dominion en question. Des *esquifs astraux* naviguant non loin des Neuf Enfers ont déjà subi les assauts de volées entières de diables à piquants soudain sortis des vapeurs suffocantes de l'orbe de Baator.

Souvent, les voiles de couleur apparaissent fort loin de l'emplacement exact de leur plan, un peu comme des mirages. Ces échos de la couleur principale du voile d'un plan prennent différentes formes. Un voyageur qui s'y aventure est expédié vers le dominion en question, quelle que soit la distance séparant celui-ci de son voile. En fait, la plupart des voyageurs qui parcourent la Mer Astrale trouvent un voile de couleur périphérique avant d'atteindre le dominion qu'ils recherchent. Beaucoup de voyages astraux durent donc le temps de trouver un voile de la bonne couleur.

Tempêtes psychiques

Certaines parties de la Mer Astrale sont sujettes à des tempêtes psychiques ; des coups de vent aussi violents qu'imprévisibles qui obscurcissent les nuages lumineux et détournent les voyageurs de leur cap. En règle générale, ces coups de tabac retardent les voyageurs, mais il leur arrive aussi de les précipiter au travers d'un voile de couleur avant qu'ils ne puissent réagir. Les tempêtes psychiques sont de grande taille, semblables à des ouragans ou de grosses tempêtes de sable du monde matériel, mais elles se déplacent très rapidement. Un tel phénomène affecte une zone donnée pendant 1d6 + 4 rounds.

Effets de la tempête psychique : toutes les créatures prises dans une tempête psychique sont hébétées. Par ailleurs, les attaques accompagnées du mot-clé psychique bénéficient d'un +2 aux jets d'attaque, mais n'infligent que des demi-dégâts.

HABITANTS DE LA MER ASTRALE

Si de nombreuses créatures (mortelles, immortelles et autres) ont élu domicile dans les divers dominions astraux, peu vivent dans la Mer Astrale. L'absence de sol et la pénurie de ressources en eau et nourriture expliquent que l'immensité de cet océan est dénuée de vie. Les créatures qui vivent dans ce plan doivent donc se défaire des contingences liées à une existence mortelle (c'est le cas des maruths et des traqueurs astraux, par exemple) ou mettre la main sur les rares îlots de terre ferme dispersés dans ce grand vide argenté (cela concerne notamment les githyankis). Une poignée d'êtres, comme les cuirassiers astraux, sont adaptés à la vie dans la Mer Astrale et sillonnent cet océan comme le font les baleines dans les mers du monde naturel.

Les îles de matière de la Mer Astrale sont très prisées par les autochtones et les voyageurs. Certaines ne sont guère plus que de gros rochers dérivant, utiles parce qu'elles offrent un sol sur lequel il est possible de bâtir. Mais d'autres ressemblent à des mondes miniatures et abritent des sources ou des lacs, ainsi que des forêts d'arbres et de plantes grimpantes qui poussent sans se soucier de la gravité (malgré l'absence de soleil, les plantes poussent bel et bien dans le plan astral). Quelques îles astrales sont les restes pétrifiés de puissants originels ou de dieux morts depuis bien longtemps. Quelle que soit leur origine, toutes ces parcelles de terre ont une très grande valeur. Ainsi, un îlot de la taille d'une petite colline sera assurément habité ou tout du moins fréquemment visité par *quelqu'un*.

Abominations

Les monstres terrifiants connus sous le nom d'abominations posent un véritable danger pour les voyageurs astraux imprudents, mais ils sont heureusement rares. Un simple traqueur astral ou phane peut facilement venir à bout d'un *esquif astral*, de ses passagers et de son équipage, d'autant que la plupart des abominations se jettent sur les mortels qui ont le malheur de croiser leur route. Les githyankis versent bien souvent de lourds tributs aux clans de traqueurs astraux et autres abominations vivant près de leurs cités pour acheter la paix.

Githyankis

Belliqueux et impérieux, les githyankis sont des mortels vivant dans les profondeurs de la Mer Astrale. Leurs cités prennent l'allure de forteresses imprenables bâties sur les rares bouts de roche qui dérivent entourées de patrouilles d'*esquifs astraux*. Les githyankis sont cruels et persuadés que toutes les autres races leur sont inférieures, au point qu'ils les asservissent et les pillent dès qu'ils en ont l'occasion.

Les githyankis cherchent les voiles de couleur et portails oubliés menant au monde matériel car ces passages magiques leur permettent de lancer de redoutables attaques contre les malheureux situés de l'autre côté. En raison de leur soif de conquêtes et de richesses, ils voient les humains et autres mortels originaires du monde qui s'aventurent dans la Mer Astrale comme des trophées de choix. Car après tout, ces voyageurs viennent bien de quelque part et peuvent leur révéler l'emplacement de nouveaux portails.

Bien que les githyankis s'en prennent généralement aux mortels du monde physique qui leur tombent sous la main, il leur arrive d'en laisser certains circuler et ils commercent parfois même avec d'autres cités. Les étrangers qui souhaitent se rendre dans une cité githyanki ont tout intérêt à obtenir un sauf-conduit de la part de l'une des guildes ou de l'un des ordres militants constituant la société githyanki. Les githyankis respectent les sauf-conduits ainsi délivrés, mais les voyageurs qui semblent trop dangereux (ou faibles) risquent vite de les perdre.

Un petit nombre de capitaines étrangers ont le droit de sillonner la Mer Astrale à bord de leur *esquif astral* ou de leur *dromon planaire* parce qu'ils versent des pots-de-vin exorbitants à des puissantes factions githyankis. Les voyageurs du monde matériel qui souhaitent obtenir un sauf-conduit peuvent le négocier dans un lieu comme Sigil, mais rien ne les empêche d'essayer de conclure un marché avec le premier navire githyanki qui tente de les aborder dans la Mer Astrale (il leur faudra tout de même trouver le moyen de convaincre leurs adversaires de parlementer tout en se défendant).

Maruths

À l'instar des githyankis, les maruths vivent dans des châteaux fortifiés accrochés à des bouts de roche astrale.

LES EXALTÉS ET LES DAMNÉS

Les esprits mortels qui se rendent aux dominions astraux par la Gisombre (cf. encart *Exaltation et damnation*, page 53) sont généralement qualifiés d'exaltés et de damnés. Ce sont des êtres vivants pourvus d'un corps qui gardent l'apparence qui était la leur lorsqu'ils étaient en vie, mais ils deviennent immortels (leur origine change donc pour « immortelle »). S'ils sont tués sous cette forme, ils connaissent enfin le repos, reviennent à la vie à l'aube ou dorment pendant un an et un jour avant de se réveiller (tout dépend de leur dominion). Les exaltés et damnés tués en dehors de leur dominion finissent généralement dans le grand infini, mais si leur corps est rapidement ramené dans leur dominion, les règles habituelles de celui-ci s'appliquent.

Les héros ont tout de même plus de chances d'être exaltés ou damnés que le commun des mortels. La plupart rejoignent l'ost étincelant du domaine de leur dieu et laissent à jamais derrière eux les affaires des mortels. Toutefois, certains reviennent (ou sont renvoyés) dans le monde des mortels pour y finir une tâche ou une quête.

Toutefois, ces forteresses sont beaucoup moins fréquentes que celles des githyankis et aucune n'accueille franchement les visiteurs à bras ouverts. Contrairement aux githyankis, les maruths n'ont pas besoin de manger et peuvent donc se satisfaire d'îlots rocheux parfaitement stériles.

Toutefois, quelques-unes de leurs redoutes abritent des serviteurs, scribes, gardes et artisans étrangers. Les maruths ne sont pas esclavagistes, mais exigent parfois les services d'autrui en guise de salaire. Ainsi, il leur arrive d'accepter des esclaves, prisonniers, soldats et autres créatures qui leur sont envoyés pendant quelque temps. Le maruth est un maître intransigeant, mais rarement cruel.

En règle générale, les maruths ignorent tout bonnement les voyageurs astraux. Certains repoussent les intrus et d'autres permettent à leurs serviteurs de faire du commerce avec les nouveaux venus tant que cela n'entrave pas le déroulement de leurs autres tâches.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Voyageurs astraux

La plupart des créatures qui sillonnent la Mer Astrale sont tout simplement en transit. Parmi elles, on trouve de puissants mortels du monde physique, des diables, des serviteurs divins comme des anges (et, plus rarement, des demi-dieux ou exarques) et des gardiens immortels, comme des sphinx, qui jouent un rôle tel qu'ils sont obligés de voyager entre les plans. Si quelques rituels permettent de séparer l'âme du corps pour se rendre dans les dominions, la plupart des voyageurs astraux sont physiquement présents dans la Mer Astrale et aussi réels que s'ils se trouvaient dans le monde naturel.

Les diables et les mortels mauvais s'en prennent souvent aux voyageurs astraux, mais les autres se contentent généralement de rester à bonne distance et de ne pas se mêler des affaires d'autrui.

La guerre de Sang

Les démons haïssent les immortels de tout poil, mais vouent le plus gros de leur haine aux diables. Au fil des âges, des batailles terribles se sont déroulées à Avernus, sur la plaine des Mille Portails, dans le Chaos Élémentaire et d'une manière générale dans toutes les régions du monde matériel qui ont le malheur d'abriter des portails ouvrant sur les Abysses ou les Neuf Enfers. Une trêve précaire règne actuellement, mais ce cessez-le-feu pourrait bien prendre fin.

Rares sont les mortels qui ont conscience de la guerre de Sang, et plus rares encore sont ceux qui pourraient en préciser les origines. Celle-ci débuta lorsque Asmodée se rebella contre le dieu qu'il servait alors. Le puissant ange déroba un fragment du mal pur situé au cœur des Abysses (cf. encart *La naissance des Abysses*, page 55 du *Bestiaire Fantastique*) et en fit un sceptre surmonté d'un rubis dont il se servit ensuite pour terrasser son maître divin. Bien évidemment, les Abysses souhaitent recouvrer le fragment et tous les démons contribuent à la cause.

Maintenant pourvu d'un fragment de mal pur, Asmodée souhaite s'emparer du reste du cœur des Abysses. Grâce à lui, il pourra soumettre tous les démons et sera assez puissant pour renverser les autres dieux. De leur côté, les seigneurs démons veulent tuer Asmodée pour son impudence et rapporter son sceptre aux Abysses afin de restituer à l'ensemble des démons le pouvoir qui est légitimement leur.

L'intensité de la guerre du Sang est variable. Au cours des siècles passés, elle a pris des allures de déflagration cosmique. Des centaines de milliers de démons ont emprunté des portails ouvrant sur Avernus et les diables ont bâti des forteresses de fer dans le Chaos Élémentaire dans le but de prendre d'assaut les profondeurs des Abysses. Les champs de bataille de ces campagnes sont jonchés d'armes puissantes (et maléfiques), sans compter les malédictions et mauvaises surprises qu'ils réservent encore. En tout cas, la trêve en cours dure depuis plusieurs générations.

Actuellement, démons et diables se considèrent avec hostilité et sont de redoutables rivaux. Ils cherchent à accumuler un maximum d'influence dans le monde matériel ; les démons en aidant les mortels aux desseins destructeurs, et les diables en usant de ruse et de corruption. Pour l'instant, Asmodée fédère les forces des Neuf Enfers pendant que les seigneurs démons sont minés par les querelles et la jalousie. Aucun seigneur démon ne souhaite prendre le risque de subir de grosses pertes contre les Neuf Enfers de peur que d'autres n'en profitent pour les frapper.

Tant qu'ils n'agiront pas de concert, les démons n'auront aucune chance de submerger les Neuf Enfers. Asmodée sait pertinemment qu'une nouvelle attaque contre les Abysses pourrait pousser les seigneurs démons à mettre leurs rivalités de côté. Ainsi, il est déterminé à préparer sa prochaine campagne avec le plus grand soin, si bien qu'il choisira l'heure et le lieu où sera relancée la guerre de Sang.

Vous trouverez ci-après la description de quelques-uns des dominions qui flottent dans l'immensité sans fin de la Mer Astrale.

Arvandor, les Îles Verdoyantes

Les Îles Bénies de l'Elfelogis, où le beau peuple est à jamais condamné à vivre dans la grâce et la beauté.

TRAITS D'ARVANDOR

Type : dominion astral.
Taille et forme : archipel de plus de 600 kilomètres de large composé de six grandes îles et de dizaine d'îles plus petites ; délimitée.
Gravité : normale.
Mutabilité : mutation divine (les dieux contrôlent leurs environs).
Enjôlement : les attaques accompagnées des mots-clés charme ou illusion bénéficient d'un +1 au jet d'attaque.

Arvandor est un dominion de forêts émeraude, de cours d'eau enchantés et de nuits étoilées. Il abrite des immortels épris de beauté, de chants et de réjouissances. C'est le domaine de Corellon, protecteur des elfes et des éladrins, et de nombreuses âmes elfiques y vivent dans la paix et la joie.

Le plan prend la forme d'un archipel d'îles escarpées et recouvertes de forêts qui trempent dans une mer rouge sombre. Nombre des îles d'Arvandor sont dissimulées derrière des illusions de brumes et de mirages ou basculent parfois en Féerie. Aux bords du plan, les flots sombres se heurtent à une imposante muraille bouillonnante de brume vert foncé qui marque les limites du dominion. Les vaisseaux astraux qui s'approchent d'Arvandor passent au travers de ce rempart brumeux et se retrouvent alors sur les flots.

AVENTURES À ARVANDOR

Arvandor est un dominion paisible, mais cela ne signifie pas qu'il est totalement sûr. En effet, certains de ses habitants féeriques protègent jalousement leur île de toute intrusion. De temps en temps, des fées mauvaises, des diables ou des githyankis s'abattent sur les îles situées en périphérie en quête de butins et d'esclaves (ce qui n'empêche pas les autochtones de repousser ces attaques facilement). Arvandor est aussi un lieu de rassemblement pour des expéditions visant les bastions du mal au travers des plans. Des passages lunaires scellés (des portails permanents réglés sur les cycles de la lune ou protégés par la magie de Sehanine) mènent aux Fosses Démoniaques, en des régions souillées par le mal de Féerie et dans le monde physique, voire pour certains dans des dominions maléfiques. Les héros mortels réaliseront peut-être qu'ils ont besoin d'emprunter l'un des passages lunaires d'Arvandor pour atteindre une destination périlleuse d'un autre plan.

Arvandor connaît une succession de journées et de nuits, mais ces dernières sont illuminées par des millions d'étoiles. La pluie prend généralement la forme d'un brouillard très humide qui apparaît dans les heures précédant l'aube.

Puissances d'Arvandor

Deux divinités vivent à Arvandor : Corellon Larethian, le dieu des elfes et de la magie, et Sehanine Lunarc, la déesse de la lune, qui tous deux quittent fréquemment ce plan. Sehanine évolue dans le monde des mortels sous le clair de lune et Corellon se rend souvent en Féerie. Bien qu'aucun ne soit véritablement bon, ils méprisent la cruauté et la méchanceté, au point que les créatures mauvaises n'ont guère de chances de trouver refuge en Arvandor. Un certain nombre de demi-dieux et d'exarques se tiennent aussi aux côtés de ces deux grandes puissances, parmi lesquels des êtres de légende comme Erevan Ileserë, patron des facéties et des réjouissances.

De nombreuses fées vivent en Arvandor, parmi lesquelles des centaures, dryades, hommes-poissons, satyres et sylvaniens. Toutefois, certains peuvent s'avérer dangereux pour les mortels ; c'est le cas par exemple d'un centaure ou satyre enragé, ou d'une dryade qui décide de charmer un malheureux et de le garder à ses côtés.

Arvandor abrite aussi les **ruesti** ; les âmes exaltées d'éladrins et d'elfes qui ont le privilège de mener une nouvelle existence en Elfelogis. Les ruesti sont des esprits dont la beauté, la sagesse, le talent ou les exploits leur ont valu un jugement favorable de la part de Corellon ou de ses exarques.

Sites incontournables d'Arvandor

Arvandor a tout l'air d'une région sauvage primitive. Des clairières verdoyantes et des chutes d'eau musicales se cachent dans les hautes vallées de ses nombreuses îles. Les six îles principales de l'archipel font jusqu'à 150 kilomètres de long, mais des dizaines d'autres parsèment la mer de ce plan.

Esthère : la plus grande des îles d'Arvandor est l'Esthère, également connue sous le nom d'Elfelogis. Des groupes de ruesti et de fées parcourent ses forêts verdoyantes et festoient près de ses lacs miroitants. Les plages et vallées cachées de l'île sont hérissées de tours éladrines scintillantes.

Crépuscule : sur un minuscule îlot situé près de la frontière astrale d'Arvandor se tient une maison cachée appelée Crépuscule. C'est ici que le légendaire sorcier tieffelin Bistrelune a fondé sa retraite il y a bien longtemps. Les pièces de Crépuscule sont remplies de curiosités glanées en des centaines de lieux étranges, mais de puissants gardiens protègent ses trésors.

Nath Seldarie : le palais de Corellon est constitué d'arcades et de colonnades bâties sur les pentes boisées de la plus grande colline d'Esthère. À Nath Seldarie, la Seldarine festoie, banquette ou délibère. Des murs de brume enchantée tiennent les intrus à distance respectable du palais lorsque les dieux ont besoin d'intimité.

Céleste, le Trône Radieux

Un domaine de sept montagnes sacrées ou le bon et le juste sont à jamais exaltés.

TRAITS DE CÉLESTE

Type : dominion astral.
Taille et forme : chaîne de sept montagnes s'étendant sur près de 200 kilomètres et s'élevant à plus de 15 000 mètres, le tout entouré par une étroite bande de mer ; délimitée.
Gravité : normale.
Mutabilité : mutation divine (les dieux contrôlent leurs environs).
Affinité radiante : les attaques accompagnées du mot-clé radiant bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé nécrotique infligent des demi-dégâts (les dégâts nécrotiques continus ne sont pas affectés).

Au-dessus des brumes de la Mer Astrale s'élèvent les sept magnifiques montagnes de Céleste. De paisibles cités, des forêts verdoyantes et des champs dorés recouvrent les pentes les plus basses. Des monastères mystiques et des palais dorés se cachent sous les cimes enneigées. Les justes, les vertueux et les miséricordieux vivent ici dans la joie et la lumière.

Céleste est une grande île de la Mer Astrale dominée par de magnifiques montagnes, chacune plus haute et plus merveilleuse que la précédente. Une étroite bande de mer verte entoure le dominion et ces eaux vont à la rencontre du plan astral environnant sous la forme d'une vive aurore dorée. Les navires à destination ou en partance de Céleste sillonnent ainsi d'éblouissantes voies de lumière qui dansent sur les flots.

La nuit ne tombe jamais sur Céleste. Les pics de ses formidables montagnes brillent tels des soleils, prenant une teinte rosée au crépuscule avant de produire une lumière vive et dorée en milieu de journée. Les nuages des cieux de Céleste sont gris argenté et les averses sont rarement plus lourdes que des pluies de lumière.

Puissances de Céleste

De nobles divinités vivent à Céleste. Kord, le dieu de la force et du courage, en parcourt les flancs montagneux quand il ne festoie pas en son palais, sis dans les vallées verdoyantes de Venya, la montagne également connue sous le nom de Barbeblanche. Bahamut, le Dragon de Platine, tient sa cour dans son château étincelant, situé sur l'un des éperons les plus élevés de Mertion. Sous les pentes aux allures de cascades de Solania, la montagne également dénommée Père-Pluie, se trouvent les grands halls de Moradin, le dieu de la forge. Ces trois dieux sont de proches alliés et collaborent étroitement, mais si l'un d'eux sort du lot, c'est bien Moradin. Le père des nains gouverne une cour de dieux mineurs et d'exarques puissants qui incluent des légendes telles que Berronar Purargent, son épouse, et Clangeddin Barbedargent, le patron des combattants nains.

Parmi les **exaltés** de Céleste, on trouve les esprits de grands artisans, de vaillants héros et de dragons bons. Par ailleurs, un certain nombre d'élémentaires, de galeb duhrs et d'autres créatures du même acabit que l'on croise habituellement dans le Chaos Élémentaire vivent dans ce plan. En effet, les montagnes de Céleste sont imprégnées de puissance élémentaire et ces créatures tempétueuses s'en prennent parfois aux mortels qui visitent le plan.

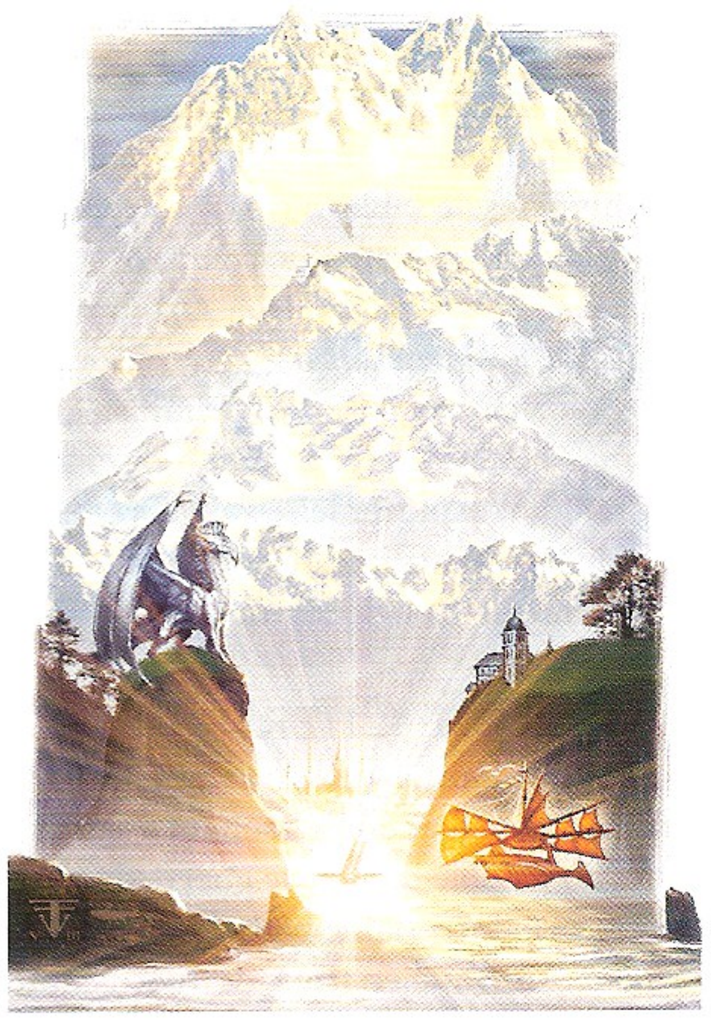
Sites incontournables de Céleste

Céleste prend la forme d'alpages, de vallées boisées et de gigantesques montagnes qui ressemblent à des remparts de pierre, de neige et de glace. Une ceinture de contreforts rocheux encadre les rivages du plan et la plupart des autochtones vivent dans les cités blanches et les châteaux étincelants proches de la mer.

Torzak-Belgirn : la Forge des Âmes de Moradin est la formidable fonderie où le Père des Nains entreprend ses plus grandes œuvres. C'est sous sa tutelle que les grands forgerons nains créent des armes et armures qui restent sans égales au travers des plans.

Empyron : également appelée la Cité de la Guérison, cette ville se dresse sur la rive d'un petit lac étoilé, dans une haute vallée. On dit que nul poison, maladie ou encore malédiction ne peut résister au contact des eaux d'Empyron, et que ceux qui sont atteints d'un mal incurable peuvent trouver ici le chemin de la guérison.

Pont d'al-Sihal : derrière une porte de mithral d'Asiryet, la Cité des Cieux, se trouve un sentier ou une route baignant dans une lumière aveuglante qui s'élève jusqu'au plus haut des pics de Céleste : Chronias, le Trône Radieux. Un puissant ange garde ce portail et éconduit ceux qui ne sont pas dignes de le franchir. Ce qui attend sur les pentes de Chronias est un mystère pour les mortels, car de tous ceux qui ont emprunté le pont d'al-Sihal, nul n'en est jamais revenu.



FRANZ VOHWINKEL

Chernoggar, la Forteresse de Fer

La destruction et la guerre se livrent un combat sans fin pour la suprématie.

TRAITS DE CHERNOGGAR

Type : dominion astral.
Taille et forme : plateau de près de 500 kilomètres de diamètre entouré par une ceinture de sable de 15 à 75 kilomètres de large ; délimitée.
Gravité : normale.
Mutabilité : mutation divine (les dieux contrôlent leurs environs).

Une guerre sans fin agite les plaines de cendres et les remparts cyclopéens de Chernoggar, le plan aussi connu sous le nom de Forteresse de Fer. Ici, deux divinités se livrent bataille à grand renfort d'âmes de guerriers. À la fin de chaque journée, les morts se comptent par milliers, mais dès le lendemain matin, ils reviennent à la vie et reprennent les hostilités, pris dans une éternité de violence.

Chernoggar est un vaste plateau de roche noire et déchiquetée. Les voyageurs qui passent au travers de son voile orangé (certains parlent de couleur rouille) se retrouvent sur une plaine desséchée de boue craquelée jonchée d'épaves de vaisseaux astraux. De toute évidence, la mer qui entourait jadis ce plan a depuis longtemps disparu. À quelques kilomètres du voile se dressent de formidables falaises de pierre noire de plusieurs centaines de mètres qui mènent au vieux champ de bataille de Chern, une région désolée de roche et de crevasses. Enfin, d'impressionnants créneaux de fer cernent les cols et couronnent les falaises.

Chernoggar n'a ni soleil, ni lune, ni étoiles. La luminosité de son ciel orangé croît et décroît selon des cycles de 24 heures. Au mieux, il produit autant de lumière qu'un ciel couvert du monde naturel ; au pire, il offre celle d'un timide clair de lune. Mais le plan propose aussi des saisons. Au fil de l'année, il oscille entre un été digne d'une fournaise et un hiver particulièrement rigoureux. Tempêtes de sable, incendies, tremblements de terre et tornades sont monnaie courante, notamment dans les parties du plan que contrôle Gruumsh.

Chernoggar est un lieu très dangereux pour les voyageurs astraux car les sbires de Gruumsh ont tendance à massacrer tous ceux qu'ils croisent. Les serviteurs préfèrent capturer les étrangers et les soumettre à de terrifiants interrogatoires avant de les asservir, de les torturer ou de les incarcérer.

Puissances de Chernoggar

Baine, le dieu de la mort et de la tyrannie, a conquis le dominion de Chernoggar en l'arrachant à son précédent propriétaire, un terrible dieu de la guerre du nom de Tuern. Après sa victoire, Baine bâtit sa formidable forteresse de fer sur l'ancien trône de Tuern et prépara sa campagne suivante. Toutefois, le dieu orque Gruumsh revendiquait lui aussi les biens de Tuern. Il amena donc son domaine de Nishrek en contact avec Chernoggar, les deux dominions fusionnèrent et il lança l'invasion du plan que Baine venait d'emporter. Depuis, les dieux de la tyrannie et de la destruction combattent afin qu'il ne reste qu'un dieu de la guerre. Toutefois, Gruumsh semble incapable de renverser Baine, et ce dernier ne parvient pas à chasser le dieu orque des cavernes et montagnes situées à l'autre bout de Chernoggar.

Baine et Gruumsh disposent d'immenses armées de monstres, de machines de guerre et d'âmes de guerriers immortels connues sous le nom de **batailleurs**. Gruumsh offre aux plus violents de ses partisans (champions orques, barbares malfaisants, et même quelques monstres comme des trolls et des ogres) l'occasion d'étancher leur soif de sang jour après jour. De même, Baine récompense ses partisans les plus courageux, déterminés et implacables en leur donnant la chance de le servir dans la mort. Les batailleurs qui meurent sur Chernoggar reviennent à la vie dès l'aube.

Chernoggar abrite aussi une race d'autochtones, les lamelins. Il y a de nombreux siècles, Baine a amené à Chernoggar une race de mortels aux penchants martiaux dans le but d'en faire les guerriers parfaits, mais les lamelins étaient pourvus d'un libre arbitre que le dieu avait sous-estimé. Bien qu'un grand nombre de ces guerriers farouches le servent encore aujourd'hui, d'autres ont quitté le plan il y a bien longtemps pour suivre leur propre voie.

Sites incontournables de Chernoggar

Chernoggar est une région désolée et accidentée constituée de plaines de cendres, de plateaux rocheux, de steppes desséchées et de forêts d'épineux. Des châteaux en ruine et carcasses rouillées de machines de guerre anciennes complètent ce triste paysage. Des crevasses qui pour beaucoup sont profondes de plusieurs dizaines de mètres sillonnent le plan et posent un véritable problème aux voyageurs à pied. Du reste, des régions entières sont totalement désertes. Bien qu'une grande bataille se déroule toujours quelque part sur ce plan, Chernoggar est vaste et certains lieux ne voient parfois pas la guerre pendant des années. Toutefois, les voyageurs peuvent croiser la route de patrouilles, de bandes de maraudeurs ou de chasseurs d'un camp ou de l'autre.

Les cavernes et tunnels de Chernoggar abritent toutes sortes de monstres terrifiants, des salamandres (qui jadis servaient Tuern) aux enlaceurs, en passant par les vers pourpres et d'autres créatures vivant sous terre. Certains ont fui les fosses de procréation des gobelins au service de Baine, mais Gruumsh en a amené d'autres afin de tester la vaillance et le courage de ses guerriers.

Les Marches du Chagrin : seule une poignée de chemins mène aux falaises qui encerclent le plateau de Chernoggar. Le meilleur d'entre eux est connu sous le

nom des Marches du Chagrin, qui montent de la mer asséchée aux plaines de Chern, le vaste champ de bataille qui s'étale devant la forteresse de Baine. Le dieu punit les lâches, les traîtres et les espions en les enfermant dans des cages à corbeau disséminées le long de ce sentier tortueux. Baine se sert de ces cages de fer suspendues pour montrer aux étrangers ce qu'il en coûte de s'attirer l'ire du Seigneur Noir.

Au sommet des marches se trouve un poste de garde où les visiteurs ont la possibilité de se présenter aux serviteurs de Baine et de leur énoncer les raisons de leur présence (mieux vaut qu'elles soient bonnes !). Les sentinelles assignent des surveillants (qui ne sont rien de plus que des gardes et des espions) aux visiteurs, qui les suivent où qu'ils se rendent en quête du moindre signe de perfidie.

Tuer-Chern : Tuer-Chern est la Forteresse de Fer d'où Chernoggar tire son surnom et il s'agit de la redoute de Baine. La taille de l'endroit est proprement stupéfiante. Ses remparts et ses murs encerclent une zone de plus de 30 kilomètres de diamètre et il est impossible d'en compter toutes les portes et les tours. Tuer-Chern est de toute évidence la plus grande forteresse du cosmos, au point que seules la place forte de Moradin à Céleste et les redoutes de Nessus des Neuf Enfers jouent dans la même cour.

Si l'on peut difficilement manquer les défenses et casernes de Tuer-Chern, la Forteresse de Fer est aussi une grande cité. De nombreux esclaves et serviteurs se chargent des tâches domestiques liées aux garnisons. De gigantesques fonderies et armureries résonnent du son des armes que l'on forge à toute heure du jour et de la nuit. De noires chapelles rendent hommage aux nombreuses victoires de Baine et des bibliothèques plongées dans le noir abritent de formidables collections de connaissances destructrices. Des légions de scribes et d'officiels veillent à ce que soient appliquées les volontés du Grand Tyran au travers de son domaine, quelle que soit l'importance de chaque affaire.

Le cœur de Tuer-Chern est la salle du trône de Baine, une pièce si grande qu'elle pourrait aisément contenir une cathédrale. Dans cette salle se trouve le Terrible Siège, le trône du Seigneur Noir. Quand il siège ici, rares sont les créatures qui parviennent à poser les yeux sur Baine sans s'écrouler aussitôt en proie à la terreur.

Clangeur : Baine récompense ses exarques et ses sous-fifres les plus compétents en leur remettant des fiefs qu'ils gouvernent en son nom et Clangeur est l'un d'eux. Il s'agit d'une cité fortifiée gobeline bâtie dans les flancs d'une cheminée volcanique et gouvernée par l'exarque gobelin Maglubiyet. Clangeur est connue pour ses horribles jeux au cours desquels des prisonniers s'affrontent dans des arènes, du moins quand ils ne sont confrontés à de terribles monstres, parfois armés d'une simple dague ou d'un gourdin. Sous l'arène se cachent des fosses de procréation où les maîtres des bêtes gobelins cherchent à créer des monstruosités toujours plus féroces et puissantes à lancer contre les orques de Nishrek.

Les gobelins de Clangeur ne font pas régner un ordre aussi rigoureux que les autres serviteurs de Baine et ce fief abrite un petit marché noir de marchands planaires et de pourvoyeurs d'informations.

Nishrek : à l'autre bout de Chernoggar, bien loin de la citadelle de Baine, se dressent les montagnes volcaniques de Nishrek, le domaine de Gruumsh. Jadis, Nishrek était un dominion à part entière, mais pour s'en prendre à Baine, le dieu de la destruction a décidé de mener son domaine jusqu'à Chernoggar. Toutefois, la volonté de Baine l'emporta et Nishrek fut arrêté à des centaines de kilomètres de la citadelle noire.

Les montagnes de Nishrek sont parcourues de cavernes et recouvertes de grossières demeures orques en pierre. Tremblements de terre, avalanches de cendres, tornades et geysers de feu frappent la région, la protégeant cependant des légions de Baine aussi efficacement que les remparts de fer de Tuer-Chern repoussent les hordes de Gruumsh.

Gruumsh vit dans un sinistre château connu sous le nom de Tour des Crânes. De féroces exarques et autres puissances mineures le servent, parmi lesquels Baghtru (demi-dieu orque de la force brute), Vaprak (un troll immense) et Luthic, la Sorcière de la Lune de Sang, qui est aussi la compagne de Gruumsh.

Zoronor : cette ville dotée d'une enceinte se situe au bord du plateau. Si Chernoggar a un port qui donne sur la Mer Astrale, c'est bien Zoronor qui joue ce rôle, même si les marchandises doivent traverser la mer asséchée, tirées par des bêtes de somme. Zoronor est une ville lameline violente qui sert avant tout de base d'opérations pour des mercenaires en quête de travail sur d'autres plans. Un seigneur lamelin du nom d'Urlezar gouverne la province au nom de Baine et règne avec un laxisme étonnant. Toutefois, il s'agit là d'une façade permettant à de nombreux espions et informateurs de détecter tout agent déloyal.

LA TOUR DU MAGE D'ADAMANTIUM

Dans une véritable forêt de broussailles mortes du centre de Chernoggar se trouve une tour imposante de pierre déchiquetée. Cette tour abrite Koth-Amar, le Mage d'Adamantium. Archimage de grand talent, Koth-Amar a depuis longtemps transféré sa conscience dans une statue animée en adamantium. Ce mage est un pillard notoire de connaissances magiques d'autres plans et ses trésors mal acquis sont protégés au moyen de monstres mortels. Les adorateurs d'Ioun et de Vecna cherchent depuis longtemps à récupérer ce savoir, mais jusqu'à présent leurs efforts n'ont jamais porté leurs fruits.

Hestavar, la Cité Lumineuse

Une cité étincelante de dômes dorés et de pierres précieuses parmi les nuages.

TRAITS D'HESTAVAR

Type : dominion astral.

Taille et forme : archipel d'îlots célestes s'étendant sur moins de 50 kilomètres ; délimitée.

Gravité : normale.

Mutabilité : mutation divine (les dieux contrôlent leurs environs).

Affinité radiante : les attaques accompagnées du mot-clé radiant bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé nécrotique infligent des demi-dégâts (les dégâts nécrotiques continus ne sont pas affectés).

La merveilleuse cité d'Hestavar dérive parmi des nuages dorés et elle est à la pointe de l'art, de l'architecture et de l'innovation. C'est un domaine d'une richesse inouïe, aux toits recouverts d'or et aux rues pavées de pierres précieuses. Sous les arcades d'Hestavar, on trouve les objets les plus rares et précieux du multivers.

HESTAVAR

Le plus cosmopolite et accessible des dominions astraux est une cité fantastique riche en merveilles.

Population : 300 000 environ. La population est principalement constituée d'âmes exaltées et d'anges, avec une faible minorité de mortels.

Gouvernement : les dieux Érathis et Pélor règnent sur Hestavar, mais ils cèdent l'administration de la cité à une bureaucratie redoutablement efficace menée par le grand ministre, un ange du nom de Kemuel.

Défenses : plusieurs légions d'anges batailleurs, d'anges vaillants et de guerriers exaltés.

Auberges : *La Maison des Nuages* ; *Les Armes du Méthion* ; *Le Jardin de Géras*. Les *Armes du Méthion* constituent un excellent choix pour les voyageurs qui désirent un compromis intéressant de lieu, d'intimité et de tarifs raisonnables.

Tavernes : *La Chope d'Argent* ; *L'Estaminet d'Andarman* ; *Le Vignoble de Kossian*.

Cathédrales : la cathédrale d'Aurosion (Érathis, Pélor et Ioun) ; la chapelle universitaire de Kerith-Ald (Érathis, Pélor et Ioun). Les palais d'Aurosion et Kerith-Ald incluent de grands halls de révérence entretenus par des anges et des prêtres exaltés qui servaient Érathis, Pélor et Ioun de leur vivant. La ville abrite aussi de modestes oratoires dédiés aux autres dieux du panthéon (y compris quelques représentants maléfiques), car les habitants d'Hestavar sont pieux et respectent tous les dieux.

De gigantesques nuages or et argent entourent la cité d'Hestavar et marquent sa frontière avec la Mer Astrale. En passant au travers de ces nuages, les voyageurs aperçoivent de fines tours élancées et de nombreux dômes. Les vaisseaux astraux qui pénètrent dans les nuages émergent quelques minutes plus tard sur les éblouissantes eaux turquoise du vaste lagon qui remplit le tiers inférieur du plan. Les voyageurs dénués de vaisseau apparaissent sur les plages de sable blanc qui parsèment le périmètre du lagon. Des dizaines d'îles couvertes de demeures majestueuses, de remparts blancs et de quais de marbre jonchent le lagon, mais les villes qui s'y dressent ne constituent qu'une petite partie de la Cité Lumineuse ; le gros de la ville est bâti sur les îlots célestes flottants qui apparaissent dans les cieux. Des ponts et éperons suspendus relient nombre de ces îlots, mais d'autres dérivent en toute liberté.

À Hestavar, il est toujours midi. Les nuages font office de soleil et produisent une lumière très vive. Toutefois, ils dérivent en s'assombrissant ou s'éclaircissant, si bien que la couleur et l'intensité de la lumière varient. Au pire, ils prennent une teinte gris argenté qui n'est pas sans rappeler des nuages chargés de pluie, mais les plus lumineux produisent de véritables rayons de soleil. À Hestavar, il ne pleut pas vraiment, mais certains des îlots célestes abritent des sources dont l'eau tombe en cascades. Enfin, les îlots célestes les plus bas passent au travers de ces précipitations.

Puissances d'Hestavar

Trois dieux majeurs ont élu domicile à Hestavar. Pélor, le dieu du soleil, et Érathis, la déesse de la civilisation et de l'invention, règnent conjointement sur le plan. Une cour de vaillants héros, de sages conseillers et de grands artistes entoure les deux divinités. Bien qu'Érathis ne partage pas la compassion infinie de Pélor ni même l'inimitié qu'il voue aux forces du mal (après tout, la tyrannie est une forme de malédiction), elle souhaite un royaume paisible et ordonné et constitue une influence bénéfique. Quand Pélor et Érathis ne président pas leur cour, leur palais s'élève au-dessus de la cité et les ponts qui le relient aux autres quartiers disparaissent.

Ioun, la déesse du savoir, joue un rôle moins actif dans les affaires de la Cité Lumineuse. Elle vit recluse dans une tour blanche bourrée de livres et entourée de nombreux sages, scribes et étudiants en magie arcanique. Parfois, elle quitte sa tour pour entreprendre de mystérieux voyages aux quatre coins des plans et du monde. Certains prétendent qu'elle visite l'avenir et consigne ses observations dans un livre secret de prophéties.

La plupart des habitants d'Hestavar sont des **exaltés**, des esprits mortels qui ont gagné les faveurs des dieux de leur vivant et ont reçu le don de vie dans l'au-delà. Toutefois, Hestavar est un véritable carrefour de la Mer Astrale, si bien que de nombreux mortels et immortels parcourent ses rues scintillantes. Ainsi se retrouvent à la cour d'Hestavar des anges au service d'autres dieux, les esprits exaltés d'autres royaumes bienveillants, des maruths, des lamelins, des aventuriers mortels, des seigneurs éladrins, des gardiens comme des nagas et des sphinx, et même quelques githyankis ou diables (bénéficiant d'une protection diplomatique parce qu'ils ont promis de se comporter convenablement).

Sites incontournables d'Hestavar

Hestavar grouille littéralement d'activité. Des navires sillonnent les eaux du lagon et des bateaux volants aux voiles en forme d'ailes flottent entre les îles des quartiers les plus élevés. Bien que le plan présente un visage paisible et amical, il est loin d'être sans défense. Les îles du lagon sont solidement fortifiées et nombre des navires et vaisseaux aériens mènent des patrouilles attentives.

Aurosion : splendide palais d'or situé sur le plus'haut des îlots d'Hestavar, Aurosion est la demeure de Pélor et Érathis. Une importante bureaucratie d'anges et de sages esprits de mortels gouverne le plan depuis cet endroit. Seuls les plus grands des mortels vivants ont le droit d'approcher les trônes jumeaux, mais il arrive qu'Érathis et Pélor récompensent des héros de grand renom.

La plaine d'Ida : ce vaste îlot céleste plat prend la forme d'une prairie couverte de marguerites et de pâquerettes sur laquelle aucun bâtiment n'apparaît. En fait, de grands pavillons et une estrade de gradins entourent un champ de lice où les gens se rassemblent en cas de festivités. Ici, les esprits les plus vaillants de la cité s'affrontent lors de joutes et de duels magiques. Parfois, les hauts seigneurs et hautes dames de la cité offrent aux vainqueurs des trophées d'une très grande valeur.

Kerith-Ald, la Tour au Cygne : la demeure d'Ioun est Kerith-Ald, qui dérive sur un îlot céleste situé à plusieurs centaines de mètres au-dessus du lagon. Les dômes et halls inférieurs de Kerith-Ald abritent une académie de magie, une université et une vaste bibliothèque, la meilleure de tout le multivers. Au-dessus s'élève une fine tour blanche ornée d'un motif en forme de cygne au sein de laquelle Ioun s'enferme quand elle a besoin de réfléchir. La déesse tient sa cour dans le Hall d'Illumination, au pied de la tour, et confère souvent ses connaissances à ceux qui viennent chercher ses faveurs. Si beaucoup de gens croient que les serviteurs d'Ioun sont de purs universitaires qui ne s'intéressent guère aux affaires des mortels, les spécialistes de Kerith-Ald n'hésitent pas à intervenir en coulisses (souvent au travers de héros mortels) pour protéger les lieux de savoir ou sauver des œuvres qui risquent d'être perdues à jamais.

Le Méthion : suspendu à trois cents mètres environ au-dessus du lagon, ce vaste îlot céleste couronné d'une colline abrite la plupart des grands marchés et ateliers d'artisans d'Hestavar. Des ruelles sinueuses et des escaliers raides permettent de se déplacer à flanc de colline au travers des



LUCIO PARRILLO

dizaines de cours et places du Méthion. Librairies, joailleries, orfèvreries et antiquaires encombrent l'endroit en un assortiment éclectique de bâtiments et de tours. Le Méthion est le principal marché de la Cité Lumineuse en matière de biens rares et inhabituels. Le bazar de la Cité d'Airain fait certainement un meilleur marché pour ce qui est des armes et armures, mais c'est au Méthion que l'on trouve les trésors les plus rares et merveilleux, notamment des focaliseurs, anneaux et autres babioles magique.

La Chope d'Argent : sur l'une des plus grandes îles du lagon se trouve la *Chope d'Argent*, qui est sans doute le meilleur endroit d'Hestavar pour rencontrer des gens étranges et entendre d'intéressants récits. La cité abrite de nombreuses tavernes, mais la situation de la *Chope d'Argent* explique certainement qu'on y trouve plus de voyageurs astraux qu'ailleurs. Bien qu'aucune des tavernes d'Hestavar ne soit vraiment un coupe-gorge, c'est certainement ici qu'on s'encanaille le plus.

AVENTURES À HESTAVAR

En règle générale, Hestavar est un dominion paisible, mais le danger est partout présent, y compris dans les endroits les plus insolites. Diables, githyankis et abominations tendent parfois des embuscades aux vaisseaux astraux allant et venant dans la Cité Lumineuse. Ces créatures s'en prennent quelquefois aux faubourgs de la cité, mais les défenses de la ville sont dissuasives. Plus rarement, des agents de puissances hostiles, comme Vecna ou Baine, se livrent à des activités délétères (espionnage, enlèvement ou assassinat). Les héros mortels de passage peuvent rapidement être pris dans un trafic ou une intrigue en tentant de dénicher de tels agents, ou tout simplement tomber sur des félons entreprenant un crime audacieux. Des héros rivaux ou demi-dieux qui se mêlent de tout auront sans doute une bonne raison de mettre des bâtons dans les roues des PJ. Enfin, l'aristocratie d'Hestavar (composée des plus grands esprits exaltés vivant dans la Cité Lumineuse) peut aussi se montrer embêtante. On trouve en son sein un certain nombre de galants qui s'offensent pour un rien lorsque des rustauds du monde matériel ne restent pas à leur place. Les héros peuvent aussi être embringués dans les machinations politiques de la cour, des affaires d'honneur ou des rivalités amoureuses qui les dressent contre certains des esprits les plus arrogants d'Hestavar. Les bagarres et batailles rangées sont exceptionnelles en ces lieux, mais les duels à mort d'escrime ou de magie ne sont pas rares.

KALANDURREN, LES COLONNES NOIRCIES

Un domaine brisé par une horde de démons où nul n'ose plus s'aventurer.

TRAITS DE KALANDURREN

Type : dominion astral.
Taille et forme : île de plateaux abrupts de près de 200 kilomètres de diamètre arborant deux gigantesques montagnes ; délimitée.
Gravité : normale.
Mutabilité : normale.
Alignement : non aligné.
Affinité au froid : les attaques accompagnées du mot-clé froid bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé feu infligent des demi-dégâts (les dégâts de feu continus ne sont pas affectés).

S'il s'agissait jadis d'un dominion paisible de châteaux étincelants et de nobles combattants, Kalandurren est aujourd'hui une terre dévastée ou de sombres puissances se disputent les morceaux de choix. Kalandurren était le dominion du dieu Amoth, une puissance de la justice et de la miséricorde. Mais quelques millénaires plus tôt, les princes démons Orcus, Démogorgon et Rimmon ont profité d'une conjonction cosmique pour prendre Kalandurren d'assaut et le tuer. Amoth annihila Rimmon et manqua fendre Démogorgon en deux, mais Orcus terrassa le dieu et les démons l'emportèrent. Des osts divins des dominions d'autres dieux repoussèrent rapidement les conquérants, mais Kalandurren fut à jamais souillé.

Kalandurren est un vaste dominion insulaire entouré d'une mer qui se déverse sans discontinuer par ses bords. Les navires qui passent par-dessus bord poursuivent leur chemin tout droit et s'enfoncent dans la brume bouillonnante de la Mer Astrale en suivant une trajectoire légèrement ascendante. Les visiteurs qui viennent du plan astral aperçoivent quant à eux ses pics et cascades au travers d'un voile vacillant gris pâle. L'île à proprement parler ressemble à un ensemble de plateaux disposés en gradins recouverts de collines vallonnées qui s'élèvent jusqu'à deux montagnes aux allures de colonnes. Les nombreux lacs et cours d'eau situés au bord des plateaux et qui coulent par-dessus les bords du dominion donnent à l'île l'apparence d'une grande fontaine blanche.

Il y a bien longtemps, un grand orbe doré brillant tel un soleil coiffait la montagne Aurama, alors que la montagne Argeno arborait un orbe blanc qui dégageait un magnifique clair de lune argenté. Désormais, les grands orbes sont noirs et ne diffusent qu'une lueur grise blafarde qui envahit tout le plan et donne une teinte acier au ciel. Kalandurren est froid et morne, la température y est peine supérieure à zéro et les bourrasques crachent parfois de légères précipitations neigeuses.

Puissances de Kalandurren

Aucun dieu ne règne sur Kalandurren et d'importantes régions du dominion sont totalement désertes. Parmi les habitants, on trouve des démons coincés là, une poignée de gardiens qui protègent encore les chambres fortes et lieux de pouvoir, et la Garde Funeste, une société interplanaire de combattants bien décidés à détruire tout ce qui tente d'imposer son ordre sur le cosmos, qu'il s'agisse de dieux, de diables, de domaines ou de lois physiques.

Les démons constituent la menace la plus sérieuse pour les voyageurs. Certains des vieux portails utilisés lors de l'assaut démoniaque fonctionnent encore par intermittence et permettent à d'autres créatures abyssales de s'insinuer dans le dominion. Les démons hantent nombre des ruines et se querellent pour des questions territoriales. De son côté, la Garde Funeste protège jalousement une poignée de forteresses se dressant en des points stratégiques. Bien que la Garde Funeste ait officiellement fait de Kalandurren sa redoute personnelle, elle laisse le gros des ruines aux démons et autres monstres qui y ont élu domicile.

Sites incontournables de Kalandurren

Kalandurren abritait jadis plusieurs cités de grande taille et des dizaines de fiers châteaux, mais la plupart ne sont plus que ruines désormais. Des bandes de diables, de githyankis et d'aventuriers s'y rendent parfois en quête d'un artefact de légende, pour y exhumer des connaissances oubliées ou tout simplement pour voir ce qu'ils peuvent y dénicher. Les serviteurs de Vecna sont les plus courants de ces pilleurs de ruines et s'en prennent bien souvent à ceux qui déterrent des trophées de valeur.

La citadelle Exalhus : la plus importante des places fortes de la Garde Funeste est la citadelle Exalhus. C'est ici que les seigneurs funestes (les maîtres secrets de la société) se réunissent. Le grand seigneur funeste s'appelle Nariche. Il s'agit d'une humaine mauvaise et impitoyable qui charge de puissants Gardes Funestes de lever des hordes contre les bastions de la civilisation, qu'ils soient tyranniques ou bienveillants. Nariche compte bien réunir les différents fragments d'un artefact ancien connu sous le nom de *sceptre aux sept morceaux*, mais elle est la seule à savoir ce qu'elle compte en faire. La Garde Funeste a de nombreux ennemis puissants et frappe donc tous les adversaires que ses combattants repèrent avant de poser des questions.

Cairn de Rimmon : le prince démon Rimmon a été enseveli dans un imposant tumulus qui se dresse à l'ombre d'Argeno. Les osts divins qui chassèrent Orcus et Démogorgon du dominion tissèrent d'incroyables sceaux de pouvoir pour contenir le mal du prince démon là où il fut abattu. De temps en temps, un malade ou un démon mineur cherchent à briser les symboles dans l'espoir de dévorer l'essence de Rimmon et de glaner la puissance d'un seigneur des Abysses.

Les Neuf Enfers

Abandonnez tout espoir, vous qui entrez en ces lieux.

TRAITS DES NEUF ENFERS

Type : dominion astral.
Taille et forme : planète de 11 000 kilomètres de diamètre environ criblée de cavernes de la taille de continents ; récursive.
Gravité : normale.
Mutabilité : normale.
Attraction d'Avernus : les créatures qui passent au travers du voile de couleur du dominion ailleurs que dans les nuages du lac de la Désespérance subissent 5d10 dégâts de chute, se retrouvent à terre et subissent 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Affinité au feu (Avernus, Dis, Phlegethos et Nessus uniquement) : les attaques accompagnées du mot-clé feu bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé froid infligent des demi-dégâts (les dégâts de froid continus ne sont pas affectés).
Affinité au froid (Stygia et Cania uniquement) : les attaques accompagnées du mot-clé froid bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé feu infligent des demi-dégâts (les dégâts de feu continus ne sont pas affectés).
Corruption (Minauros et Maladomini uniquement) : les attaques accompagnées des mots-clés maladie ou poison bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les pouvoirs de guérison ne soignent que la moitié des points de vie habituels.
Enjôlement (Malbolge uniquement) : les attaques accompagnées des mots-clés charme ou illusion bénéficient d'un +1 au jet d'attaque.

Les Neuf Enfers abritent une race terrible d'immortels connus sous le nom de diables. Les enfers se situent dans un monde tourmenté appelé Baator, noyé sous une couche de cendres et de fumée. Dans cet orbe fumant, on trouve des gouffres de lave, des mers de glace et des cités de fer brûlant. À l'exception d'Avernus, chaque enfer est un continent enfoui, une caverne aux proportions cyclopéennes, chacun s'enfonçant plus profondément que le précédent. Nessus, qui est le neuvième, est une faille embrasée située au centre du dominion planétaire des diables. Certains enfers sont torrides, mais d'autres sont glacials ; certains sont des fanges empoisonnées, d'autres sont de redoutables forteresses. Mais tous sont inhumains, au point que seuls les héros les plus téméraires osent s'y aventurer.

Le voile de couleur des Neuf Enfers prend la forme d'un nuage bouillonnant de fumée rouge qui s'ouvre parfois pour révéler l'orbe qu'il dissimule : le désert brûlant d'Avernus, qui constitue la surface de ce monde torturé. Les voyageurs astraux qui passent au travers du voile de couleur du plan se retrouvent à des dizaines de kilomètres au-dessus d'Avernus. Les vaisseaux et individus qui ne sont pas en mesure de voler sont soumis à une gravité normale et plongent aussitôt vers le sol, ballottés par des rafales de vents chauds.

Étrangement, beaucoup survivent à cette chute ; comme si les Neuf Enfers n'avaient pas la courtoisie de tuer leurs victimes trop rapidement. En réalité, le seul accès sûr aux Neuf Enfers prend la forme d'un orage qui surplombe le lac de la Désespérance, qui est la source du Styx, et permet d'en descendre les galeries brûlantes. Les vaisseaux se posent sur le lac, mais les voyageurs qui n'en ont pas s'écrasent douloureusement sur le rivage pierreux.

À moins de pouvoir voler, il est beaucoup plus facile d'entrer dans les Neuf Enfers que d'en sortir. Remonter dans l'orage qui sévit au-dessus du lac de la Désespérance est impossible, mais certains récits prétendent que le Styx se jette dans la Mer Astrale après avoir traversé l'étendue gelée de Cania.

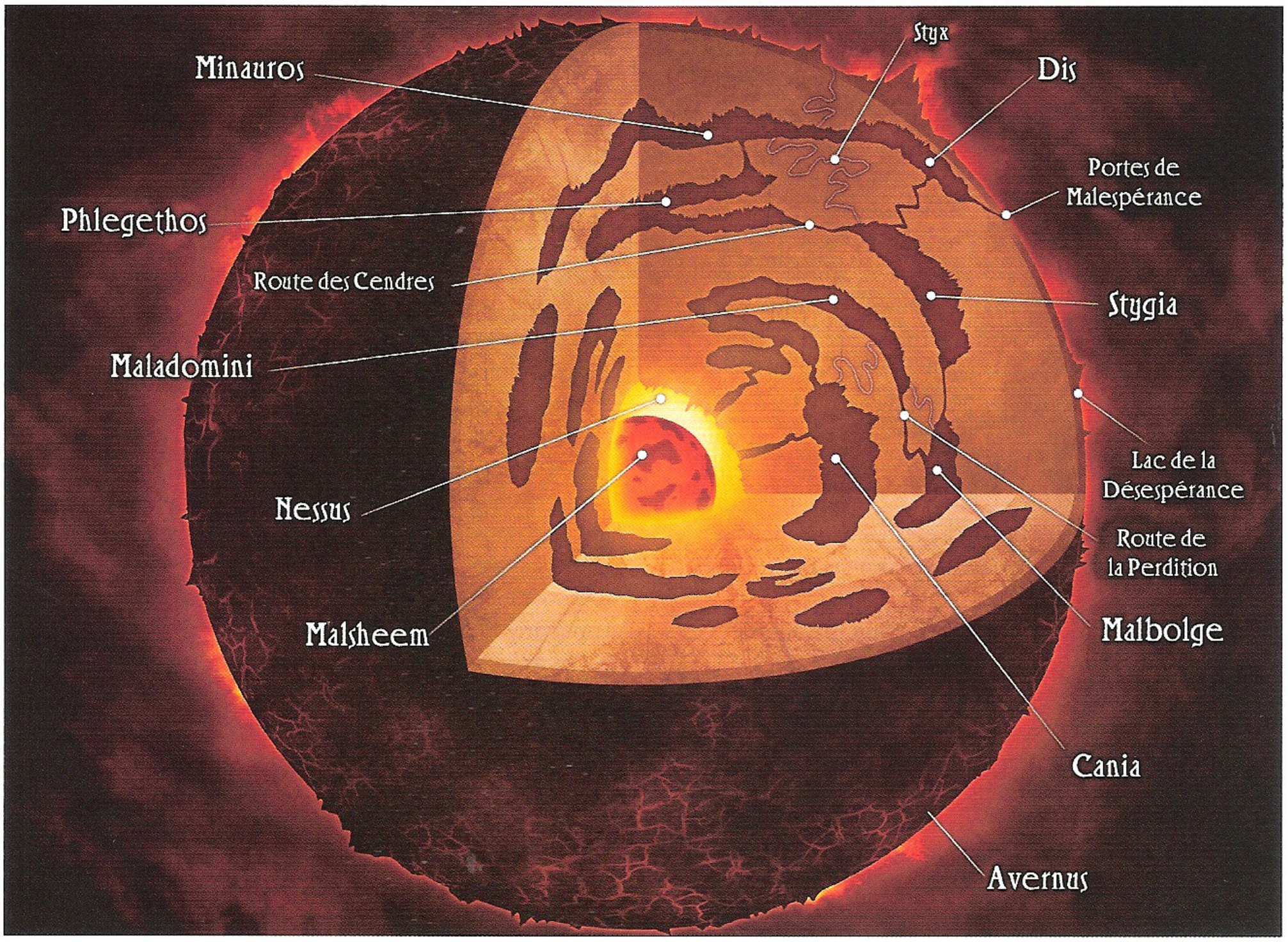
Puissances des Neuf Enfers

D'innombrables légions de diables sont enfermées dans ce monde caverneux. Ils sont astreints au dominion dévasté du dieu contre lequel ils se sont soulevés il y a si longtemps. Chaque strate est gouvernée par l'un des **Seigneurs des Neuf**. La plupart d'entre eux sont des **archidiables**, des diables uniques aux grands pouvoirs. Les archidiables trop faibles ou déloyaux pour régner sur une strate à part entière servent de vizirs ou de vassaux auprès de l'un des Seigneurs des Neuf, sauf quand ils sont en disgrâce ou sous le coup de l'exil, attendant alors l'occasion de prendre la place de leurs supérieurs.

Les archidiables sont les ducs et princes des Neuf Enfers. De fait, ils complotent et manigancent en permanence contre leurs pairs dans le but d'accumuler toujours plus de pouvoir. Ainsi, Méphistophélès rêve de destituer Asmodée, Belzébuth exècre Méphistophélès, Glasya déteste Levistus, qui lui-même compte bien se venger d'Asmodée. Asmodée ne craint aucun des archidiables (à l'exception peut-être de Méphistophélès), mais même le Prince de Nessus vit dans la terreur du jour où tous les archidiables s'uniront contre lui. Il entretient donc les rivalités et la défiance entre les factions avec le plus grand soin, afin qu'un tel jour ne survienne jamais.

Sous les archidiables viennent les différents rangs de la hiérarchie infernale. Les Neuf Enfers sont très organisés et chaque diable y a une place qui correspond à sa puissance personnelle. Les redoutables diantrefosses sont les barons et les nobles du plan, chacun prêtant allégeance à l'un des archidiables. Les diables guerroyeurs sont les généraux et les capitaines. Les diables cuivrés sont les gardes d'élite, les diables dolorifiques sont les bourreaux et les geôliers, les diables à piquants sont des éclaireurs et des messagers. Chaque diable a donc sa place. Les archidiables récompensent les diables inférieurs qui excellent dans leurs tâches en leur accordant progressivement des formes plus puissantes au moyen de rituels très douloureux.

Les diables adorent s'emparer d'âmes mortelles, communément appelées les **damnés**. Les Neuf Enfers sont remplies de ces épaves. Certains se sont volontairement mis au service des Neuf Enfers de leur vivant, d'autres ont joué le jeu des diables sans même en avoir conscience, et d'autres encore ont eu le malheur de tomber sous une influence



JASON ENGLE

diabolique. Les damnés conservent l'apparence qu'ils avaient de leur vivant et renaissent dans les Neuf Enfers en tant que créatures de chair et de sang, même s'ils y ont l'air plus fragiles et décharnés. En tourmentant les damnés, les diables recueillent le pouvoir inhérent aux âmes des mortels ; le pouvoir qui leur permet d'alimenter leurs rites infernaux, d'animer les créatures artificielles infernales, de renforcer les archidiables ou de consolider leurs défenses. Bien que la plupart des âmes damnées soient incarcérées jusqu'à être totalement vidées, quelques-unes (celles qui ont particulièrement bien servi les Neuf Enfers de leur vivant) reçoivent la récompense suprême et sont transformées en diables mineurs afin de servir pour toujours les Neuf Enfers.

Avernus, le premier enfer

La première strate des Neuf Enfers est Avernus. Il s'agit de la surface de l'orbe rougeâtre de Baator. C'est un désert de pierres, de ponces et de cendres dont le relief s'agrémente parfois d'une petite chaîne de montagnes déchiquetées ou d'une rivière de lave. Les forteresses de diables parsèment le paysage, entourées des vestiges de nombreuses batailles. Durant les pires moments de la guerre de Sang, des hordes de démons ont souvent envahi Avernus, ce qui explique que cette strate soit défendue par des légions de guerriers infernaux et de forteresses menaçantes.

Contrairement aux enfers inférieurs, Avernus dispose d'un ciel dans lequel dérivent de tristes nuages rouge et noir qui bouillonnent et semblent consumés par des flammes orange. Du reste, des boules de feu s'abattent à intervalles irréguliers sur le sol (cf. *Tempête de braises d'Avernus*, page 23), constituant un véritable danger pour les voyageurs démunis d'abri. L'air est chaud, sec et âcre, étouffant en raison des fumerolles volcaniques.

Le puissant diantefosse qui règne sur Avernus s'appelle Bel et Asmodée l'a choisi pour sa loyauté et son génie militaire. Bel est une créature froide et calculatrice et prend bien soin de se tenir à l'écart des intrigues des autres seigneurs. Un cercle de diantrefosses, les Sombres Huit, regroupe les vassaux et conseillers de Bel. Ce dernier gouverne selon leur bon plaisir et doit sans cesse se demander si ses actes auront l'aval des Sombres Huit.

Avernus abrite aussi un certain nombre d'archidiables mineurs tombés en disgrâce, comme Azazel, Moloch, Nergal et Raamoth. La plupart fomentent de multiples machinations et intrigues visant à s'emparer d'une place de choix, ou du moins de discréditer un Seigneur des Neuf qu'ils pensent vulnérable à de telles tactiques. Avernus est le plus vaste et désolé des enfers, si bien que se cachent dans les montagnes de nombreux diables en exil et quelques damnés qui ont réussi à fuir leurs bourreaux.

La Citadelle de Bronze : la Citadelle de Bronze est le siège du pouvoir de Bel. Il s'agit d'une formidable forteresse constituée de quatorze anneaux concentriques, chacun hérissé de tours menaçantes et de machines de guerre infernales. Des milliers de diables à piquants, de diables barbelés et de diables légionnaires vivent dans ses immenses casernes. Les aventuriers capturés à Avernus et les gens qui espèrent obtenir un sauf-conduit pour circuler librement dans les Neuf Enfers sont conduits ici pour plaider leur cause devant Bel ou l'un de ses lieutenants.

Noirépine : ancienne cité corrompue du monde des mortels, Noirépine fut engloutie par une importante brèche planaire et déposée sur Avernus ; une fin somme toute opportune en raison de son iniquité. Ses ruines sont aujourd'hui en grande partie abandonnées, mais une poignée d'épaves traîne encore dans les bâtiments incendiés. Des meutes de diables dolorifiques et de diables barbus en fouillent les vestiges dans l'espoir de dénicher une âme damnée en fuite ou une babiole digne d'intérêt.

Les Portes de Malespérance : de nombreuses cavernes d'Avernus mènent aux enfers inférieurs, mais la plus connue est une grande arche protégée par de gigantesques portes en fer. Les runes fondues au-dessus de ces portes disent : « Abandonnez tout espoir, vous qui entrez en ces lieux. » Les portes sont ouvertes et laissent apparaître une route qui descend en pente rapide vers la cité de fer de Dis, le deuxième des Neuf Enfers.

Le lac de la Désespérance : ce grand lac glacial est la source du Styx. Les âmes fraîchement arrivées dans les Neuf Enfers se réveillent sur ses rives rocailleuses où elles sont rapidement récupérées par des diables chargés de ramasser les damnés. Un gros orage en forme d'entonnoir qui plane au-dessus du lac marque la seule route sûre menant de la Mer Astrale à Avernus, si bien que c'est ici qu'arrivent la plupart des voyageurs planaires. Naturellement, les diables en quête d'âmes damnées tentent bien souvent de leur mettre aussi la main dessus.

Le Styx

Le Styx est un cours d'eau sombre et triste qui serpente dans les Neuf Enfers. Issu d'un lac glacé des falaises de basalte d'Avernus, il est lié à la Mer Astrale par un gigantesque orage en forme d'entonnoir qui mène les vaisseaux astraux jusqu'aux plaines des Enfers. Il prend la forme d'un torrent noir qui s'enfonce dans les gorges d'Avernus avant de disparaître dans une caverne fumante et de se jeter dans les marais fétides de Minauros. Son cours est alors lent et paresseux, et il entreprend un long voyage avant d'émerger à nouveau dans la mer glacée de Stygia. Le Styx traverse alors Malbolge et Maladomini avant de finir dans les grands glaciers de Cania, si bien qu'il ne passe ni par Dis, ni par Phlegethos, ni par Nessus.

Bien que son cours soit périlleux, le Styx offre aux aventuriers les plus audacieux le moyen de s'enfoncer dans les Neuf Enfers, notamment s'ils sont en mesure de trouver ou construire un solide vaisseau. Les passages allant d'Avernus à Minauros et de Minauros à Stygia sont escarpés et seul un batelier expérimenté peut les emprunter, à condition toutefois que son embarcation ne soit pas plus grande qu'un bateau à quille. Le parcours du Styx peut sembler complètement fou, mais peu de diables en patrouillent les berges et c'est encore le meilleur moyen d'atteindre les enfers du milieu sans avoir à combattre des légions de ces monstres.

Dis, le deuxième enfer

Une route jonchée de crânes longue d'une trentaine de kilomètres part des Portes de Malespérance et s'enfonce jusqu'à la gigantesque caverne de Dis, qui est illuminée par la lueur rougeâtre de flots de lave et de métal en fusion au cours paresseux. La caverne fait plus de 150 kilomètres de diamètre et près de 15 kilomètres de haut, sans compter que son relief laisse apparaître ici et là des montagnes déchiquetées et de profonds ravins. Des ponts de fer enjambent des précipices sans fond et la route finit par rejoindre les remparts de la Cité de Fer de Dis, d'où la strate tire son nom.

DIS

Dis est la plus grande et la plus connue des cités des Neuf Enfers. Elle prend la forme d'un vaste dédale de remparts de fer brûlants, de ruelles sombres, de taudis sordides et de grandes places où couvent des colonies entières de gargouilles de fer.

Population : 400 000 environ. Dis est assez grande pour abriter beaucoup plus de monde, mais l'ensemble de la cité est un dédale désert de murs de fer et d'allées en cul-de-sac. Diables et damnés constituent le gros de la population, mais on y trouve un nombre considérable de cambions, tieffelins et voyageurs planaires de tout poil.

Gouvernement : l'archidiable Dispater est le souverain de Dis. Son régime prend la forme d'une tyrannie bien rôdée et chaque diable y connaît sa place.

Défenses : des milliers de diables légionnaires, diables à piquants, diables barbus et succubes y vivent également. De toute évidence, la cité est une énorme forteresse.

Auberges : *La Couronne de Fer* ; *L'Espoir du Fou* ; *Les Armes du Roi*. Toutes sont situées dans le quartier des taudis connu sous le nom des Fers, où atterrissent souvent les voyageurs planaires.

Tavernes : *Les Gages du Péché* ; *Le Baiser Volé*.

Commerce : les étals du marché des Fers restent le meilleur choix pour l'équipement de base, mais la nourriture de bonne qualité y est rare et chère. Armes, armures et magie sont disponibles aux fonderies de la cité, où de nombreux damnés (de bons artisans de leur vivant) sont mis au travail par les diables de Dispater.

Temple : la Maison des Ombres (Zéhir) ; le Temple de la Gloire (Tiamat) ; l'Oratoire des Épées (Baine). Tous se situent aux Fers. Le Hall de la Puissance Infernale (Asmodée) est une cathédrale de fer tentaculaire sise au cœur de Dis. Les diables ne vénèrent pas Asmodée, mais beaucoup de damnés le font. C'est d'ailleurs à cause de cela qu'ils se retrouvent généralement en ces lieux.

Dis est construite sur des kilomètres de collines abruptes. C'est un dédale enchevêtré de remparts de fer, de tours noires et de ruelles abandonnées. De grands donjons de fer se trouvent sous les rues encombrées. Les voyageurs doivent faire attention à ne pas toucher les murs, portes et autres éléments de construction en ville car la plupart sont brûlants.

Le maître de Dis est l'archidiable Dispater, le Sire de Discorde. Dispater quitte rarement sa Tour de Fer et préfère gouverner son domaine au moyen d'une armée de sbires et de fonctionnaires. Patient, fourbe et très attaché à sa sécurité, il survit aux intrigues politiques des Neuf Enfers depuis une éternité. Il règne sur une petite cour d'archidiables mineurs, parmi lesquels Titivilus, le Nonce de la Tour de Fer, et Biphante, le prévôt de Dis.

Les Fers : la cité de Dis est le seul endroit des Neuf Enfers où les créatures étrangères au dominion peuvent commercer, troquer des informations et tenter d'obtenir des audiences infernales. Le quartier des Fers rassemble ces étrangers, ainsi que les damnés qui se sont montrés assez malins ou précieux pour éviter les supplices habituellement réservés aux victimes des Neuf Enfers. D'une façon ou d'une autre, beaucoup des étrangers qui viennent à Dis s'y retrouvent coincés et ne quittent jamais plus les Neuf Enfers ; d'où le nom du quartier. Les Fers constituent un gigantesque taudis encombré d'oratoires dédiés à des dieux obscurs et de palais délabrés où la splendeur a depuis longtemps laissé place à la pourriture. Des gangs de voleurs s'affrontent pour le contrôle du quartier, mais leur liberté n'est qu'illusion. Les espions et informateurs de Dispater tiennent l'archidiable informé de ce tout ce qui s'y passe.

Mentiri : la grande prison de Dis se trouve au cœur d'un labyrinthe déroutant protégé par des diables osseux, des diables barbus, des diables à chaînes et des diables barbelés. C'est ici que dépérissent les mortels vivants capturés dans les Neuf Enfers. Parmi les détenus, on trouve des paladins en croisade, des mercenaires planaires, des adorateurs démoniaques et un bon paquet d'aventuriers en déveine. Les âmes des mortels qui se frayent parfois un chemin jusqu'aux Neuf Enfers sans s'être damnées de leur vivant y sont également enfermées. En raison de vieux pactes, elles n'appartiennent pas aux diables et ne peuvent être tourmentées ou détruites, mais rien n'oblige à les libérer.

La Tour de Fer : la citadelle de Dispater est la Tour de Fer, un formidable palais fortifié qui se tient au-dessus du centre de la cité, accroché à une gigantesque stalactite du plafond de la caverne. La tour obéit à la volonté de Dispater. Elle forme de nouveaux couloirs et pousse les intrus vers de véritables dédales selon le bon vouloir de l'archidiable. En son sein, Dispater est donc à l'abri de toute attaque.

Minauros, le troisième enfer

Une route flanquée de gibets part de la porte la plus basse de Dis et s'enfonce toujours plus profondément, jusqu'à s'élargir et déboucher dans une caverne plus vaste encore que la précédente, celle de Minauros. Obscure, froide et humide, Minauros a un diamètre de près de 500 kilomètres et un plafond situé généralement à moins d'une centaine de mètres au-dessus de la tête. De gigantesques colonnes de pierre situées à un ou deux kilomètres les unes des autres soutiennent le plafond. La seule lumière vient de la maigre luminescence que produisent les brumes vert-jaune des marais fétides. Une eau huileuse et nauséabonde coule du plafond et crée une pluie permanente qui fait de Minauros une sorte de marais noir et boueux. En certains endroits, la chaleur

qui remonte des profondeurs provoque de véritables geysers de boue nauséabonde.

Minauros est le domaine de l'archidiable Mammon, le Roi de la Cupidité. Animé par une convoitise et une avarice insatiables, Mammon est une créature abominable et fourbe qui ne garde sa place que parce qu'il caresse Asmodée dans le sens du poil. Méprisé par les autres Seigneurs des Neuf, il n'a d'autre choix que de trouver ses alliés en dehors des Enfers. Du coup, il cherche à corrompre de puissants mortels au moyen de l'avarice et la convoitise. Mammon promeut et rétrograde en permanence des diables inférieurs, si bien que les marais de Minauros sont pleins de diables qui attendent de revenir dans ses bonnes grâces.

Minauros, la Cité Enlisée : le siège du pouvoir de Mammon est la cité de Minauros, qui donne son nom à la caverne. Une boue noire remonte entre les pierres pavées, le sol des rues est complètement déformé et des immeubles entiers disparaissent dans la fange. Le palais doré de Mammon penche dangereusement en raison de ses fondations qui s'enfoncent, mais il ne semble pas vouloir disparaître. Au sein de son palais, le Roi de la Cupidité s'entoure de légions de diables inférieurs et d'un grand nombre de trésors clinquants et de mauvais goût (mais néanmoins précieux).

Discorde : Discorde, la Cité des Chaînes, est le domaine des diables à chaînes (les kytons). La ville ne s'enfonce pas dans les marais car elle est reliée à de formidables chaînes fixées au plafond de la caverne. Nombreux sont les supplices des Neuf Enfers, mais c'est sans doute ici que les damnés subissent les pires actes de cruauté. Les âmes damnées y sont conduites depuis les quatre coins du plan et il en arrive des dizaines chaque jour. L'archidiable boursouflé Sagirsa, un fidèle vassal de Mammon, gouverne la ville.

Le Labyrinthe des Vérités : le Labyrinthe, une forteresse de pierre grise et usée, abrite les archives que tiennent les sous-fifres de Mammon. La plupart sont aujourd'hui inutiles, mais quelques-unes ont une valeur inestimable, qu'il s'agisse de cartes au trésor, de livres, de bréviaires renfermant de terribles rituels et de parchemins reprenant de nombreuses paroles de pouvoir oubliées. Une horde de diables inférieurs garde le Labyrinthe.

Phlegethos, le quatrième enfer

Des marches dégoulinantes taillées dans les geysers boueux de Minauros s'enfoncent sur plusieurs dizaines de kilomètres jusqu'à la caverne embrasée de Phlegethos. De véritables murs de lave se déversent des fissures du plafond de cet enfer et forment de grands lacs de roche en fusion et de véritables torrents de scories. Des volcans qui contribuent à cette destruction embrasée se dressent aussi dans la caverne. L'air est étouffant et chargé de cendres.

Phlegethos est une longue caverne sinueuse de près de 50 kilomètres de large, 300 kilomètres de long et 1 à 15 kilomètres de haut. Son extrémité supérieure (là où aboutissent les marches de Minauros, à la base de grandes colonnes rocheuses) descend brutalement vers une plaine noire de lave craquelée qui refroidit. Sur cette terre désolée



DAARKEN

se dresse la cité d'Abyrimoch, la seule de ce paysage cauchemardesque. La route des Cendres part du cœur d'Abyrimoch et constitue un dédale brisé de vieilles coulées de lave qui s'enfoncent dans les ténèbres et sert de corridor reliant Phlegethos à Stygia, le cinquième enfer, mais il s'agit d'une voie dangereuse. Souvent, des torrents de lave s'y déversent sans crier gare et emportent les voyageurs.

L'archidiablesse Fierna règne sur Phlegethos, mais son père Bélial veille sur elle. Bélial est le patron des secrets et de la séduction, et il s'agit d'un vieil archidiable très malin. Fierna est la patronne du feu et du plaisir. Bélial intrigue depuis longtemps contre Levistus, le Seigneur de Stygia, mais Fierna ne s'intéresse guère à ce domaine gelé. En fait, elle cherche les faveurs de Glasya, qui règne sur le domaine de Malbolge.

Le lac de Feu : le lac de Feu est une vaste étendue de poix incandescente située au beau milieu de Phlegethos. Longtemps, il a été un terrain neutre au regard des querelles diaboliques. L'armée angélique d'Asmodée campait là lorsque le prince de Nessus parvint à tuer le maître divin de ce royaume et c'est là que frappa la malédiction du dieu mourant : en submergeant les anges perfides dans les flammes. Malgré leur résistance au feu, les diables ne supportent toujours pas les caresses du lac et ceux qui suscitent la colère d'Asmodée sont bien souvent enchaînés dans la poix, durant des années pour certains.

Abyrimoch : Fierna et Bélial règnent depuis leur palais d'Abyrimoch, une cité bâtie dans la caldeira d'un volcan actif. Abyrimoch abrite la Cour Infernale, un cercle de diantrefosses qui règlent les conflits entre diables (et écoutent parfois même les affaires d'âmes damnées qui pensent avoir été injustement condamnées). Abyrimoch est la plus redoutable des forteresses des enfers du milieu. Ses tours noires abritent de nombreux diables légionnaires et unités d'élite de diables barbelés, diables osseux et diables guerroyeurs.

Tymphalos, la Bouche de Fer : ce volcan abrite une immense fonderie où des diables inférieurs et des centaines de duergars triment pour forger les armes des Enfers et produire diverses créatures artificielles infernales. L'archidiable Tymphal, véritable génie en mécanique et forgeron de grand talent, supervise l'endroit. Toutefois, il ne partage pas les désinvoltes passions de Fierna et a choisi de s'immerger dans son travail, au point qu'il ignore tout des événements qui se déroulent en dehors de son atelier volcanique.

Stygia, cinquième enfer

La tortueuse route des Cendres se déroule sur des centaines de kilomètres dans le dédale de coulées de lave et de failles. Alors que le voyageur laisse derrière lui la chaleur de Phlegethos, la route s'assombrit et l'air se rafraîchit, puis elle finit par déboucher sur le rivage d'une mer gelée : Stygia, le cinquième des Neuf Enfers. Stygia est un domaine glacial, parsemé d'icebergs aux contours déchiquetés et tout faiblement éclairé par des aurores bleu-vert de feu gelé qui vacillent dans les confins les plus élevés, sous la voûte située à plusieurs kilomètres du sol.

Stygia est une strate très vaste qui s'étend sur près de 2 400 kilomètres. Son plafond est soutenu par une poignée de colonnes montagneuses qui s'élèvent telles des îles dans ses mers gelées. Elle se trouve à la même profondeur que Phlegethos, mais en raison des tours et détours des cavernes des Neuf Enfers, elle se situe sous la strate de Dis. Des escaliers de fer recouverts de glace cachés dans l'une des colonnes de Stygia montent sur de nombreux kilomètres et relient les deux domaines. Ses rivages les plus lointains dissimulent quant à eux des canaux de glace qui se perdent dans les ténèbres et rejoignent la lointaine Malbolge.

L'archidiable Levistus est le maître de Stygia, mais il est incarcéré dans son propre domaine. Il y a bien longtemps, il a assassiné Bensozia, compagne d'Asmodée et mère de Glasya. Pour le punir, Asmodée l'enferma

Les habitants des enfers

Si les dangers des Neuf Enfers grandissent sans cesse, c'est parce que les diables les plus puissants vivent dans ses profondeurs. Les aventuriers croiseront peut-être la route de diantrefosses et d'archidiables dans l'un ou l'autre des Neuf Enfers, mais la plupart des diables qui résident dans les strates supérieures sont beaucoup plus faibles que ces puissants fiélons. Vous trouverez ci-dessous les listes des diables les plus courants pour chaque strate. Le profil de ces monstres figure au Chapitre 6 et dans le *Bestiaire Fantastique*.

Avernus : diable à piquants, diable barbu, fantassin diable légionnaire, molosse satanique, prétorien diable légionnaire.

Dis : bretteur infernal cambion, diable à piquants, diable barbu, diable dolorifique, fantassin diable légionnaire, molosse satanique, prétorien diable légionnaire, succube.

Minauros : bretteur infernal cambion, diable à chaînes, diable barbu, diable dolorifique, fantassin diable légionnaire, prétorien diable légionnaire, scorpion diabolique.

Phlegethos : diable à chaînes, diable barbelé, diable barbelé exécuteur, diable osseux, molosse satanique pyrophore, prétorien diable légionnaire, scorpion diabolique, vétéran diable légionnaire.

Stygia : diable barbelé, diable barbelé exécuteur, diable gelé, diable osseux, succube, vétéran diable légionnaire.

Malbolge : diable à chaînes, diable barbelé, diable barbelé exécuteur, diable osseux, magus de feu infernal cambion, succube, vétéran diable légionnaire.

Maladomini : décurion diable légionnaire, diable barbelé, diable barbelé exécuteur, diable guerroyeur, diable orageux, diable osseux, magus de feu infernal cambion, vétéran diable légionnaire.

Cania : décurion diable légionnaire, diable gelé, diable guerroyeur, diable orageux, diable osseux, magus de feu infernal cambion, vétéran diable légionnaire.

Nessus : décurion diable légionnaire, diable cuivré, diable guerroyeur, diable orageux, diantrefosse, molosse satanique pyrophore.

dans l'un des gigantesques icebergs de la strate et confia son domaine à l'archidiable Géryon. Toutefois, il l'a congédié il y a un siècle avant de rétablir le règne de Levistus, sans pour autant sortir le Prince de la Trahison de sa prison de glace. Levistus est toujours gelé, mais éveillé et conscient, ce qui lui permet de régner par le biais de diables auxquels il donne des ordres mentaux.

Le puissant diantrefosse Amon est le sénéchal de Levistus. Il supervise des armées de diables osseux, diables gelés et diables orageux, fort courants à Stygia, sachant que les autres diables évitent habituellement cette strate car ses mers refroidissent les plus chauds d'entre eux.

Tantlin : taillée dans la glace d'un iceberg géant, Tantlin est la plus grande cité de Stygia et prend la forme d'anneaux concentriques. Les diables inférieurs sont relégués aux quartiers périphériques et n'ont pas le droit de mettre les pieds dans les anneaux centraux sous peine de mort. Bien que Tantlin se trouve au fond des enfers du milieu, on y trouve un nombre non négligeable d'étrangers. Plusieurs portails de glace étroitement gardés dérivent dans la mer et relient Stygia à différentes régions du monde. Ainsi, seule Dis abrite plus d'étrangers. Bien évidemment, les voyageurs sont tolérés tant qu'un diable puissant (un diantrefosse ou un diable guerroyeur) garantit leur passage.

La tombe de Levistus : l'iceberg qui sert de prison à Levistus dérive lentement dans les confins les plus sombres de Stygia. La forme gelée de l'archidiable est visible en raison de la clarté exceptionnelle de la glace, alors que 30 mètres le séparent pourtant de l'extérieur de sa prison. L'iceberg est enchanté et se régénère rapidement si l'on tente d'en libérer son détenu. Des diables gelés y montent aussi la garde, mais il leur arrive d'accepter des pots-de-vin de visiteurs désireux de jeter un œil à Levistus. L'archidiable est en mesure de percevoir et de communiquer avec tous ceux qui se tiennent devant sa prison.

Malbolge, le sixième enfer

À des centaines de kilomètres de la mer gelée de Stygia se trouve la grande caverne de Malbolge. De longs canaux recouverts de glace relient ces deux strates et dégèlent progressivement alors que les voyageurs se rapprochent du sixième enfer. Malbolge est un jardin empoisonné, un royaume qui semble accueillant de prime abord, mais qui ne dissimule que putréfaction et désespoir. Les arbres sont bruns et difformes, les étangs et cours d'eau sont empoisonnés, les fragrances des fleurs n'apportent que cauchemars à ceux qui s'endorment, et ses blanches cités et fières tours sont de véritables charniers.

Malbolge est l'un des plus petits Enfers puisqu'il s'agit d'un royaume caverneux d'à peine 150 kilomètres de diamètre. Des dizaines de grandes lampes dégageant une lueur vert-jaune sont suspendues au plafond, à 1,5 kilomètre environ au-dessus du sol, qui est recouvert de forêts et de prairies mortes jonchées de palais en ruine et de manoirs abandonnés. Ce domaine était jadis un magnifique jardin prisé du dieu qui régnait sur le dominion, avant la rébellion d'Asmodée, mais il a perdu toute sa splendeur.

C'est désormais l'archidiablesse Glasya, la fille d'Asmodée, qui règne sur Malbolge. Elle est brillante, séduisante, manipulatrice et totalement malveillante. Elle adore jouer avec ceux qui tombent sous son pouvoir en usant de railleries subtiles et de cruelles taquineries avec une morgue royale. Elle peut sembler décadente et insouciante, mais elle s'entoure de diables (entre autres serviteurs) qui obéissent au moindre de ses ordres. Son principal lieutenant est Tartash, le premier maréchal de Malbolge, un archidiable qui se trouve à la tête de la garde d'élite de diables cuivrés et de diables guerroyeurs du palais.

Si l'on trouve des diables de toutes sortes à Malbolge, les insectes monstrueux et scorpions diaboliques envahissent cette strate.

Le Jardin des Délices : situé entre les murs d'un magnifique palais, le Jardin des Délices est un lieu cruel et offre un merveilleux spectacle. Glasya l'entretient à la perfection dans le but de tourmenter et de narguer ses victimes. Des succubes apaisent ici des prisonniers brisés, leur promettant notamment de les aider à fuir leur supplice. Bien évidemment, rien n'accroît davantage les agonies des Neuf Enfers que des promesses de délivrance cruellement refusées.

Osseia, le palais de Glasya : Glasya gouverne sa strate depuis un magnifique palais blanc dont les murs et les arches sont ornés de décorations baroques. Seul un examen minutieux permet de voir que l'édifice est fait des os laqués de très nombreuses victimes. La cour de Glasya comprend de nombreux succubes ainsi que des courtisans mortels intrépides, des âmes damnées pleines d'esprit ou de noble origine, et des diables de haut rang qui ont perdu les faveurs des autres Seigneurs des Neuf. Quand elle se lasse de ses jouets, sa garde de diables cuivrés l'en débarrasse en les incarcérant ou en les exécutant dans de véritables forêts de créatures empalées.

Maladomini, le septième enfer

La route de la Perdition, un grand boulevard de marbre bordé de statues grotesques, va de Malbolge à Maladomini, le septième enfer. Cette strate prend la forme de dizaines de tunnels qui s'entrecroisent et forment un véritable dédale large de centaines de kilomètres. Maladomini est l'un des plus grands enfers et ses passages débouchent sur l'ensemble des enfers inférieurs. En effet, en divers endroits ses tunnels ouvrent sur Malbolge, Cania et même Nessus.

Les tunnels de Maladomini font entre 4 et 9 kilomètres de large. Chacun prend la forme d'une longue caverne incurvée abritant de vieilles forteresses, des cités délabrées et des palais en ruine bâtis sur les flancs escarpés. Des rivières d'ordures et de boue serpentent au centre de chacun. Des nuées de mouches voraces s'en prennent à tous ceux qui s'aventurent dans les ruines polluées de Maladomini. De vertes flammes vacillantes alimentées

par la poix apparaissent sur les berges des fleuves et des boules flottantes de lumière verdoyante offrent une faible luminosité à l'ensemble de cette strate, mais certains tunnels n'en disposent pas et sont donc plongés dans l'obscurité.

Maladomini abrite de nombreux fiefs infernaux, si bien qu'on y trouve les redoutes d'un paquet de diantrefosses et de diables guerroyeurs des plus querelleurs. Le souverain de cette strate est l'archidiable Belzébuth, le Seigneur des Mouches. Il y a de cela plusieurs décennies, Asmodée l'a surpris en train d'ourdir un complot contre lui. Afin de le punir, il a fait du seigneur de Maladomini une horrible limace géante. Abattu, Belzébuth fait désormais tout pour regagner les faveurs d'Asmodée et se défaire de sa misérable enveloppe. S'il peut y parvenir en faisant du tort à ses anciens rivaux Dispater et Méphistophélès, tant mieux. Sa compagne est la puissante archidiablesse Lilith, qui conseille le Seigneur des Mouches afin que le couple retrouve son prestige. Parmi les autres archidiables de son entourage, on trouve Barbatos (maréchal de Maladomini) et Nebaz, le Héraut des Mensonges.

Malagarde : incarnation de la paresse de Belzébuth, Malagarde était jadis une fière cité qui tombe aujourd'hui en ruine. Des armées d'âmes damnées et de diables inférieurs œuvrent à la construction de nouveaux bâtiments et à la réparation des rues qui s'enfoncent dans la boue, mais leurs efforts semblent vains et l'état de délabrement général progresse. Une chape de fatalisme s'est abattue sur la cité. Les visiteurs sont souvent victimes du désespoir ambiant et n'ont alors plus la volonté nécessaire pour quitter Malagarde. Belzébuth règne depuis le Palais des Immondices, un vaste édifice constamment rempli d'ordures par des diables inférieurs, conformément à la sanction infligée par Asmodée.

Le Carnaval Macabre : sous une écluse qui crache une pluie d'ordures dans un vallon boueux, des diables participent à une bacchanale sans fin connue sous le nom de Carnaval Macabre. Les pires plaisirs et humiliations y ont libre cours sous les pavillons aspergés d'ordures. Le Carnaval abrite un marché noir florissant où les diables se procurent des articles interdits dans les Neuf Enfers : âmes volées, trésors dont les Seigneurs des Neuf n'ont pas connaissance, sauf-conduits et bréviaires de rituels interdits.

Grenpoli : toute violence est interdite entre les murs de Grenpoli, la Cité de la Perfidie. Semblable à la ville de Dis, sur la seconde strate, et Tantlin, sur la cinquième, Grenpoli est un lieu où commerce et intrigue vont de pair. Elle est sise sur une large portion navigable du Styx et les marchandises des enfers du milieu et du bas passent souvent par ses entrepôts délabrés.

La politique des Neuf Enfers fleurit à Grenpoli car cette cité est l'endroit où se rencontrent les émissaires des Seigneurs des Neuf (et d'autres puissances) et où la bureaucratie infernale d'Asmodée bat son plein. Grenpoli est gouvernée au nom de Belzébuth par un puissant cambion du nom de Mysdem, mais la véritable autorité de la cité est le diantrefosse Lenphante, chef de la bureaucratie infernale.

Cania, le huitième enfer

Les tunnels sinueux de Maladomini sont reliés à la gigantesque caverne froide de Cania. L'endroit prend la forme d'un golfe au relief montagneux de plusieurs centaines de kilomètres de large et de quelques dizaines de kilomètres de haut, un royaume de glace plongé dans une nuit perpétuelle. Seule une faible lueur bleutée que dégagent les énormes glaciers repousse un peu l'obscurité. Par contre, là où n'apparaît aucun glacier, Cania est plongée dans le noir. Des vents violents et mugissants abattent une véritable averse de glace et de poussière sur les montagnes et les plaines de Cania.

À l'instar de Maladomini, Cania était jadis un royaume constitué de grandes cités avant la rébellion d'Asmodée. Si les villes du septième enfer sont aujourd'hui en ruine, celles de Cania sont préservées par la glace. Ainsi, on y trouve encore les vestiges de domaines antérieurs à la chute des diables, qu'il s'agisse de tombeaux gelés, de bibliothèques oubliées ou de palais hantés. Nombre des anges qui refusèrent de se soulever furent condamnés à mort ici même et sont désormais de terrifiants morts-vivants qui traînent dans les profondeurs de Cania. Même les diables craignent de s'y enfoncer et ne troublent donc pas ces ruines anciennes.

En raison du poids de ces puissances ensevelies, l'archidiable Méphistophélès prit Cania pour royaume il y a des millénaires de cela. Certains prétendent que les trésors qu'il y a trouvés incluent les secrets du feu infernal, ainsi qu'une poignée d'armes assez puissantes pour empêcher Asmodée en personne de venir se mêler de ses affaires sur cette strate. Orgueilleux, beau et princier, Méphistophélès tente depuis les mortels en leur offrant du pouvoir, le plus souvent magique, si bien qu'il est le patron de nombreux sorciers liés au pacte infernal.

Les diables gelés (ou gelugons) représentent l'une des grandes forces de Méphistophélès. Il s'agissait jadis d'une race de mercenaires apparentée aux mezzodémons, mais il réussit à en faire ses serviteurs et les transforma en habitants des Neuf Enfers. Bien que Méphistophélès permette à ses diables gelés de servir d'autres archidiables, ils lui obéissent avant tout, ce qui constitue une véritable assurance pour le seigneur de

L'obscurité gelée de Cania

Le froid glacial de Cania peut rapidement venir à bout des créatures qui n'y sont pas immunisées. Les diables qui vivent au sein de cette strate sont acclimatés par le biais d'un rituel infernal, mais de nombreux mortels imprudents y ont perdu la vie.

Cania constitue un danger environnemental (cf. *Guide du Maître* p. 158). Les personnages dépourvus d'une résistance ou immunité contre le froid doivent effectuer un test d'Endurance DD 29 par heure sous peine de perdre une récupération. Ceux qui n'ont plus de récupérations perdent des points de vie égaux à leur niveau. Les créatures tuées par le froid de Cania sont rapidement recouvertes de glace, leurs traits figés exprimant alors l'horreur et l'épouvante.

Cania. Méphistophélès est aussi à la tête de plusieurs archidiables de premier plan, dont Adonides (intendant de Cania), Bifrons (commandant d'une importante légion de diables gelés) et Belphégor (gardien des réserves de feu infernal situées sous le palais de Méphistophélès).

Méphistar : taillée dans un énorme glacier, la citadelle de Méphistophélès est étonnamment chaude et accueillante. C'est un gigantesque château pourvu de milliers d'espaces de vie et d'une horde de gardes et de serviteurs aux ordres du seigneur du huitième enfer. Le palais et tous ses meubles sont taillés dans la glace, y compris le trône de Méphistophélès. Esclaves et artisans s'occupent de l'endroit, de son contenu et de son seigneur. L'une des cours de Méphistar renferme le Jardin du Givre, une reproduction gelée absolument parfaite d'un jardin classique qui pousse le détail jusqu'aux pétales de glace des plus petites fleurs.

Kintyr : Kintyr est une cité perdue perchée dans un haut col entre deux montagnes de glace. C'était jadis le siège d'un archidiable mineur, un vassal déloyal de Méphistophélès. Le seigneur du huitième finit par terrasser son rival et enferma la cité sous une chape de glace maudite. Caché dans les entrailles de la cité se trouve le sépulcre du défunt archidiable, ainsi que des trésors secrets où la glace dissimule un puissant artefact. Méphistophélès pense que des sceaux anciens cachent l'objet aux yeux des diables qui lui sont fidèles, si bien qu'il charge parfois des prisonniers mortels d'explorer les ruines en leur promettant la liberté s'ils trouvent quelque chose.

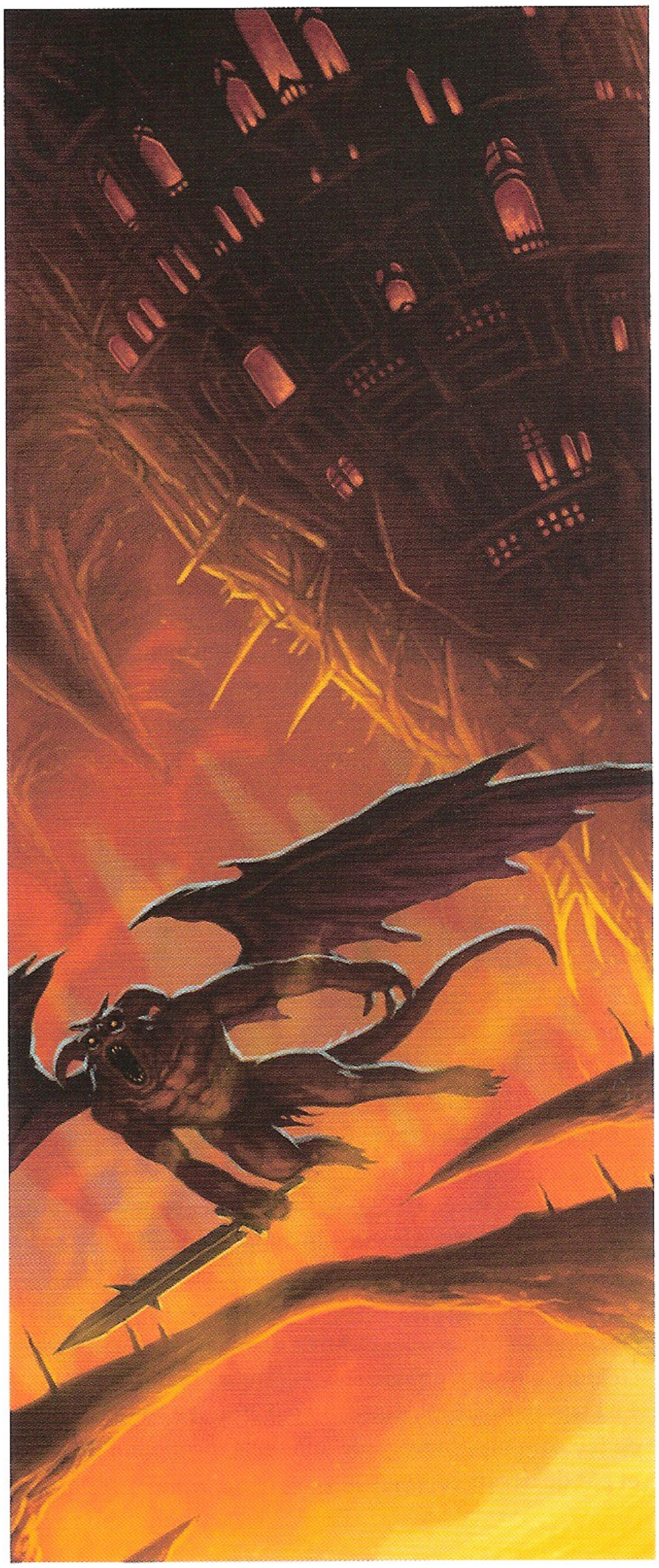
Nessus, le neuvième enfer

À des centaines de kilomètres sous Maladomini et Cania se trouve Nessus, le neuvième enfer. Les crevasses noires des glaciers de Cania plongent vers le cœur embrasé des enfers et relient les deux strates. Nessus abrite le redoutable Asmodée et d'innombrables légions de puissants diables. Rares sont ceux qui ont posé les yeux sur ses failles enflammées et ses forteresses infernales et ont ensuite eu la chance de revenir dans le monde des mortels.

Nessus est de forme sphérique : c'est une caverne qui entoure le cœur noir du monde empoisonné de Baator. Elle est constituée de crevasses sinueuses et d'imposants gouffres remplis de flammes. Elle n'est pas sans rappeler les tunnels de Maladomini, mais ceux de Nessus n'ont bien souvent pas de sol et s'ouvrent sur des gouffres de plusieurs kilomètres de profondeur au fond desquels coulent des fleuves de roche en fusion. Des citadelles de fer hantées par des légions entières de diables puissants sont accrochées aux flancs de ses précipices terribles qu'enjambent de grands ponts.

L'archidiable Asmodée, le Prince du Mal, règne personnellement sur Nessus. En ces rares occasions où il daigne apparaître en personne, il prend la forme d'un humanoïde à la peau rouge et pourvu de petites cornes noires vêtu d'une robe parée de bijoux aux manières fort courtoises. C'est une créature calme au comportement étonnamment modéré, dont l'apparence modeste est à l'opposé de sa véritable puissance. Asmodée est à la tête d'un certain nombre d'archidiables compétents, parmi lesquels Alastor (bourreau de Nessus), Baalbérith (chancelier des Neuf Enfers) et Phongor l'Inquisiteur, sans compter des dizaines de diantrefosses et de diables guerroyeurs.

Malsheem : Malsheem est la redoute d'Asmodée en personne et c'est l'une des plus formidables forteresses du cosmos. Elle est bâtie dans les parois circulaires d'un cratère volcanique sur le « sol » de Nessus. Les menaçants remparts de Malsheem renferment des passages et cours tous plus magnifiques les uns que les autres : des halls de marbre veiné d'or, des murs recouverts de feuilles d'or ciselées et



DAVE ALLSOP

des meubles de la meilleure facture. Toutefois, une aura de désespoir tangible imprègne ses couloirs splendides. Certaines parties de Malsheem sont totalement désertes et les visiteurs peuvent y marcher pendant des heures sans y croiser âme qui vive. Car malgré la puissance et l'orgueil d'Asmodée, les Neuf Enfers sont une prison. Toutefois, tous les appartements du palais ne sont pas voués au calme. Malsheem abrite des milliers de gardiens, dont une légion de diables cuivrés qui protège Asmodée avec fanatisme.

Taj Bari : Taj Bari, une citadelle de cuivre accrochée au flanc d'une profonde faille, abrite de noires connaissances. Dans ses chambres fortes, on trouve notamment un exemplaire du *pacte diabolique*, un vieil accord conclu entre Asmodée et les dieux au sujet de la place des diables dans l'univers. Aucun mortel n'a jamais lu le pacte, mais beaucoup pensent qu'Asmodée a quelque peu dupé ses ennemis divins.

Les Calices d'Infortune : les créatures qui suscitent la colère d'Asmodée sont enfermées dans un cercueil chauffé au rouge puis laissées là et tenues en vie durant des années de supplice au moyen d'une magie diabolique. Les centaines de « calices » sont alignées dans les ruines d'une cité oubliée. Certains renfermeraient les esprits de grands héros tombés sous les coups d'Asmodée il y a de cela des siècles.

Neshminaar : cette cité secrète se cache derrière de noirs remparts de pierre cyclopéens dans lesquels n'apparaît qu'une petite porte. Dans ses halls obscurs, une cabale de cambions et de diables versés en connaissances arcaniques s'essaye à la création d'hybrides de monstres, à la production de créatures artificielles infernales et au perfectionnement de noirs rituels. Les âmes damnées conduites à Neshminaar sont détruites de la manière la plus horrible qui soit, parfois pour nourrir des monstruosités infernales connues des seuls occupants de la citadelle. Le diantrefosse Neshm gouverne la cité et en supervise les noires études pour le compte de ses odieux maîtres.

LES TEMPÊTES DE FEU DE NESSUS

Les failles de Nessus sont régulièrement balayées par de véritables murs de feu poussés par des vents violents. Évidemment, ces phénomènes sont dangereux pour les créatures qui ne bénéficient pas d'une résistance ou d'une immunité contre les dégâts de feu.

Attaque de tempête de feu et réussite : la tempête de feu est un mur mobile de flammes de plusieurs dizaines de mètres de long, de 1,50 à 3 mètres de large et de 3 à 18 mètres de haut. Quand elle apparaît, déterminez son initiative. À son tour de jeu, elle balaye le champ de bataille en avançant de 1d12 cases. Le mur attaque toutes les créatures avec lesquelles il entre en contact, ainsi que toute créature qui y est poussée ou y entre au cours du round : +22 contre Réflexes ; 4d8 + 8 dégâts de feu, et 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule). *Échec :* demi-dégâts, et pas de dégâts continus.

PANDÉMONIUM

Un domaine oublié où les créatures exilées, traquées et désespérées succombent lentement à la folie.

TRAITS DE PANDÉMONIUM

Type : dominion astral.
Taille et forme : dédale de grands tunnels qui s'étend sur près de 1 000 kilomètres ; récursive.
Gravité : normale.
Mutabilité : normale.
Vents de Pandémonium : en dehors du couvert d'une structure robuste, tous les effets suivants s'appliquent en raison des vents mugissants : toutes les créatures subissent un -5 aux tests de Perception en Pandémonium. Les créatures volantes considèrent toutes les cases comme un terrain difficile. Les attaques accompagnées du mot-clé tonnerre infligent des demi-dégâts (les dégâts de tonnerre continus ne sont pas affectés). Aucun périmètre ne peut être maintenu.

Véritable dédale aux nombreux tunnels noirs battus par des vents violents, Pandémonium est le plus désolé et lugubre des dominions astraux connus. Le dieu qui créa cet endroit à l'aube des temps l'abandonna rapidement et nulle grande puissance ou race ne s'y est jamais vraiment installée. C'est un lieu où les créatures oubliées, bannies ou irrémédiablement perdues errent sans espoir ni repos, simplement poussées par les vents qui soufflent sans cesse.

Une partie sombre et tempétueuse de la Mer Astrale entoure Pandémonium. Alors que les voyageurs s'en approchent, les bouillonnants nuages violet et magenta (le voile de couleur du dominion) semblent se rapprocher et un gros vent mugissant se lève, puis une turbulence soudaine dépose les visiteurs sur le sol d'une vaste caverne et les nuages laissent place à une pierre noire et froide.

Le plan tout entier est pris dans un ouragan noir et sans fin. Pour quitter Pandémonium, les voyageurs doivent voler jusqu'aux failles noires et grondantes figurant dans la paroi « extérieure » de la caverne tout en luttant contre les vents déchaînés. Beaucoup de voyageurs détruisent leur vaisseau dans ces passages agités et restent coincés dans le plan.

Pandémonium est un labyrinthe de longs tunnels sinueux et de cavernes qui a la taille d'un royaume. Ceux-ci donnent systématiquement sur leur point de départ, créant ainsi une sorte de dédale gigantesque que nul n'a jamais totalement exploré. Le plan ne dispose d'aucune source de lumière naturelle et est assez froid dans l'ensemble. Ses principaux dangers prennent la forme de vents violents et mugissants qui malmènent sérieusement les visiteurs.

Puissances de Pandémonium

Il n'existe aucun royaume divin à Pandémonium, mais cela n'a pas toujours été le cas. Jadis, ce plan était le dominion de l'abject Tharizdun qui, attiré par les possibilités infinies du Chaos Élémentaire, l'abandonna cependant peu après l'avoir créé, au point qu'il ne prit même pas la peine d'y fonder une citadelle ou un palais. Toutefois, Pandémonium porte encore la marque de Tharizdun, le Dieu Enchaîné. Les vents grondants et les tunnels noirs et sinueux sont tels que Tharizdun les a laissés il y a des milliers d'années. Un petit nombre de ses serviteurs (des gardiens monstrueux et des anges déments) hantent encore les entrailles du plan. En plus de ces sbires malsains, le dieu liche Vecna y possède une tour cachée en son cœur. Des anges des ténèbres et de puissants morts-vivants s'assurent qu'aucun visiteur ne tombe sur la tour et évente ce secret.

Contrairement à la plupart des autres dominions astraux, peu d'esprits mortels se rendent en ce lieu morne après leur mort. Ainsi, la plupart des mortels qui s'y trouvent sont encore en vie. On les connaît sous le nom de **bannis** car la plupart ont été envoyés en cet endroit horrible par une terrible malédiction quand ils ne fuient tout simplement pas un ennemi puissant. Beaucoup deviennent fous en raison de l'obscurité et du vent. Le groupe le plus redoutable de bannis a pour nom la Cabale Blême, un ordre secret d'adeptes qui s'abandonnent délibérément à la folie pour maîtriser une puissance magique qu'aucun esprit mortel ne peut autrement endurer.

Sites incontournables de Pandémonium

Les tunnels de Pandémonium ont une largeur comprise entre 12 et 60 mètres, mais beaucoup sont plus petits et quelques-uns sont carrément colossaux. La plupart des étrangers se perdent rapidement dans ce grand dédale obscur.

L'Asile : la citadelle de la Cabale Blême se trouve près du voile du plan. Il s'agit d'un édifice tentaculaire de bâtiments et de murs posés là au petit bonheur la chance. Les maîtres déments de l'organisation se moquent bien de savoir si des voyageurs tombent sur leur citadelle, mais les traîne-sabre et monstres qui les servent sont généralement en quête d'étrangers dont ils pourraient profiter.

La plaine de l'Hiver : cette partie de Pandémonium est sensiblement plus froide que le reste de ce triste plan. Ici, le vent porte un blizzard cinglant et des lacs de glace noire apparaissent. Une tribu farouche de géants du givre y vit et asservit toutes les créatures qui lui tombent sous la main.

Agathion : certaines des cavernes de Pandémonium sont scellées des tunnels qui les entourent et complètement coupées des vents mugissants. Le seul moyen d'y entrer consiste à emprunter un portail magique. Nombre de maux oubliés et de monstres endormis sont enfermés dans les cavernes silencieuses d'Agathion.

Shom, le Désert Blanc

Où les monuments et les ruines d'une race disparue renferment d'anciens secrets.

TRAITS DE SHOM

Type : dominion astral.
Taille et forme : désert de dunes blanches et de montagnes basses de 1 100 kilomètres de large environ ; délimitée.
Gravité : normale.
Mutabilité : normale.

Jadis, une mystérieuse race de mortels érudits et éclairés vivait dans le dominion de Shom. Les pèlerins se rendaient sur ce plan pour y trouver la vérité et la sagesse, mais aussi pour apprendre auprès des anciens de Shom. Mais cette race vénérable a disparu depuis bien longtemps et n'a laissé derrière elle que des temples déserts, des mausolées enfouis et des monuments de pierre. Aujourd'hui, Shom est un magnifique désert de sable blanc où des statues titanesques et des cités vides protègent d'antiques énigmes.

Shom est un grand dominion. Des plateaux de roche orangée et de luxuriantes oasis de palmiers brisent ici et là la monotonie du paysage essentiellement constitué de dunes blanches. Le ciel est d'un étonnant bleu foncé. Un soleil et une lune semblent tourner autour du plan, offrant des journées et des nuits ordinaires, mais il s'agit simplement de vaisseaux ornés d'or et d'argent qui sillonnent le ciel à des dizaines de kilomètres du sol. Bien que Shom soit une contrée aride balayée par des vents violents qui soulèvent de véritables panaches de poussière sur la crête des dunes, les températures restent fraîches et confortables.

Les voyageurs astraux qui s'approchent de Shom trouveront une vive aurore bleutée en travers de leur chemin. Ceux qui s'enfoncent au travers de ce voile de couleur seront aussitôt transportés vers des dunes éblouissantes, près des ruines à moitié ensevelies d'une cité. Les vaisseaux astraux se posent quant à eux délicatement au sol. De l'intérieur, la frontière planaire a tout l'air d'un mirage stationnaire produit par la chaleur. En traversant ce chatoiement (ou, dans le cas d'un vaisseau situé au sol, en prenant la barre dans la ferme intention de partir), on retourne dans la Mer Astrale.

Puissances de Shom

Les anciens habitants de Shom ont depuis longtemps disparu, mais ils protégeaient leurs trésors et chambres fortes au moyen de puissantes créatures artificielles, de gardiens immortels et de morts-vivants. Sphinx, nagas, momies, fantômes et golems protègent nombre des lieux de pouvoir des cités en ruine du dominion. Bien évidemment, les reliques et bibliothèques légendaires de ce plan attirent les pilleurs en herbe malgré tous ces gardiens. Pillards githyankis, adorateurs divers, diables et anges des ténèbres au service de Vecna sont bien souvent en quête de nouveaux trésors et connaissances dans le désert de Shom.

Si nul mortel ne s'est installé à Shom depuis fort longtemps, ce désert étincelant est hérissé des citadelles d'enclaves maruths, qui veillent sur les plus puissantes et dangereuses ruines locales et se chargent de repousser les intrus si nécessaire.

Sites incontournables de Shom

De grandes statues, de plusieurs dizaines de mètres de haut pour certaines, dominent les ruines partiellement ensevelies de Shom.

Elirhondas : connue autrefois sous le nom de Cité des Philosophes, Elirhondas était la capitale du dominion. Elle fut l'ultime redoute du peuple de Shom et durant ses dernières heures, de nombreux trésors magiques et connaissances cachées furent ensevelis et protégés derrière de puissants sceaux. De grands crânes flamboyants patrouillent dans les catacombes situées sous les rues ensablées et s'en prennent à tous les intrus.

L'oracle de Qarma-Thaal : ce vieil oracle se trouve dans une étroite crevasse séparant deux mesas. Jadis, l'un des prêtres de l'endroit et l'individu cherchant un conseil buvaient l'eau mystique d'une fontaine magique et faisaient alors d'étranges rêves de connaissances cachées et d'événements à venir. Bien que les prêtres aient depuis longtemps disparu, la fontaine magique est toujours là, gardée par un grand sphinx connu sous le nom de la Voix de Sarpoth.

Les Illumiens disparus

Shom était jadis le royaume d'une race mortelle, les **illumiens**, qui étaient semblables aux humains, si ce n'est qu'Ioun avait béni chacun d'eux au moyen de deux des syllabes des Mots de la Création : une pour l'esprit et une pour l'âme. Jouissant de ce présent divin, les illumiens créèrent le dominion astral de Shom et se retirèrent du monde naturel pour mener une vie de réflexion et d'étude. Pendant longtemps, ils prospérèrent mais dans leur isolement, ils s'ossifièrent en quelque sorte autour des Mots qu'ils incarnaient. Ils se séparèrent les uns des autres et formèrent de minuscules cabales qui se considéraient avec méfiance. Puis une ère de rivalité, de complots et de querelles s'abattit sur Shom. De nombreuses cabales prirent la fuite et revinrent dans le monde physique quand elles ne s'aventuraient pas aux quatre coins du cosmos. Pour finir, il ne resta plus qu'une seule cabale qui régnait sur un dominion vide, puis elle mourut. Aujourd'hui encore, Ioun pleure la perte de Shom car nul autre royaume mortel n'a jamais accumulé ou préservé autant de connaissances. Certaines rumeurs prétendent qu'il existe encore des illumiens dans le monde, mais qu'il s'agit d'une race fort diminuée malgré sa grande sagesse.

Tythérion, la Nuit Perpétuelle

Un royaume terrible de soif, de ténèbres et de dragons.

TRAITS DE TYTHÉRION

Type : dominion astral.

Taille et forme : canyon labyrinthique de 150 kilomètres de large, 1 200 kilomètres de long et 20 kilomètres de profondeur environ entouré d'une ceinture de steppes de 15 à 80 kilomètres de large ; délimitée.

Gravité : normale.

Mutabilité : mutation divine (les dieux contrôlent leurs environs).

Affinité nécrotique : les attaques accompagnées du mot-clé nécrotique bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les attaques accompagnées du mot-clé radiant infligent des demi-dégâts (les dégâts radiants continus ne sont pas affectés).

Corruption : les attaques accompagnées des mots-clés maladie ou poison bénéficient d'un +1 au jet d'attaque, et les pouvoirs accompagnés du mot-clé guérison ne rendent que la moitié des points de vie habituels.

Vaste dédale de canyons plongé dans une obscurité perpétuelle, Tythérion est une terre dévastée hantée par des monstres, serpents et dragons. De sinistres temples surplombent des précipices vertigineux et de menaçantes forteresses hérissent les pentes et flèches cachées dans les profondeurs obscures. Bienvenue dans un plan de ténèbres, de désespoir et de désillusion. Ici, un mal vorace rassemble ses serviteurs et ses biens près de lui, sans jamais être rassasié.

Les voyageurs astraux qui passent au travers du voile de couleur indigo de Tythérion verront leur vaisseau se poser sur des steppes sèches bordant un canyon situé au cœur d'un grand désert ou d'une savane aride. Tythérion prend la forme d'un grand canyon, ou plutôt d'un réseau de canyons, qui s'étend sur des centaines de kilomètres. Des dizaines de canyons secondaires, de vallées suspendues, de saillies rocheuses et de mesas compliquent un peu plus l'endroit. En bien des lieux, les canyons en coupent d'autres et les plus profonds se trouvent à plus de 15 kilomètres sous le niveau de la surface.

Alors que les voyageurs s'enfoncent dans ce sinistre dédale noir, ils passent du désert à une ceinture escarpée de broussailles mortes, où des pins noirs et de vilains ronciers s'accrochent aux pentes. En poursuivant la descente, les broussailles laissent place à la roche nue, la fumée et les cendres. En effet, des cheminées volcaniques alimentent dans les profondeurs des coulées de lave au cours paresseux qui serpentent au fond des canyons.

Tythérion n'a pas de soleil, pas de lune, pas d'étoiles. Au-dessus des mesas désolées filent d'épais nuages noirs perdus dans l'obscurité qui règne sur le plan. La seule lueur originaire de ce plan prend la forme des menaçantes rivières de magma qui coulent dans les profondeurs et

les éclairs qui zèbrent parfois le ciel noir. De temps en temps, de violents orages frappent la région, projetant des torrents d'eau glacée dans les canyons. La majeure partie de l'eau s'évapore en atteignant le fond et donne naissance à des nuages de brume et de vapeur qui offrent un peu d'humidité à la végétation sèche. Toutefois, nul ne sait comment les arbres et broussailles ont bien pu pousser ici.

Puissances de Tythérion

Les dieux qui règnent sur Tythérion ne prêtent guère attention à leur royaume plongé dans l'obscurité. Tiamat et Zéhir laissent cependant leurs serviteurs et les monstres originaires des lieux s'affronter pour prouver à tous leur valeur.

Les steppes, déserts et les plus hauts canyons sont le domaine de Zéhir. Les esprits mortels qui lui ont déplu de leur vivant sont transformés en monstres reptiliens tourmentés. Malgré leurs souffrances, ils se montrent utiles en protégeant les temples. Les esprits mortels qui ont ses faveurs ont quant à eux le droit de servir le dieu de la nuit dans l'au-delà sous la forme d'**obscuréens**. Ils conservent leur forme humanoïde, mais adoptent des traits reptiliens (langue fourchue, crochets, pupilles obliques, absence de paupières) qui sont autant de marques des faveurs de Zéhir. Ils servent de prêtres, d'acolytes et de sentinelles qui se prosternent et psalmodient dans les temples noirs dont Zéhir ordonne la construction en son honneur.

Tiamat règne quant à elle sur les canyons inférieurs et hante les entrailles volcaniques de Tythérion. En comparaison, elle ne s'empare que de peu d'esprits mortels. Ceux dont elle fait ses obscuréens sont livrés à eux-mêmes dans les profondeurs enfumées du plan. Les plus forts et les plus malins deviennent en quelque sorte de petits seigneurs et règnent sur leurs sous-fifres dans les châteaux des profondeurs. Leur déesse draconique n'exigeant pas grand-chose d'eux, beaucoup de ces serviteurs de Tiamat mènent une existence animée par l'avarice et amassent des trésors dans l'au-delà. Ils poursuivent leurs intrigues en des lieux comme Sigil, Port-Obscur, Chernoggar et même Hestavar. Ceux qui ne se taillent pas une place dans cet ordre impitoyable sont abandonnés devant les portes de la citadelle et deviennent les jouets des dragons qui sillonnent le domaine de Tiamat.

Tythérion abrite aussi des diables bannis. Parmi eux se trouve l'archidiable Géryon, qui régnait jadis sur Stygia, le cinquième enfer. Les diables de Tythérion sont des misérables. Certains intriguent dans le but de regagner les faveurs d'Asmodée, d'autres poursuivent sur la voie de la rébellion et se vantent à qui veut bien les entendre de vouloir se venger de leurs rivaux infernaux, et d'autres encore entreprennent une carrière de mercenaires planaires. De toute évidence, certains font semblant d'être tombés en disgrâce et servent secrètement Asmodée dans leur « exil ».



RALPH HORSLEY

Sites incontournables de Tythérion

Dans les steppes sèches des terres périphériques, de vieilles routes zigzaguent vers les profondeurs en passant non loin de ziggourats en ruine. Près des failles, les pentes perfides de roche nue menacent à tout instant de précipiter les voyageurs dans le vide. Tythérion est chaud et sec dans ses hauteurs, mais ses entrailles sont de véritables fournaises.

Amun-Atl : cette pyramide de pierre noire en terrasses se dresse sur un plateau et constitue le siège du pouvoir de Zéhir. De petits temples et de noirs monastères entourent la ziggourat, qui est une véritable cité d'acolytes et d'assassins obscuréens totalement dédiés à leur dieu écailleux. Zéhir vit dans un vaste dédale obscur situé sous la ziggourat, mais il sort rarement de son antre pour assister aux dévotions de ses adorateurs. Il a le regard braqué sur ses machinations visant des divinités rivales. Atlathessk, le Sénéchal de la Nuit, un exarque yuan-ti qui gouverne au nom de Zéhir, gère le domaine. Atlathessk réclame un flot constant de mortels vivants à massacrer sur les autels de Zéhir, ce qui signifie que les habitants d'Amun-Atl ont souvent affaire aux esclavagistes githyankis et lancent de nombreux raids sur les mondes des mortels.

Les cavernes de la Splendeur Ardente : sous la plus profonde fosse de Tythérion se trouve un vaste réseau de cavernes de lave et de parois rocheuses. Ces cavernes labyrinthiques constituent le repaire de Tiamat, la Reine des Dragons. Les esprits obscuréens de drakéides mauvais, des diables chassés qui ont prêté allégeance à Tiamat, des anges des ténèbres et toutes sortes de rejetons draconiques volent, rampent et ondulent dans ces énormes grottes en s'aplatissant bien bas devant la Reine des Dragons. Cinq grands dragons (un blanc, un noir, un vert, un bleu et un rouge) sont les compagnons de Tiamat et gardent son butin, une accumulation de trésors qui défie l'imagination.

Dans l'antre de Tiamat se trouve aussi un jeu de portes de 30 mètres de haut. Tiamat ne dit rien de ce qui se trouve de l'autre côté et n'a jamais laissé quiconque les ouvrir. Certains sages s'imaginent que de puissants originels y sont enchaînés et y ont été enfermés il y a bien longtemps.

Le Château Rampant : solide redoute aux murs de fer et aux remparts menaçants, le Château Rampant parcourt les canyons situés à mi-niveau de Tythérion. Il a gagné ce nom parce qu'il est posé sur des centaines de pattes de fer griffues. L'édifice est la citadelle du demi-dieu Vulkur Vaal, également connu sous le nom de Vaal le Flagelleur. Vaal est un maître de guerre cambion qui s'est taillé un chemin sanglant dans le monde des mortels il y a de cela plusieurs siècles avant de lever les yeux vers les domaines des dieux. Il touche aux pires magies noires et cherche à devenir le plus grand des dieux. Le Château est en réalité un puissant artefact qui n'obéit qu'aux ordres de Vaal. Des âmes tourmentées pendent aux gibets de fer fixés aux créneaux et des diables mercenaires veillent sur ses portes en fer.

Malespoir : dans une vallée suspendue encombrée d'épineux se trouve la nécropole d'obsidienne de Malespoir, qui est aussi la redoute du seigneur liche Mélif et de sa cabale de mages morts-vivants. Les sarcophages de la nécropole dégagent une faible phosphorescence verte qui produit une lueur macabre dans toute la vallée. La rumeur veut que Mélif se soit attiré la colère de Reine Corneille pour ses expériences nécromantiques et ait ainsi dû se retirer à Tythérion. D'horribles créations mort-vivantes hantent Malespoir et les obscuréens ont appris à éviter la région de peur d'être les prochains sujets d'étude du roi nécromant.

Yithomel : dans cette sinistre forteresse, une cabale des plus puissants esprits obscuréens de Tiamat règne sur une vaste région des canyons situés à mi-niveau de Tythérion. Il s'agit des Sept Rois de Yith, des monarques mortels qui dédient leur existence à une véritable soif de richesse et de splendeur draconique. Les rois se livrent une compétition acharnée à celui qui accumulera le plus de richesse et d'influence sur les affaires des mortels, chacun se livrant à un petit jeu visant à faire toujours mieux que les autres. Des dizaines de maruths liés par des pactes séculaires à protéger leurs maîtres voraces défendent la forteresse.

Autres sites incontournables

La cosmographie de la Mer Astrale n'est pas symétrique. Certains dominions sont de grande taille et d'autres sont somme toute modestes. Certains sont connus, d'autres sombrent dans l'oubli. La Mer Astrale touche des rivages lointains et étranges, et nul n'a jamais pu cartographier l'intégralité de ses îlots flottants et de ses noirs courants.

Carcere, la Prison Rouge

Carcere est un dominion astral bien caché et son entrée est barrée par de grandes portes en adamantium. Ceux qui passent au travers du voile de couleur rouge de ce dominion apparaissent justement devant des portes imposantes. Ils ne peuvent toutefois pas y entrer sans trouver le moyen de les ouvrir ou de les contourner.

Carcere est une prison. Les dieux l'ont créée pour y enfermer un terrifiant monstre originel qui était trop puissant pour être détruit sans libérer des pouvoirs qui auraient menacé l'existence de toute chose. Moradin en personne forgea les solides portes et les chaînes qui retiennent le monstre à l'intérieur.

Carcere prend la forme d'un archipel morne situé sous un ciel dépourvu d'étoiles. Six îles nues apparaissent de l'autre côté des portes : Othrys, Cathrys, Minéthys, Colothys, Porphatyx et Agathys. Les cinq premières sont froides et marécageuses et des pluies acides s'y abattent

parfois. On y trouve une poignée de créatures pathétiques (mortels, esprits mortels, diables et monstres de toutes sortes) condamnées à l'enfermement éternel dans ce plan. Bien évidemment, les plus forts de ces prisonniers et parias dominent et asservissent les plus faibles.

Agathys, la sixième île, est inhabitée. Elle se trouve loin des autres et c'est là que les dieux ont enterré la chose sans nom pour laquelle le dominion a été créé. Des anges menaçants en gardent les plages et ne laissent personne s'approcher.

Haemnathuun

Les dieux, les originels et d'autres créatures puissantes sont parfois préservés dans la Mer Astrale après leur mort. Dérivant dans les brumes étoilées telles des statues, ils dorment pour l'éternité, attendant l'étincelle divine susceptible de les réveiller. Parmi ces cadavres flottants, on trouve Haemnathuun, le Seigneur du Sang, un terrifiant originel qui tomba lors d'un assaut déchaîné contre les dominions des dieux, il y a de cela bien longtemps.

Le corps dérivant de Haemnathuun est une montagne flottante de 300 mètres de long faite d'une étrange pierre écarlate. L'immortel n'avait pas cette taille à sa mort, mais au fil des âges, les cadavres flottants des êtres morts dans la Mer Astrale se transforment lentement en matière astrale. Haemnathuun était un terrible géant pourvu de quatre bras griffus et d'une large gueule hérissée de crocs acérés. La pétrification de son corps et les arbres et plantes qui le recouvrent ne cachent en rien sa monstruosité. Les abominations connues sous le nom de fiélons sanguins sont son œuvre et il les a faites à son image.

Une féroce tribu de traqueurs astraux vit sur le cadavre de Haemnathuun et s'est installée dans la forêt.

Pluton, la Grise Désolation

Dominion de saules mourants, d'oliviers rabougris et de peupliers noirs, Pluton n'est aujourd'hui plus connue que des érudits. Cette terre froide était jadis le domaine de Nérull, un dieu de la mort qui piégea l'esprit d'un nombre incalculable de mortels dans son royaume pour en faire ses esclaves. Certains subissaient les pires supplices et d'autres servaient dans ses terribles légions, mais la plupart n'étaient que des reflets impuissants qui attendaient simplement leur véritable mort. Nérull souhaitait devenir le roi des dieux et frappa le monde physique de malédictions et d'épidémies pour gonfler les rangs de son armée de morts.

Toutefois, le destin intervint sous la forme d'une reine sorcière que la mort conduisit au royaume de Nérull. Menant une rébellion d'âmes tourmentées, la reine renversa Nérull, brisa son emprise sur les morts et s'empara de ses attributions. Pour l'empêcher de devenir un tyran dans la même veine que son prédécesseur, les dieux attirèrent son reflet mortel en leur sein et en firent la déesse de la mort, mais pas des morts. Si elle n'a jamais pu régner sur les morts, elle ajouta au fil du temps l'hiver et le destin à son domaine. Aujourd'hui, elle est connue dans le monde naturel sous le nom de Reine Corneille.

Bien que Pluton soit relativement déserte et que nulle âme mortelle n'y vienne plus, certains esprits craignaient d'affronter la véritable mort et décidèrent de s'accrocher à la demi-mort que Nérull leur avait conférée. La plupart d'entre eux sont aujourd'hui des morts-vivants inintelligents animés par la haine uniquement. D'autres esprits mortels furent condamnés à des supplices ou une servitude qui n'ont toujours pas pris fin. Par exemple, certains esprits furent chargés de bâtir un mur qui ne cesse de s'effondrer ou de déplacer une montagne au moyen d'une cuiller. D'autres créatures, comme les sbires de Vecna ou des chasseurs de trésors githyankis, viennent à Pluton en quête de richesses et de connaissances oubliées. Les cryptes et mausolées de ce plan abritent les biens funéraires de milliers de monarques.

Tu'narath, la Cité des Githyankis

La plus importante communauté githyanki est Tu'narath, une cité gouvernée par la reine liche Vlaakith. Bâtie sur le gigantesque cadavre d'un dieu oublié, Tu'narath est une véritable métropole astrale. Des dizaines de milliers de githyankis et autant d'esclaves parcourent ses rues sinueuses et tours à pointes. La cité enveloppe le corps d'un dieu défunt et des ponts vertigineux enjambent les espaces qui séparent ses membres et les parties difformes de son torse.

Un petit nombre de marchands et de mercenaires étrangers disposent d'un sauf-conduit délivré par les fonctionnaires de la Reine Liche et vaquent à leurs occupations sur les marchés bondés. Toutefois, ils n'ont pas le droit de quitter les quartiers réservés aux étrangers sous peine de mort. De plus, beaucoup de visiteurs se sont aperçus que leur sauf-conduit ne leur était accordé que tant que leur présence profitait aux autochtones.

Vlaakith, la Reine Liche, règne sur la race githyanki depuis plus de mille ans. Bien que les autres cités et citadelles soient indépendantes, aucun githyanki n'ose la défier. Elle terrasse habituellement ses rivaux présumés au moyen de ses terrifiants pouvoirs nécromantiques, se nourrissant de leur force vitale afin d'entretenir son état de mort-vivant. Le palais de Vlaakith est taillé dans le crâne du dieu mort sur lequel se dresse la ville et domine l'horizon. Il rappelle notamment à tous ses sujets qu'elle les épie constamment.

CHAPTER 6

Monstres des plans


STEVE ELLIS

De sinistres esprits hantent les sentiers obscurs de Gisombre, des démons sadiques arpentent les donjons des Abysses et des diables cruels errent dans les cavernes tortueuses des Neuf Enfers. Des forêts de Féerie aux citadelles de la Mer Astrale, les créatures qui y vivent sont si terrifiantes et redoutables que le monde matériel tremblerait de terreur devant leur puissance.

Ce chapitre présente de nouveaux monstres originaires de ces plans.

Monstre	Niveau	Rôle
Lamelin perforant	6	Soldat
Canoloth (démon)	7	Soldat
Lamelin tranchant	8	Artilleur
Diable dolorifique	8	Soldat
Marteleur korred	8	Soldat
Chorégraphe korred	10	Contrôleur (meneur)
Mage de fer lamelin	10	Contrôleur d'élite
Diable dolorifique capitaine	11	Contrôleur (meneur)
Démon d'ombre	12	Chasseur d'élite
Dévastateur canoloth (démon)	13	Sbire
Chasme (démon)	14	Franc-tireur
Solamithe (démon)	15	Artilleur
Exécuteur à six doigts	15	Chasseur
Sombre acolyte de Graz'zt	15	Sbire
Archon d'air embusqué	16	Chasseur
Lame hurleuse	16	Franc-tireur (meneur)
Gardien	17	Chasseur
Archon d'air tempétueux	18	Franc-tireur
Diable barbelé	18	Franc-tireur
Diable barbelé exécuteur	18	Soldat
Observateur raavasta	19	Chasseur
Aspect de Dispater	20	Contrôleur d'élite (meneur)
Élu de Graz'zt	22	Contrôleur d'élite
Diable orageux	23	Artilleur
Intrigant raavasta	23	Contrôleur d'élite
Cuirassier astral	24	Brute solo
Aspect de Graz'zt	24	Franc-tireur d'élite
Baphomet (démon)	28	Brute solo
Dispater (diable)	28	Contrôleur solo (meneur)
Diable cuivré	28	Soldat
Graz'zt (démon)	32	Contrôleur solo



ARCHON D'AIR

Les archons d'air sont des guerriers élémentaires créés par les originels pour affronter les dieux et leurs serviteurs.

Archon d'air embusqué Chasseur niveau 16
Humanoïde élémentaire (air) de taille M 1 400 px

Initiative +18 **Sens** Perception +12
Pv 122 ; **péril** 61
CA 30 ; **Vigueur** 28, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15
VD vol 8 (stationnaire)

⨺ **Chaîne cloutée** (simple ; à volonté) ✦ **arme, électricité**
Allonge 2 ; +22 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts plus 2d6 dégâts d'électricité, et la cible est tirée de 1 case.

✧ **Tourbillon projeteur** (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃)
Explosion de proximité 1 ; +19 contre Vigueur ; 2d8 + 8 dégâts, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

Tourbillon d'évasion (mouvement ; à volonté) ✦ **téléportation**
Les créatures adjacentes sont poussées de 1 case, puis l'archon d'air embusqué se téléporte de 8 cases.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
Compétences Discrétion +19
For 16 (+11) **Dex** 23 (+14) **Sag** 18 (+12)
Con 20 (+13) **Int** 15 (+10) **Cha** 14 (+10)
Équipement harnois, chaîne cloutée

Tactique de l'archon d'air embusqué

Un archon d'air embusqué surgit et vise autant d'ennemis que possible avec *tourbillon projeteur*. En attendant que ce pouvoir se recharge, il attaque à grands coups de chaîne cloutée avant d'utiliser *tourbillon d'évasion* pour battre en retraite un court instant.



Archon d'air tempétueux Franc-tireur niveau 18
Humanoïde élémentaire (air) de taille M 2 000 px

Initiative +18 **Sens** Perception +14
Vents mugissants (quand l'archon est en péril) aura 3 ; tous les ennemis pris dans l'aura qui sont dépourvus du mot-clé air sont assourdis et subissent un -2 aux jets d'attaque de corps à corps et aux jets d'attaque à distance.
Pv 174 ; **péril** 87
CA 32 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 32, **Volonté** 30
Immunités maladie, poison ; **Résistances** électricité 15
VD vol 8 (stationnaire)

⨺ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme, électricité**
+23 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts plus 2d6 dégâts d'électricité, et la cible est poussée de 1 case.

⨽ **Liens du vent** (simple ; rencontre) ✦ **arme, électricité**
Épée longue nécessaire ; +23 contre CA ; 4d8 + 10 dégâts d'électricité, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).
Réussite ou échec : une fois par round, à son tour de jeu, l'archon peut faire glisser la cible de 1 case au prix d'une action mineure (sauvegarde annule).

Ruée de la tempête
Si l'archon d'air tempétueux finit son déplacement à 4 cases au moins de son point de départ, il bénéficie d'un +2 à la CA et ses attaques de corps à corps infligent 1d8 dégâts d'électricité supplémentaires.

Alignement chaotique mauvais **Langues** originel
For 18 (+13) **Dex** 25 (+16) **Sag** 20 (+14)
Con 22 (+15) **Int** 17 (+12) **Cha** 15 (+11)
Équipement harnois, épée longue

Tactique de l'archon d'air tempétueux

Un archon d'air tempétueux recourt à des tactiques de guérilla, attaquant puis s'enfuyant pour harceler d'autres adversaires. Il tente d'entraver un ennemi puissant avec *liens du vent*, utilisant l'effet de glissade pour placer l'adversaire en tenaille.

Connaissance des archons d'air

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les archons d'air embusqués sont des assassins élémentaires tandis que les archons d'air tempétueux sont les fers de lance des armées.

DD 25 : les archons d'air embusqués se transforment en cyclones déchaînés qui projettent les ennemis au loin. Des vents hurlants protègent les archons d'air tempétueux en détournant armes et projectiles.

Rencontres de groupe

Les archons d'air combattent aux côtés d'autres créatures élémentaires, parfois même originaires d'autres éléments.

Rencontre de niveau 20 (12 000 px)
- 2 archons d'air embusqués (chasseurs de niveau 16)
- 2 archons d'air tempétueux (francs-tireurs de niveau 18)
- 1 archon de glace givreux (contrôleur de niveau 20)
- 2 slaads rouges (soldats de niveau 15)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

BAPHOMET

BAPHOMET, ÉGALEMENT CONNU COMME LE ROI CORNU, incarne la puissance destructrice de la rage et les aspects les plus sauvages de la nature. Son culte est un acteur influent de la société minotaure visant à pousser celle-ci vers ses instincts les plus bestiaux et maléfiques. Son credo étant d'accepter et de laisser libre cours à la bête qui est en soi, ses fidèles comptent souvent des mercenaires, des pirates et de féroces tribus barbares.

Habité de la folie des grandeurs, Baphomet est un démon vantard et agressif qui inspire un fanatisme aveugle à ses fidèles. Il est violent, se met aisément en colère et, bien qu'il soit capable de ruse, il préfère agir impulsivement. Il autorise les créatures qui abondent dans le sens de ses caprices à survivre et écrase en revanche sous ses sabots ceux qui expriment des doutes.

Baphomet ceint parfois son front d'une couronne de fer sur les pointes de laquelle sont empalées plusieurs têtes d'ennemis. Il ne s'encombre pas d'une armure et manie une énorme hache à deux mains baptisée *Crève-cœur*.

CONNAISSANCE DE BAPHOMET

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 19 : Baphomet est aussi surnommé le Roi Cornu, le Piétineur, le Prince des Bêtes et le Seigneur Minotaure. Les minotaures et tous ceux qui vénèrent la férocité de la nature lui rendent hommage.

DD 28 : Baphomet a deux grands ennemis, le prince démon Yeenoghu et la déesse Mélora. Tout comme Yeenoghu, Baphomet s'imagine être le plus apte à gouverner le monde naturel. Baphomet garde aussi une dent contre Graz'zt qui l'a autrefois emprisonné.

DD 33 : Baphomet règne sur un niveau des Abysses que l'on appelle le Dédale sans Fin et qui est un immense labyrinthe de pierre. Des démons goristros et des sauvages minotaures en parcourent les couloirs et y traquent tous ceux qui se retrouvent malencontreusement sur le territoire de leur seigneur.

TACTIQUE DE BAPHOMET

Baphomet se délecte du corps à corps et se jette avec intrépidité dans la bataille. Il utilise *beuglement tonnant* la première fois qu'une attaque réussit contre lui et que trois ennemis au moins sont à portée. Si ses adversaires sont hors de portée d'allonge, il utilise *dédale abyssal* pour les séparer et les désorganiser. Une fois au corps à corps, il continue d'employer *dédale abyssal* pour les empêcher de battre en retraite. Il attaque les ennemis aux armures les plus solides avec *Crève-cœur* et les autres avec *encornage*. Une fois en péril, Baphomet se débarrasse de son arme et utilise *furie du péril* à chaque round jusqu'à l'anéantissement de ses adversaires ou le sien.

DAVE ALLSOP

Baphomet — Brute solo niveau 28
Humanoïde élémentaire (démon) de taille TG — 65 000 px

Initiative +23 — **Sens** Perception +27 ; vision dans le noir

Terrain sanguinaire aura 5 ; une créature prise dans l'aura qui effectue une attaque de corps à corps contre une cible en péril bénéficie d'un +5 aux jets de dégâts, et une créature en péril qui effectue une attaque de corps à corps bénéficie d'un +10 aux jets de dégâts.

Pv 1 295 ; **péril** 647 ; cf. aussi *férocité*

CA 42 ; **Vigueur** 44, **Réflexes** 41, **Volonté** 40

Résistances variable 20 (3/rencontre ; cf. *BF* 283)

Jets de sauvegarde +5

VD 8 (déplacement tellurien)

Points d'action 2

Crève-cœur (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 3 ; +32 contre CA ; 3d12 + 10 dégâts (critique 9d12 + 46), et la cible subit un -2 à la CA (sauvegarde annule).

Encornage (simple ; à volonté)
Allonge 2 ; +31 contre CA ; 4d8 + 10 dégâts, et la cible glisse de 2 cases. Si Baphomet effectue cette attaque dans le cadre d'une charge, la cible se retrouve aussi à terre.

Massacre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Baphomet effectue une attaque de *Crève-cœur* contre une cible et une attaque d'*encornage* contre une autre.

Beuglement tonnant (réaction immédiate, lorsque Baphomet subit des dégâts d'une attaque ; se recharge lorsque Baphomet est en péril pour la première fois) ✦ **terreur, tonnerre**
Explosion de proximité 6 ; +29 contre Volonté ; 7d8 + 6 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

Furie du péril (simple ; utilisable uniquement quand Baphomet est en péril ; à volonté)
Explosion de proximité 2 ; +29 contre Vigueur ; 4d8 + 10 dégâts, puis la cible est poussée de 3 cases et se retrouve à terre.

Dédale abyssal (mineure ; à volonté) ✦ **illusion**
Mur de zone 4 à 10 cases ou moins ; le mur illusoire occupe 4 cases contiguës et dure jusqu'à la fin de la rencontre. Le mur ne peut être ni détruit ni escaladé. Si Baphomet crée plus d'un mur, les parties de ces murs ne peuvent pas être adjacentes.
Le mur bloque le déplacement et la ligne de mire des ennemis. Baphomet et ses alliés peuvent se déplacer, voir et attaquer à travers le mur sans malus. Si Baphomet ou un de ses alliés se déplace dans une case de mur adjacente à un ennemi, ce dernier peut ignorer les effets de ce mur.

Férocité (Baphomet tombe à 0 point de vie)
Baphomet effectue une attaque de *furie du péril*.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal, commun

Compétences Athlétisme +29, Intimidation +25, Nature +27

For 30 (+24)	**Dex** 28 (+23)	**Sag** 26 (+22)
Con 27 (+22)	**Int** 20 (+19)	**Cha** 22 (+20)

Équipement *Crève-cœur (hache à deux mains vicieuse +6)*

Lame hurleuse

Les lames hurleuses sont des fanatiques religieux qui vénèrent Baphomet et pratiquent des activités rituelles et païennes pour développer le chaos et la sauvagerie.

Lame hurleuse Franc-tireur (meneur) niveau 16
Humanoïde naturel de taille M, humain 1 400 px

Initiative +17 **Sens** Perception +17
Pv 151 ; **péril** 75 ; cf. aussi *rage bestiale*
CA 30 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 28
VD 6

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+21 contre CA ; 2d8 + 7 dégâts, et la cible glisse de 1 case.

⸸ **Chargé mobile** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Épée longue nécessaire ; la lame hurleuse effectue une attaque de charge ; +22 contre CA ; 1d8 + 9 dégâts, et la lame hurleuse se décale de 3 cases.

⸸ **Frappe du roi cornu** (simple ; utilisable uniquement quand la lame hurleuse est en péril ; à volonté) ✦ **arme**
Épée longue nécessaire ; +21 contre CA ; 3d8 + 7 dégâts.

Rage bestiale (mineure ; utilisable uniquement quand la lame hurleuse est en péril ; rencontre)
La lame hurleuse gagne 15 points de vie temporaires et 1 point d'action.

Sang de Baphomet (mineure ; recharge ⚅⚄⚃)
Un allié exerçant une prise en tenaille avec la lame hurleuse effectue une attaque de base de corps à corps contre la créature prise en tenaille au prix d'une action libre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Athlétisme +15, Bluff + 18, Nature +17

For 14 (+10)	**Dex** 25 (+15)	**Sag** 18 (+12)
Con 15 (+10)	**Int** 12 (+9)	**Cha** 20 (+13)

Équipement armure de peau, épée longue

Tactique de la lame hurleuse

La lame hurleuse utilise *charge mobile* au début du combat puis joue de l'épée longue, se battant avec une dévotion totale pour le Roi Cornu et utilisant le pouvoir *sang de Baphomet* chaque fois qu'elle le peut. Une fois en péril, elle utilise *rage bestiale* et *frappe du roi cornu*.

Connaissance des lames hurleuses

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : des cabalistes minotaures dirigent des cultes de Baphomet dans les cités minotaures, ce qui ne les a pas empêchés d'étendre leur influence dans les campagnes où vivent des humanoïdes miséreux et dépravés. Avec le culte du Temple de la Colère à leur tête, les fidèles effectuent des raids sur les patrouilles et les garnisons des autorités locales.

DD 25 : les lames hurleuses sont les chefs spirituels du Temple de la Colère. Elles vénèrent Baphomet et effectuent des rituels dont le point d'orgue est la décapitation d'un taureau. Certains témoins prétendent que la tête coupée murmure avec la voix de Baphomet.

Rencontres de groupe

Les cultes de Baphomet sont composés à la fois de minotaures et d'adorateurs humanoïdes.

Rencontre de niveau 14 (4 800 px)
- 2 lames hurleuses (francs-tireurs de niveau 16)
- 1 sauvage minotaure (brute de niveau 16)
- 8 laquais humains (sbires de niveau 7)

Comparé aux autres seigneurs démons, Baphomet est relativement faible. Il apparaît donc rarement seul et préfère la compagnie de sauvages minotaures et de démons goristros.

Rencontre de niveau 30 (94 000 px)
- Baphomet (brute sole de niveau 28)
- 1 démon marilith (franc-tireur d'élite de niveau 24)
- 2 démons goristros (brutes d'élite de niveau 19)



CUIRASSIER ASTRAL

LES CUIRASSIERS ASTRAUX ÉVOLUENT SANS CRAINTE dans la Mer Astrale en quête de nourriture. Un cuirassier se repaît de proies vivantes dans l'espoir que leurs âmes comblent le vide de son existence.

Cuirassier astral Brute solo niveau 24
Créature magique immortelle de taille Gig 30 250 px

Initiative +18 **Sens** Perception +19 ; vision dans le noir
Présence terrifiante (terreur) aura 3 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un -2 aux jets d'attaque.
Pv ↑ 135 ; **péril** 567
CA 38 ; **Vigueur** 38, **Réflexes** 35, **Volonté** 38
Immunités terreur ; **Résistances** variable 30 (3/rencontre ; cf. *BF* 283) ; cf. aussi *engloutissement*
Jets de sauvegarde +5
VD vol 12 (stationnaire)
Points d'action 2

⊕ **Pince** (simple ; à volonté)
Allonge 3 ; +27 contre CA ; 2d6 + 13 dégâts, et la cible est étreinte (jusqu'à évasion). Un cuirassier astral peut étreindre jusqu'à deux créatures à la fois, une dans chaque pince. Il ne peut pas utiliser cette attaque s'il étreint déjà deux créatures.

Paire de pinces (simple ; à volonté)
Le cuirassier astral effectue deux attaques de pince. Il ne peut pas utiliser cette attaque s'il étreint déjà une créature.

Pinces broyantes (simple ; à volonté)
Vise les créatures étreintes par le cuirassier astral ; +25 contre Vigueur ; 2d12 + 13 dégâts.

Engloutissement (simple ; à volonté)
Vise une créature en péril de taille G ou inférieure que le cuirassier astral étreint ; +25 contre Vigueur ; la cible est engloutie et entre dans un demi-plan carré de 8 cases de côté et de 2 cases de haut. La créature engloutie arrive dans une case au choix du cuirassier astral et un œil flottant occupe les 4 cases situées au centre du demi-plan.

Les créatures situées dans le demi-plan peuvent attaquer l'œil. Il possède les points de vie, défenses, immunités, résistances et jets de sauvegarde qu'a le cuirassier astral au même moment, et est en plus immatériel. L'œil ne peut se retrouver à terre ou être téléporté, et il est immunisé contre les déplacements forcés. Les créatures situées dans le demi-plan ne sont pas affectées par l'aura du cuirassier.

Les dégâts ou effets subis par l'œil le sont également par le cuirassier astral. Lorsqu'un cuirassier astral meurt, les créatures englouties sont éjectées dans l'espace précédemment occupé par le monstre.

Regard du dieu enchaîné (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 3 ; +25 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est étourdie plutôt qu'hébétée (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible est étourdie et subit 40 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Globe de terreur (libre 1/round ; à volonté) ✦ **psychique**
Décharge de proximité 3 ; vise les créatures englouties ; +26 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est étourdie plutôt qu'hébétée (sauvegarde annule). *Second jet de sauvegarde raté :* la cible est étourdie et subit 40 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule les deux).

Alignement chaotique mauvais **Langues** universel
For 29 (+21) **Dex** 22 (+18) **Sag** 25 (+19)
Con 27 (+20) **Int** 5 (+9) **Cha** 14 (+14)

DAVE ALLSOP



CUIRASSIER ASTRAL

TACTIQUE DU CUIRASSIER ASTRAL

Le cuirassier astral compte sur son aura pour emplir de terreur le cœur de ses ennemis. Pendant que ses adversaires endurent les effets de son regard, le monstre saisit les créatures les plus faibles dans ses pinces et tente de leur infliger suffisamment de dégâts pour les enfourner dans sa gueule béante.

CONNAISSANCE DES CUIRASSIERS ASTRAUX

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 24 : les cuirassiers astraux étaient jadis les anges du Dieu Enchaîné, mais la folie de leur maître les a corrompus, les transformant en horribles abominations mues par une faim primaire et destructrice.

DD 29 : un fragment du Dieu Enchaîné et de sa malveillance flotte dans le regard du cuirassier astral entre les étoiles qui y scintillent. Ceux qui croisent son regard ont un aperçu de folie absolue. Une telle expérience peut ébranler les plus sains d'esprit.

Toute créature engloutie par le cuirassier astral est prisonnière d'un demi-plan dont seule la mort du monstre peut la libérer.

DD 31 : adorateurs et érudits s'imaginent qu'une personne ayant récolté suffisamment d'yeux de cuirassiers astraux peut cumuler leur pouvoir pour libérer le Dieu Enchaîné.

Les profondeurs corrompues des Abysses abritent une grande variété de démons dont la seule raison d'être est de détruire.

Canoloth

Le canoloth est le chien de chasse des Abysses. Certains sont élevés comme de simples animaux domestiques tandis que d'autres errent à travers le Chaos Élémentaire en meutes sauvages qui se livrent au carnage partout où elles passent.



De haut en bas : chasme et canoloth

Canoloth — Soldat niveau 7
Bête élémentaire (démon) de taille M — 300 px

Initiative +7 — **Sens** Perception +9 ; vision aveugle 10
Pv 82 ; **péril** 41
CA 23 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 18
Résistances poison 10, variable 10 (1/rencontre ; cf. *BF* 283)
VD 7

⊕ **Morsure** (simple ; à volonté)
+13 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts.

↓ **Coup de langue** (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +13 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

↓ **Enroulement de langue** (mineure ; à volonté)
L'attaque vise une créature hébétée, étourdie, inconsciente ou sans défense ; allonge 4 ; +12 contre Vigueur ; la cible est tirée jusqu'à un espace inoccupé et adjacent au canoloth.

✧ **Plainte du canoloth** (simple ; rencontre) ✦ **psychique, terreur**
Explosion de proximité 1 ; vise les créatures dépourvues du mot-clé démon ; +11 contre Volonté ; 1d6 + 1 dégâts psychiques, et la cible subit un -2 à toutes les défenses (sauvegarde annule).

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal
Compétences Athlétisme +12

For 18 (+7)	**Dex** 14 (+5)	**Sag** 12 (+4)
Con 18 (+7)	**Int** 5 (+0)	**Cha** 6 (+1)

Tactique du canoloth

Le canoloth se place dans un rayon de 4 cases de ses ennemis et lance un *coup de langue*. Si l'ennemi est hébété par l'attaque, le canoloth utilise *enroulement de langue* pour le tirer à portée de mâchoires. Il recourt aussi à *plainte du canoloth* pour affaiblir les défenses des ennemis qu'il n'a jusqu'alors pas réussi à toucher, ou encore lorsqu'il est encerclé.

Dévastateur canoloth — Sbire niveau 13
Bête élémentaire (démon) de taille M — 200 px

Initiative +8 — **Sens** Perception +12 ; vision aveugle 10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 27 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 24, **Volonté** 23
Résistances poison 10
VD 7

⊕ **Déroulement de langue** (simple ; à volonté)
Allonge 4 ; +18 contre CA ; 5 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). Si la cible est déjà hébétée, elle subit au lieu de cela 2 dégâts supplémentaires.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal

For 18 (+10)	**Dex** 14 (+8)	**Sag** 12 (+7)
Con 18 (+10)	**Int** 5 (+3)	**Cha** 6 (+4)

Tactique du dévastateur canoloth

Les dévastateurs canoloths emploient des tactiques semblables à celles des canoloths, à la différence que les premiers sont enclins à se mettre à plusieurs sur une même cible.

Connaissance des canoloths

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 16 : les canoloths sont avides de chair et, tout comme les évistros, ont tendance à s'assembler en meutes de chasse. Ils s'accommodent de la présence d'autres résidents des Abysses et accompagnent fréquemment toutes sortes de créatures démoniaques.

DAVE ALLSOP

DD 21 : malgré son absence d'yeux, un canoloth dispose de sens lui permettant de détecter et pister des proies.

Rencontres de groupe

Les mezzodémons dressent souvent des canoloths comme animaux d'attaque familiers et les vendent même à ceux qui sont intéressés par un tel achat. L'instinct de meute du canoloth lui permet de travailler en collaboration avec des créatures différentes.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 2 démons canoloths (soldats de niveau 7)
- 1 guenaude hurlante (contrôleur de niveau 7)
- 2 acolytes pourpres (francs-tireurs de niveau 7)

Rencontre de niveau 12 (3 400 px)
- 2 mezzodémons (soldats de niveau 11)
- 5 dévastateurs canoloths (sbires de niveau 13)
- 1 dévoreur d'âme (contrôleur d'élite de niveau 11)

Chasme

Malins, vifs et couards, les chasmes sont des démons à forme d'insecte qui tentent d'étancher leur éternelle soif de sang et de douleur en torturant les faibles.

Chasme Franc-tireur niveau 14
Créature magique élémentaire (démon) de taille G 1 000 px

Initiative +16 **Sens** Perception +7
Pv 138 ; **péril** 69
CA 29 ; **Vigueur** 26, **Réflexes** 29, **Volonté** 24
Résistances variable 10 (2/rencontre ; cf. *BF* 283)
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée), vol 10

⊕ **Corne** (simple ; à volonté)
+19 contre CA ; 2d6 + 7 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule), ou 10 dégâts continus si la cible subit déjà 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

ǂ **Attaque de corps à corps mobile** (simple ; à volonté)
Le chasme peut se déplacer jusqu'à la moitié de sa VD et effectuer une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de ce déplacement. Il ne provoque pas d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de son attaque.

✧ **Vrombissement** (simple ; se recharge lorsque le chasme est en péril pour la première fois) ✦ **sommeil**
Explosion de proximité 2 ; vise les créatures dépourvues du mot-clé démon ; +17 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). *Premier jet de sauvegarde raté :* la cible est inconsciente (sauvegarde annule).

Mobilité du chasme
Le chasme bénéficie d'un +2 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par un déplacement.

Avantage de combat
Le chasme inflige 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat. Ces dégâts passent à 2d6 contre les adversaires inconscients.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Compétences Bluff +14, Discrétion +19, Intimidation +14, Intuition +12

For 19 (+11)	**Dex** 24 (+14)	**Sag** 10 (+7)
Con 18 (+11)	**Int** 11 (+7)	**Cha** 14 (+9)

Tactique du chasme

Un chasme compte sur sa rapidité et sa capacité de vol pour harceler ses ennemis tout en restant hors de danger. Il commence le combat avec *vrombissement* puis se concentre sur les adversaires inconscients pour les achever. Il passe d'un ennemi à un autre pour infliger des dégâts continus au plus grand nombre. Le chasme tient en réserve son *vrombissement* rechargé pour couvrir sa retraite ou assurer sa victoire.

Connaissance des chasmes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 18 : la ruse et l'instinct de survie d'un chasme lui procurent une subtilité inhabituelle chez les démons. Bien que son but reste de répandre destruction, chaos et douleur, il prend aussi le temps d'accumuler puissance et connaissance. Usant de mensonges, de menaces et de torture, il contraint d'autres créatures à l'aider.

DD 23 : les chasmes émergent spontanément des cadavres de créatures tuées dans les Abysses. Tels des vers blancs démoniaques, les jeunes s'extraient des corps pour se nourrir de la corruption qui sature les Abysses. D'autres démons, et tout particulièrement ceux qui volent, tuent et dévorent fréquemment toute larve de chasme qu'ils rencontrent. Les quelques jeunes chasmes suffisamment malins pour survivre deviennent adultes en moins d'un mois.

Rencontres de groupe

Ayant une préférence pour les alliés forts et stupides, les chasmes accompagnent ou manipulent souvent des démons primaires. Si le fait de se mettre au service d'un démon plus puissant lui permet de répandre plus de chaos, il ne laisse pas passer l'occasion.

Rencontre de niveau 14 (5 200 px)
- 2 démons chasmes (francs-tireurs de niveau 14)
- 2 tormantes (chasseurs de niveau 14)
- 2 mezzodémons (soldats de niveau 11)

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)
- 2 démons chasmes (francs-tireurs de niveau 14)
- 1 terreur arachnéenne (contrôleur d'élite de niveau 14)
- 2 crochets driders (brutes de niveau 14)

Démon d'ombre

Né de la plus pure corruption des Abysses, un démon d'ombre est un être maléfique à la noirceur dévorante. Toujours à l'affût, ces démons remplissent des rôles d'espions, d'éclaireurs et d'assassins.

Démon d'ombre Chasseur d'élite niveau 12
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M 1 400 px

Initiative +17 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Pv 196 ; **péril** 98
CA 28 ; **Vigueur** 25, **Réflexes** 27, **Volonté** 26
Résistances nécrotique 15, variable 15 (2/rencontre ; cf. *Bestiaire Fantastique* p. 283), immatériel ; **Vulnérabilités** radiant (si le démon d'ombre subit au moins 15 dégâts radiants, il perd les capacités déphasage et immatériel jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'attaquant)
Jet de sauvegarde +2
VD vol 8 (stationnaire) ; déphasage
Points d'action 1

⚔ **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **nécrotique**
+15 contre Réflexes ; 2d6 + 7 dégâts nécrotiques ; cf. aussi *avantage de combat*.

⚔ **Lacération nihiliste** (mineure ; à volonté) ✦ **nécrotique**
Avantage de combat nécessaire ; le démon d'ombre effectue une attaque de base de corps à corps.

✧ **Néant abyssal** (simple ; se recharge lorsque le démon d'ombre est en péril pour la première fois) ✦ **nécrotique, périmètre**
Explosion de proximité 3 ; +13 contre Vigueur ; 1d6 + 6 dégâts nécrotiques. L'explosion crée un périmètre de ténèbres qui dure jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du démon d'ombre. Ce périmètre ne peut pas être illuminé et bloque la ligne de mire de toutes les créatures qui ne voient pas dans l'obscurité. Une créature qui débute son tour de jeu dans le périmètre subit 1d6 + 6 dégâts nécrotiques.

Avantage de combat
Lorsque le démon d'ombre inflige des dégâts avec une attaque de griffes à une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat, celle-ci ne peut pas dépenser de récupérations jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du démon d'ombre.

Alignement chaotique mauvais **Langues** abyssal
Compétences Arcanes +13, Bluff +17, Discrétion +18

For 8 (+5)	**Dex** 24 (+13)	**Sag** 12 (+7)
Con 20 (+11)	**Int** 14 (+8)	**Cha** 22 (+12)

Tactique du démon d'ombre

Le démon d'ombre tend des embuscades. S'il bénéficie de l'effet de surprise, il utilise *lacération nihiliste* puis dépense un point d'action pour employer *néant abyssal*. Il exploite son déphasage pour éviter de faire face à plusieurs ennemis et temporise jusqu'à ce qu'une occasion de jouir d'un avantage de combat se présente. Une fois en péril, il utilise de nouveau *néant abyssal* et bat en retraite s'il est grièvement blessé.

Connaissance des démons d'ombre

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 16 : malgré sa ressemblance avec une âme-en-peine, le démon d'ombre est un rejeton vivant des Abysses. Ses pouvoirs exploitent l'énergie nécrotique produite par le lien des démons au néant et à l'entropie.

DD 21 : les démons d'ombre sont comme les diables en cela qu'ils mentent et complotent pour pousser les mortels au mal. Néanmoins, leur but est de répandre toujours plus de mort et de destruction et non de récolter des âmes et d'accumuler de la puissance. Le principal objectif d'un démon d'ombre est invariablement d'annihiler toute vie.

Rencontres de groupe

Les démons d'ombre n'interagissent avec les autres démons que s'ils partagent un but. Cette situation apparaît habituellement lorsqu'ils servent le même chef, tel qu'un seigneur démon. Les démons d'ombre s'associent avec les morts-vivants et d'autres créatures en rapport avec la mort, telles que des shadar-kai corrompus, des serviteurs de ténébreux et des nécroprêtres d'Orcus.

Rencontre de niveau 13 (3 800 px)
- 1 démon d'ombre (chasseur d'élite de niveau 12)
- 1 nécroprêtre d'Orcus (contrôleur de niveau 9)
- 5 nécrophages guerroyeurs (soldats de niveau 9)

Rencontre de niveau 13 (3 900 px)
- 1 démon d'ombre (chasseur d'élite de niveau 12)
- 2 hommes d'armes minotaures (soldats de niveau 10)
- 1 cabaliste minotaure (contrôleur de niveau 13)
- 1 dévoreur viscéreux (soldat de niveau 12)

Solamithe

Créature corpulente à la faim dévorante, le solamithe attaque en s'arrachant des morceaux de chair nécrosée et en les lançant sur ses ennemis où elle explose. Il renouvelle sa chair ainsi utilisée en dévorant ceux qu'il tue.

Tactique du solamithe

Malgré sa masse imposante, le solamithe est une cible fragile qui compte sur ses alliés pour le protéger. Il se déplace rapidement d'un bout à l'autre du champ de bataille tout en lançant du *feu d'âme*. Il évite le corps à corps et recourt à *retour de feu d'âme* pour maintenir ses adversaires à distance.

Connaissance des solamithes

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 18 : un solamithe peut détacher et lancer des morceaux de chair de son corps, qui se transforment en énergie nécrotique enflammée et explosent. À la fin d'une bataille, il se gorge de la chair de ses victimes pour reconstituer celle qu'il a cannibalisée. Sa nourriture préférée est la chair d'humanoïdes mortels.

DD 23 : lorsqu'il se nourrit, le solamithe arrache des morceaux de ses victimes pour les absorber tranquillement en savourant chaque bouchée. Une fois le repas terminé, l'écho spirituel de l'âme de sa victime apparaît comme un visage torturé sous la peau de son ventre.

Rencontres de groupe

Les solamithes sont des tortionnaires passionnés qui obligent des créatures plus faibles à les servir. Parfois, ils travaillent avec des démons de force supérieure ou égale, ne serait-ce que pour assurer leur sécurité. Les créatures capables de convoquer et de contrôler des démons emploient des solamithes comme gardes et artillerie.

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)
- 1 démon solamithe (artilleur de niveau 15)
- 2 slaads rouges (soldats de niveau 15)
- 3 slaads gris (francs-tireurs de niveau 13)

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)
- 2 démons solamithes (artilleurs de niveau 15)
- 1 démon immolith (contrôleur de niveau 15)
- 2 berserkers azers (brutes de niveau 15)



DAVE ALLSOP

De haut en bas : démon d'ombre et solamithe

Solamithe — Artilleur niveau 15
Humanoïde élémentaire (démon) de taille G — 1 200 px

Initiative +13 **Sens** Perception +8
Pv 115 ; **péril** 57
Régénération 10 (si le solamithe subit des dégâts de froid, sa régénération ne fonctionne pas à son tour de jeu suivant)
CA 26 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 28, **Volonté** 25
Résistances feu 10, variable 10 (2/rencontre ; cf. *BF* 283)
VD 8

(+) **Griffes** (simple ; à volonté) ✦ **feu**
Allonge 2 ; +21 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts plus 1d6 dégâts de feu.

Feu d'âme (simple ; à volonté) ✦ **feu, nécrotique**
Le solamithe choisit l'une des attaques suivantes, subissant des dégâts en même temps qu'il lance une partie de lui-même sur les ennemis. Le solamithe ne peut pas se réduire ainsi à 0 point de vie ou moins.
✦ Explosion de zone 1 à 20 cases ou moins ;
+19 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts nécrotiques et de feu.
Le Solamithe subit 5 dégâts.
✦ Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ;
+19 contre Réflexes ; 4d6 + 6 dégâts nécrotiques et de feu.
Le Solamithe subit 10 dégâts.
✦ Explosion de zone 3 à 20 cases ou moins ;
+19 contre Réflexes ; 5d6 + 6 dégâts nécrotiques et de feu.
Le Solamithe subit 15 dégâts.

Retour de feu d'âme (réaction immédiate, lorsque le solamithe subit des dégâts d'une attaque de corps à corps ; se recharge lorsque le solamithe est en péril pour la première fois) ✦ **feu, nécrotique**
Décharge de proximité 3 ; +19 contre Réflexes ; 3d6 + 6 dégâts nécrotiques et de feu, et la cible est poussée de 1 case.

Alignement chaotique mauvais — **Langues** abyssal

For 20 (+12)	**Dex** 23 (+13)	**Sag** 13 (+8)
Con 19 (+11)	**Int** 4 (+4)	**Cha** 8 (+6)

DIABLE

PUNIS POUR AVOIR TRAHI LEURS MAÎTRES DIVINS, les diables sont astreints aux Neuf Enfers. Néanmoins, il arrive que certains s'en échappent et s'aventurent dans le monde, se mettant souvent au service de mortels puissants et maléfiques malgré le danger et le prix associés à un tel engagement.

DIABLE BARBELÉ

LES DIABLES BARBELÉS SONT DE FÉROCES GUERRIERS auxquels on confie la défense de forteresses infernales ou qu'on affecte à la patrouille des niveaux inférieurs des Enfers pour y débusquer espions et intrus. Lorsqu'ils sont convoqués dans le monde, ils servent de gardes du corps d'élite ou de champions pour le compte de tyrans mortels.



De haut en bas : diable cuivré et diable barbelé

Diable barbelé	Franc-tireur niveau 18
Humanoïde immortel (diable) de taille M	2 000 px

Initiative +17 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir

Protection barbelée aura 1 ; toute créature prise dans l'aura qui effectue une attaque de corps à corps ou une attaque de proximité accompagnée du mot-clé arme contre le diable barbelé subit 5 dégâts.

Pv 170 ; **péril** 85

CA 33 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 30, **Volonté** 29

Résistances feu 20

VD 7, téléportation 7

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+23 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts.

⸸ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le diable barbelé effectue deux attaques de griffes.

↷ **Lancer de flamme** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Distance 5 ; +21 contre Réflexes ; 1d10 + 6 dégâts de feu, puis la cible subit 5 dégâts de feu continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

↯ **Téléportation barbelée** (simple ; rencontre) ✦ **téléportation**
Explosion de proximité 1 ; +23 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, et le diable barbelé se téléporte de 7 cases.

Bond infernal (mineure ; à volonté)
Le diable barbelé se décale de 3 cases.

Alignement mauvais **Langues** universel

Compétences Athlétisme +21, Intimidation +19

For 25 (+16)	**Dex** 23 (+15)	**Sag** 15 (+11)
Con 18 (+13)	**Int** 12 (+10)	**Cha** 20 (+14)

TACTIQUE DU DIABLE BARBELÉ

Un diable barbelé utilise *lancer de flamme* sur les adversaires éloignés. Quand les ennemis arrivent à proximité, il utilise *bond infernal* pour sauter sur l'un d'entre eux puis effectue une *double attaque* avant de se téléporter au loin.

Diable barbelé exécuteur	Soldat niveau 18
Humanoïde immortel (diable) de taille M	2 000 px

Initiative +16 **Sens** Perception +11 ; vision dans le noir

Menace barbelée aura 1 ; un ennemi qui entre dans l'aura ou en sort subit 5 dégâts et est marqué jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Pv 174 ; **péril** 87

CA 35 ; **Vigueur** 31, **Réflexes** 29, **Volonté** 29

Résistances feu 20

VD 7, téléportation 7

⊕ **Griffes** (simple ; à volonté)
+25 contre CA ; 1d8 + 7 dégâts, et la cible est poussée de 1 case ; cf. aussi *menace barbelée*.

⸸ **Double attaque** (simple ; à volonté)
Le diable barbelé exécuteur effectue deux attaques de griffes. Si les deux attaques touchent une même cible, il tente de l'empaler sur ses crochets en effectuant une attaque secondaire : +22 contre Réflexes ; 5 dégâts.

↷ **Lancer de flamme** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Distance 5 ; +20 contre Réflexes ; 1d10 + 7 dégâts de feu, puis la cible subit 5 dégâts de feu continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

Alignement mauvais **Langues** universel

Compétences Athlétisme +21, Intimidation +19

For 25 (+16)	**Dex** 20 (+14)	**Sag** 15 (+11)
Con 22 (+15)	**Int** 12 (+10)	**Cha** 20 (+14)

FRANZ VOHWINKEL

Tactique du diable barbelé exécuteur

Un diable barbelé exécuteur débute le combat avec *lancer de flamme*. Il se téléporte ensuite au beau milieu de ses ennemis et effectue des *doubles attaques* tout en exerçant sa *menace barbelée* sur eux. Si un adversaire bat en retraite, le diable barbelé exécuteur le poursuit, normalement ou en se téléportant.

Connaissance des diables barbelés

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : aussi qualifiés de hamatulas, les diables barbelés tirent leur nom des piquants pointus dont ils sont recouverts. Ils n'ont que faire des armes et préfèrent attaquer avec leurs épines et leurs griffes.

DD 25 : les diables barbelés servent de gardes dans les citadelles et les grands halls des enfers intermédiaires et inférieurs. Ils sont répandus à Phlegethos, Malbolge et Maladomini, dont ils patrouillent les vastes tunnels tortueux.

Rencontres de groupe

Les diables barbelés sont fiers et adorent combattre. Ils sont au service de maîtres qui apprécient leur puissance à sa juste valeur.

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)
- 2 diables barbelés (francs-tireurs de niveau 18)
- 1 diable barbelé exécuteur (soldat de niveau 18)
- 2 magi de feu infernal cambions (artilleurs de niveau 18)

Rencontre de niveau 19 (11 200 px)
- 2 diables barbelés (francs-tireurs de niveau 18)
- 1 diable osseux (contrôleur de niveau 17)
- 2 diables gelés (soldats de niveau 20)

Diable cuivré

Dans les profondeurs incandescentes de Nessus se trouve Malsheem, la forteresse infernale d'Asmodée et le domaine des diables cuivrés, ainsi nommés parce qu'ils portent en permanence leur armure de cuivre forgenfer. Ces diables sont de fervents défenseurs et de farouches combattants qui submergent quiconque ose s'aventurer sur leur territoire sans autorisation.

Connaissance des diables cuivrés

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 28 : la Garde de Malsheem est composée des 1 001 diables cuivrés les plus loyaux et féroces. Elle protège le palais d'Asmodée et constitue un corps de protection rapprochée d'élite. Lorsqu'un membre de la Garde de Malsheem meurt, un nouveau diable cuivré est promptement promu pour le remplacer.

Contrairement aux diantrefosses, les diables cuivrés sont dépourvus d'ambition et ne rêvent que de servir leur seigneur maléfique.

DD 33 : les diables cuivrés sont créés à partir des plus valeureux et dévoués diables guerroyeurs, osseux et barbelés. Lors d'un rituel prolongé et terriblement douloureux, les créatures sont découpées et encastrées dans une armure de cuivre forgenfer. Cette armure, greffée au diable pour le restant de son existence, ne peut plus jamais être ôtée.

Diable cuivré — Soldat niveau 28
Humanoïde immortel (diable) de taille G — 13 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +26 ; vision dans le noir
Feu infernal gluant (feu) aura 2 ; une créature qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 10 dégâts de feu. Une créature dépourvue du mot-clé diable ne peut pas utiliser de pouvoirs accompagnés du mot-clé téléportation tant qu'elle se situe dans l'aura.
Pv 257 ; **péril** 128
CA 45 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 38, **Volonté** 39
Résistances feu 30
VD 7, vol 7 (maladroit)

⨺ **Hallebarde** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +35 contre CA ; 2d12 + 10 dégâts, puis la cible glisse de 1 case.

⇳ **Jet de feu infernal** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Décharge de proximité 3 ; +33 contre Réflexes ; 4d10 + 7 dégâts de feu.

⨽ **Assaut furieux** (simple ; rencontre) ✦ **arme, téléportation**
+33 contre Vigueur ; 4d12 + 10 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases. En plus, le diable cuivré se téléporte dans un espace adjacent à la cible après que celle-ci a été poussée.

⨽ **Opportuniste diabolique** (réaction immédiate, lorsqu'un ennemi est poussé, tiré ou glissé dans une case adjacente au diable cuivré ; à volonté) ✦ **arme**
+33 contre Vigueur ; 1d12 + 9 dégâts, et la cible se retrouve à terre.

Assaut infernal (mouvement ; rencontre) ✦ **téléportation**
Le diable cuivré se téléporte de 20 cases et bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Il peut se téléporter dans des cases occupées, en faisant alors glisser les créatures qui les occupent dans les espaces inoccupés les plus proches.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Intimidation +25

For 28 (+23)	**Dex** 18 (+18)	**Sag** 25 (+21)
Con 25 (+21)	**Int** 23 (+20)	**Cha** 22 (+20)

Équipement harnois forgenfer (détruit si le diable cuivré est tué), hallebarde

Tactique du diable cuivré

Un diable cuivré utilise *assaut furieux* pour pousser son ennemi contre un autre diable cuivré de sorte à déclencher le pouvoir *opportuniste diabolique* de celui-ci. Les diables se déploient pour couvrir une large surface avec *feu infernal gluant*. Un diable cuivré garde *assaut infernal* en réserve pour une occasion d'empêcher ses adversaires de se rassembler ou de battre en retraite.

Rencontres de groupe

Asmodée ne fait confiance à personne, mais le peu de confiance qu'il accorde va à ses gardes du palais. Il utilise les diables cuivrés pour les tâches les plus délicates ou les plus importantes.

Rencontre de niveau 28 (68 900 px)
- 2 diables cuivrés (soldats de niveau 28)
- 1 diable diantrefosse (soldat d'élite de niveau 26)
- 6 diables guerroyeurs (brutes de niveau 22)

Rencontre de niveau 30 (94 000 px)
- 3 diables cuivrés (soldats de niveau 28)
- 1 dragon vert vénérable (contrôleur solo de niveau 27)

Diable dolorifique

Les diables dolorifiques sont des mercenaires des Neuf Enfers qui louent leurs services à tout maître qui les laisse torturer plus faible qu'eux. Ce sont des combattants enthousiastes qui se délectent à l'idée de cingler leurs adversaires de leur fouet barbelé.

Diable dolorifique Soldat niveau 8
Humanoïde immortel (diable) de taille M 350 px

Initiative +8 **Sens** Perception +12 ; vision dans le noir
Aura du tourment aura 2 ; une créature dépourvue du mot-clé diable qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.
Pv 86 ; **péril** 43
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 18, **Volonté** 19
Résistances feu 10
VD 5

⊕ **Fouet barbelé** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +15 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable dolorifique.

⇾ **Vague de douleur** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +13 contre CA ; 3d6 + 5 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable dolorifique.

Sadisme
Lorsque le diable dolorifique réussit un coup critique ou que son attaque met un ennemi en péril, il bénéficie d'un +2 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Intimidation +10, Intuition +12
For 20 (+9) **Dex** 15 (+6) **Sag** 17 (+7)
Con 14 (+6) **Int** 14 (+6) **Cha** 12 (+5)
Équipement fouet barbelé

Tactique du diable dolorifique

Les diables dolorifiques visent les ennemis agiles, infligeant les effets débilitants de leur fouet barbelé pour les tenir à portée d'allonge. Ils se positionnent de sorte à affecter le plus de créatures possibles avec *aura du tourment* et gardent *vague de douleur* en réserve jusqu'à ce qu'au moins deux ennemis soient dans l'aire ou qu'ils bénéficient du bonus à l'attaque de *sadisme*.

Connaissance des diables dolorifiques

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 15 : bien que relativement faibles, les diables dolorifiques sont des adversaires cruels et sanguinaires. Leur fouet barbelé cause une douleur terrible et incapacitante.

DD 20 : les diables dolorifiques sont des tortionnaires talentueux et cruels. On les trouve en grand nombre dans les enfers supérieurs, particulièrement à Dis et Minauros. Des mortels sadiques en convoquent dans le monde pour en faire leurs mercenaires.

Diable dolorifique capitaine Contrôleur (meneur) niveau 11
Humanoïde immortel (diable) de taille M 600 px

Initiative +7 **Sens** Perception +13 ; vision dans le noir
Aura du tourment aura 2 ; une créature dépourvue du mot-clé diable qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 2 dégâts.
Pv 110 ; **péril** 55
CA 25 ; **Vigueur** 23, **Réflexes** 20, **Volonté** 21
Résistances feu 10
VD 5

⊕ **Fouet barbelé** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Allonge 2 ; +16 contre CA ; 2d8 + 5 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable dolorifique capitaine.

⇾ **Armes enflammées** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu**
Explosion de proximité 10 ; les alliés pris dans l'explosion infligent 5 dégâts de feu supplémentaires avec les attaques accompagnées du mot-clé arme jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du diable dolorifique capitaine.

Sadisme suprême
Lorsque le diable dolorifique capitaine réussit un coup critique ou que son attaque met un ennemi en péril, lui et ses alliés situés dans un rayon de 5 cases gagnent 10 points de vie temporaires.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Intimidation +11, Intuition +13
For 20 (+10) **Dex** 15 (+7) **Sag** 17 (+8)
Con 14 (+7) **Int** 14 (+7) **Cha** 12 (+6)
Équipement fouet barbelé

Tactique du diable dolorifique capitaine

Le diable dolorifique capitaine fonce au combat et utilise *armes enflammées* autant que possible. Parallèlement, il assène de grands coups de fouet barbelé à ses ennemis dans l'espoir de déclencher *sadisme suprême*.

Rencontres de groupe

Les diables dolorifiques louent leurs services hors des Neuf Enfers et peuvent donc apparaître en compagnie de différentes créatures maléfiques.

Rencontre de niveau 7 (1 500 px)
- 2 diables dolorifiques (soldats de niveau 8)
- 2 diables à piquants (francs-tireurs de niveau 6)
- 1 glaive noir tieffelin (chasseur de niveau 7)

Rencontre de niveau 9 (2 300 px)
- 2 diables dolorifiques (soldats de niveau 8)
- 1 diable dolorifique capitaine (contrôleur de niveau 11)
- 2 bretteurs infernaux cambions (brutes de niveau 8)

Diable orageux

Surplombant le champ de bataille, les diables orageux sèment la destruction. Dans les enfers inférieurs et particulièrement à Maladomini et Nessus, ils sont l'artillerie des armées.

Diable orageux Artilleur niveau 23
Humanoïde immortel (diable) de taille M 5 100 px

Initiative +18 **Sens** Perception +17 ; vision dans le noir
Pv 169 ; **péril** 84
CA 37 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 33
Résistances électricité 20, feu 20, tonnerre 20
VD 7, vol 7 (maladroit)

⏚ **Trident** (simple ; à volonté) ✦ **arme, électricité**
+26 contre Réflexes ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible subit 10 dégâts d'électricité continus et est hébétée (sauvegarde annule les deux).

⚚ **Fourche foudroyante** (simple ; à volonté) ✦ **électricité**
Trident nécessaire ; distance 20 ; +28 contre Réflexes ; 3d6 + 8 dégâts d'électricité.

Coup de tonnerre infernal (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **électricité, tonnerre**
Explosion de zone 2 à 20 cases ou moins ; +26 contre Vigueur ; 2d10 + 6 dégâts d'électricité et de tonnerre, puis la cible est poussée de 3 cases par rapport à la case d'origine et hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Cyclone (libre, lorsque le diable orageux est en péril pour la première fois ; rencontre)
Le diable orageux se décale de 3 cases et tout ennemi de taille M ou inférieure qui lui était adjacent au début du déplacement se retrouve à terre.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Discrétion +23
For 20 (+16) **Dex** 25 (+18) **Sag** 22 (+17)
Con 25 (+18) **Int** 16 (+14) **Cha** 17 (+14)
Équipement trident

Tactique du diable orageux

Les diables orageux engagent le combat en s'envolant jusqu'à un perchoir qui a vue sur le champ de bataille. De là, ils abattent tout d'abord un *coup de tonnerre infernal* puis, en attendant qu'il se recharge, continuent avec *fourche foudroyante*.

Les diables orageux sont de piètres volants et évitent par conséquent de se battre dans les airs, préférant atterrir avant d'attaquer, et ne prenant les airs que pour trouver un perchoir duquel foudroyer les adversaires.

Connaissance des diables orageux

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les diables orageux sont l'artillerie des Neuf Enfers. Ils patrouillent les citadelles des enfers inférieurs et servent de gardes du corps aux diantrefosses. Les diables les plus faibles, généralement dépourvus de résistance contre les énergies de ce type, craignent leurs pouvoirs d'électricité et de tonnerre.

DD 30 : les diables orageux peuvent se révéler indisciplinés et supportent mal l'organisation des formations militaires infernales. Parfois, ils désobéissent aux ordres ou abandonnent leur poste pour le plaisir d'une victime facile ou d'un diable inférieur à torturer.

Rencontres de groupe

Les diables orageux sont connus pour harceler les vaisseaux qui traversent la Mer Astrale. Ils constituent aussi le soutien d'artillerie à des hordes d'autres diables mais aussi à des mortels qui les ont convoqués et asservis.

Rencontre de niveau 23 (25 550 px)
- 2 diables orageux (artilleurs de niveau 23)
- 1 diable guerroyeur (brute de niveau 22)
- 4 diables gelés (soldats de niveau 20)



De haut en bas : diable dolorifique et diable orageux

WARREN MAHY

DISPATER

MAÎTRE EN STRATÉGIE ET EN INTRIGUE, Dispater est le seigneur de Dis, le deuxième enfer. On le connaît aussi comme le Duc de Fer et le Sire de Discorde, et il règne d'une main de fer dans un gant de velours.

Malin et prudent, Dispater est rarement pris de court. Il est habituellement poli et calme, s'exprimant avec courtoisie et intelligence. En revanche, lorsque ses ennemis le défient, ses yeux rougeoient de fureur et ses paroles flagellent ses adversaires d'une puissance impie.

Dispater Contrôleur solo (meneur) niveau 28
Humanoïde immortel (diable) de taille M 65 000 px

Initiative +20 **Sens** Perception +21 ; vision dans le noir
Pv 1 295 ; **péril** 647
CA 45 ; **Vigueur** 41, **Réflexes** 43, **Volonté** 42
Résistances feu 30
Jets de sauvegarde +5
VD 6, téléportation 10
Points d'action 2

Sceptre châtieur (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Sceptre de Dispater nécessaire ; +34 contre CA ; 2d8 + 10 dégâts (critique 8d8 + 10), puis la cible est poussée de 2 cases et hébétée (sauvegarde annule).

Réplique blasphématoire (réaction immédiate, quand Dispater est touché par une attaque de corps à corps ; à volonté) ✦ **tonnerre**
Vise l'attaquant ; +32 contre Volonté ; 3d8 + 10 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 1 case.

Sceptre décapant (simple ; à volonté) ✦ **acide, focaliseur**
Sceptre de Dispater nécessaire ; distance 20 ; +32 contre Réflexes ; 2d8 + 10 dégâts d'acide, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Dispater.

Enjôlement (simple ; recharge ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **charme, psychique**
Distance 20 ; +32 contre Volonté ; 2d8 + 10 dégâts psychiques, puis la cible glisse de 3 cases et est dominée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible est hébétée jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Portes de Dis (mineure ; à volonté) ✦ **feu, invocation**
Mur de zone 10 à 20 cases ou moins. Dispater invoque un filet de fer incandescent qui dure jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Le mur bloque le déplacement et la ligne d'effet, mais pas la ligne de mire. Les créatures qui terminent leur tour de jeu adjacentes au mur subissent 10 dégâts de feu. Les créatures tirées, poussées ou glissées jusqu'à une case adjacente au mur subissent 20 dégâts de feu. Le mur est haut de 4 cases et ne peut être détruit.

Respect diabolique (libre 1/round, quand un ennemi situé dans un rayon de 10 cases tombe en péril ou subit un coup critique ; à volonté) ✦ **guérison, terreur**
L'ennemi est poussé de 3 cases par rapport à Dispater et hébété jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Dispater. Les créatures pourvues du mot-clé diable et situées dans un rayon de 10 cases de Dispater récupèrent 20 points de vie.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Arcanes +29, Bluff +28, Histoire +29, Intuition +26, Religion +29

For 22 (+20)	**Dex** 23 (+20)	**Sag** 24 (+21)
Con 27 (+22)	**Int** 30 (+24)	**Cha** 29 (+23)

Équipement robe écarlate, *sceptre de Dispater* (cf. ci-après)

TACTIQUE DE DISPATER

Dispater choisit ses combats avec soin et évite d'affronter des ennemis dangereux à moins de s'y être préparé en mettant toutes les chances de son côté. Il garde toujours des diables inférieurs à proximité, y compris des diables légionnaires, guerroyeurs et même quelques diantrefosses. Dispater envoie d'abord ses suivants au combat pour juger de la force de ses adversaires.

S'il doit participer au combat, Dispater utilise *portes de Dis* pour séparer ses ennemis tandis qu'il tente de dominer le plus puissant avec *enjôlement*. Il reste hors de portée et utilise *sceptre décapant* en attendant que *enjôlement* se recharge. Si le corps à corps devient dangereux, il dépense un point d'action pour effectuer deux attaques de *sceptre châtieur* et se téléporter ailleurs. Il n'hésite pas à fuir si le combat tourne mal.

Sceptre de Dispater Niveau 28

Symbole de l'autorité de Dispater, ce sceptre d'adamantium représente deux serpents enroulés l'un autour de l'autre et lui permet de couvrir ses adversaires d'acide.

Focaliseur (sceptre) 2 125 000 po
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +6d8 dégâts
Propriété : le sceptre fonctionne à la fois comme une *masse d'armes* +6 et comme un focaliseur.
Pouvoir (à volonté) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec une attaque de corps à corps utilisant ce sceptre. La cible est poussée de 2 cases et hébétée (sauvegarde annule).
Pouvoir (à volonté ✦ acide) : action simple. Distance 20 ; Intelligence contre Réflexes ; 2d8 + modificateur d'intelligence dégâts d'acide, et la cible subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

CONNAISSANCE DE DISPATER

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 20 : Dispater est le seigneur de Dis, le deuxième enfer. Son palais est la célèbre Tour de Fer, une imposante fortification sise au centre même de la ville de Dis. Dispater est réputé pour ses pouvoirs de persuasion.

DD 25 : Dispater est prudent et crée souvent des aspects de lui-même. Ces avatars gèrent les affaires étrangères à Dis.

DD 28 : Dispater n'encourage pas le développement de cultes, préférant plutôt influencer des mortels importants en leur promettant plus de pouvoir. Les agents de Dispater sont souvent des vizirs, conseillers ou ministres qui tiennent secrètement les rênes du pouvoir.

DD 33 : maître en politique infernale, Dispater est un grand allié de Méphistophélès (seigneur du huitième enfer). Ces deux archidiables partagent la même haine de Belzébuth, seigneur du septième enfer.

Aspect de Dispater

Dispater ne sort que rarement de sa Tour de Fer et préfère envoyer un aspect pour traiter avec ses pairs ou soumettre les mortels qui l'intéressent à la tentation.

Il sait où et quand un tel aspect entre dans le monde, mais n'a aucun lien avec lui par la suite.

Aspect de Dispater Contrôleur d'élite (meneur) niveau 20
Humanoïde immortel (diable) de taille M 5 600 px

Initiative +14 **Sens** perception +15 ; vision dans le noir
Pv 382 ; **péril** 191
CA 37 ; **Vigueur** 33, **Réflexes** 35, **Volonté** 34
Résistances feu 20
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 10
Points d'action 1

Sceptre châtieur (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+25 contre CA ; 2d8 + 6 dégâts, puis la cible est poussée de 2 cases et hébétée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aspect de Dispater.

Réplique blasphématoire mineure (réaction immédiate, quand l'aspect de Dispater est touché par une attaque de corps à corps ; se recharge quand l'aspect de Dispater est en péril pour la première fois) ✦ **tonnerre**
Vise l'attaquant ; +24 contre Volonté ; 3d8 + 7 dégâts de tonnerre, et la cible est poussée de 1 case.

Enjôlement mineur (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme, psychique**
Distance 10 ; +24 contre Volonté ; 2d6 + 7 dégâts psychiques, puis la cible glisse de 2 cases et est dominée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aspect de Dispater.

Portes de Dis mineures (mineure ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **feu, invocation**
Mur de zone 5 à 20 cases ou moins. L'aspect de Dispater invoque un filet de fer incandescent qui dure jusqu'au début de son tour de jeu suivant. Le mur bloque le déplacement et la ligne d'effet, mais pas la ligne de mire. Les créatures qui terminent leur tour de jeu adjacentes au mur ou sont tirées, poussées ou glissées jusqu'à une case adjacente au mur subissent 10 dégâts de feu. Le mur est haut de 4 cases et ne peut être détruit.

Respect diabolique mineur (libre 1/round, quand un ennemi situé dans un rayon de 5 cases tombe en péril ou subit un coup critique ; à volonté) ✦ **guérison, terreur**
L'ennemi est poussé de 3 cases par rapport à l'aspect de Dispater et hébété jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'aspect de Dispater. Les créatures pourvues du mot-clé diable et situées dans un rayon de 5 cases de l'aspect de Dispater récupèrent 10 points de vie.

Alignement mauvais **Langues** universel
Compétences Arcanes +23, Bluff +22, Histoire +23, Intuition +20, Religion +23

For 18 (+14)	**Dex** 19 (+14)	**Sag** 20 (+15)
Con 23 (+16)	**Int** 26 (+18)	**Cha** 25 (+17)

Équipement robe écarlate, sceptre châtieur

Tactique de l'aspect de Dispater

L'aspect de Dispater évite les combats hasardeux. Il s'entoure d'alliés et cherche à se donner tous les avantages en combat. Il vise les ennemis avec *enjôlement mineur* tout en employant *portes de Dis mineures* pour maintenir ses adversaires à distance. L'aspect est patient et sait garder ses distances le temps que *portes de Dis mineures* se recharge plutôt que d'engager le corps à corps.

WARREN MAHY

Connaissance de l'aspect de Dispater

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Religion.

DD 25 : les aspects de Dispater sont convoqués ou créés lors de rituels et infiltrent souvent un gouvernement pour faire basculer les dirigeants vers le mal.

Rencontres de groupe

Les aspects de Dispater sont accompagnés d'une suite de diables capables de faire progresser les plans diaboliques de leur maître.

Rencontre de niveau 22 (19 200 px)
- 1 aspect de Dispater (contrôleur d'élite de niveau 20)
- 2 diables gelés (soldats de niveau 20)
- 2 magi de feu infernal cambions (artilleurs de niveau 18)

Dispater quitte rarement sa strate des Neuf Enfers, mais ne recule pas à l'idée d'affronter les ennemis qui s'invitent contre sa volonté en son domaine.

Rencontre de niveau 30 (101 000 px)
- Dispater (contrôleur solo de niveau 28)
- 2 diantrefosses (soldats d'élite de niveau 26)

Rencontre de niveau 30 (101 400 px)
- Dispater (contrôleur solo de niveau 28)
- 2 diables guerroyeurs (brutes de niveau 22)
- 3 diables orageux (artilleurs de niveau 23)
- 16 diables légionnaires décurions (sbires de niveau 21)



GARDIEN

Peu rassurants, les gardiens veillent sur la cité de Port-Obscur mais sont parfois amenés à voyager et même à visiter le monde naturel. Ils évitent les conflits tant que les actions d'autrui ne contrarient pas leurs projets, mais comme on ignore tout de ces visées, de tels conflits peuvent survenir sans prévenir.

Si les gardiens servent un maître, son identité reste inconnue. Les habitants de Port-Obscur pensent que les gardiens sont au service du prince de la ville, Roland l'Éternel, sans qu'il y ait de preuve pour étayer cette conviction.

Connaissance des gardiens

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 20 : les gardiens veillent étrangement sur Port-Obscur, ville de Gisombre, l'entretenant pour des raisons inconnues.

DD 25 : les gardiens agissent au nom d'un maître inconnu. Leurs buts sont secrets, mais leurs activités ont souvent à voir avec la mort et on considère qu'apercevoir un gardien hors de Gisombre est le mauvais présage d'une mort imminente.

DD 27 : les gardiens parlent entre eux dans une langue inconnue faite de cliquetis. Lorsqu'un gardien meurt, il se liquéfie en une mare d'encre noire, semblable à la forme liquide qu'il peut prendre de son vivant, laissant derrière lui son équipement.



Gardien Chasseur niveau 17
Humanoïde ombreux (métamorphe) de taille M 1 600 px

Initiative +18 **Sens** Perception +17 ; vision aveugle 20
Pv 128 ; **péril** 64
CA 31 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 30, **Volonté** 28
Immunités charme, sommeil, terreur ; cf. aussi *liquéfaction*
VD 6 ; cf. aussi *liquéfaction*

Arme d'ombre (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Le gardien attaque avec une arme qu'il crée à partir de l'ombre ; +23 contre CA ; 2d8 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du gardien. Un gardien ne peut avoir qu'une seule créature marquée par cette attaque à la fois. Cet état préjudiciable cesse si le gardien utilise son pouvoir *liquéfaction*.

Souffle caustique (simple ; rencontre) ✦ **acide**
Décharge de proximité 3 ; +20 contre Vigueur ; 3d6 + 5 dégâts d'acide, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule). *Effet secondaire :* la cible subit un -2 aux jets d'attaque (sauvegarde annule).

Liquéfaction (simple ; recharge ⚅) ✦ **guérison, métamorphose**
Le gardien se dissout en un liquide noir et visqueux. Tant qu'il est sous cette forme, il est immunisé contre les états préjudiciables maîtrisé et immobilisé, et ignore le terrain difficile. Il bénéficie d'un +5 à toutes les défenses, et regagne 10 points de vie à la fin de chacun de ses tours de jeu. Il gagne une VD d'escalade et de nage égale à sa VD au sol. Il ne peut entreprendre que des actions de mouvement et des actions mineures. Il peut rester ainsi indéfiniment et reprendre sa forme normale au prix d'une action de mouvement.

Avantage marqué
Le gardien inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible qu'il a marquée.

Alignement non aligné **Langues** commun
Compétences Discrétion +19, Larcin+19

For 17 (+11)	**Dex** 22 (+14)	**Sag** 19 (+12)
Con 20 (+13)	**Int** 18 (+12)	**Cha** 9 (+7)

Équipement trench-coat, veston, lunettes de protection

Tactique du gardien

Les gardiens attaquent généralement en plusieurs groupes. L'un lance un assaut frontal en maniant des *armes d'ombre* tandis qu'un autre se place tactiquement là où ses membres pourront utiliser *souffle caustique*. Lorsque les membres du premier groupe sont grièvement blessés, ils utilisent *liquéfaction* pour battre en retraite sous couvert du second groupe qui engage l'ennemi pendant que leurs compagnons se soignent.

Lorsque la bataille semble perdue, les gardiens se sacrifient pour couvrir et assurer la fuite de l'un d'entre eux, sans doute pour que la créature puisse rendre compte de l'affrontement au maître secret.

Rencontres de groupe

Les gardiens ne s'associent que rarement à d'autres créatures. On les rencontre habituellement avec leurs semblables ou quelques alliés ombreux et subordonnés.

Rencontre de niveau 17 (8 000 px)
- 4 gardiens (chasseurs de niveau 17)
- 2 pièges à filaments spectraux (obstacle de niveau 13)

Le Profil du piège à filaments spectraux apparaît à la page 91 du *Guide du Maître*.

Rencontre de niveau 18 (10 800 px)
- 2 gardiens (chasseurs de niveau 17)
- 2 serpents d'ombre (francs-tireurs de niveau 16)
- 1 sylvanien noire-racine (soldat d'élite de niveau 19)

LUCIO PARRILLO

GRAZ'ZT

LES DÉMONS NE SONT PAS CONNUS POUR LEUR SUBTILITÉ, mais chaque règle a son exception. Depuis son royaume d'Azzagrat, Graz'zt est l'intrigant des Abysses et concentre en permanence ses efforts contre Démogorgon et Orcus. Ses armes sont la séduction, la ruse et la manipulation, et il ne lance ses hordes démoniaques qu'une fois ses ennemis désorganisés par ses machinations. Également connu comme le Prince Sombre, Graz'zt a l'apparence et le comportement le plus humain de tous les princes démons. Il est cependant capable d'atrocités à rendre jaloux le démon le plus sadique. Sa peau est noire, sa tête couronnée de six petites cornes, et il possède six doigts à chaque main et pied.

Autrefois, Graz'zt était un diable et un conseiller personnel d'Asmodée, qui l'avait chargé d'envahir les Abysses et de s'emparer du fragment de mal pur qui les avait créés (cf. encart *La naissance des Abysses*, *BF* 55). L'invasion de Graz'zt fut initialement un succès avec la conquête de trois strates des Abysses. Cependant, sous la pression d'Orcus et de Démogorgon, sa descente vers le cœur du mal fut stoppée. Graz'zt finit par renier son héritage et fit du territoire conquis son royaume personnel. Aujourd'hui, il est l'un des princes démons les plus puissants et personne d'autre que lui ne sait s'il a véritablement tourné le dos aux Neuf Enfers ou s'il est toujours secrètement en collusion avec Asmodée, ce qui n'empêche en rien des changements d'alliance ultérieurs.

Graz'zt cultive en son palais une atmosphère de lassitude indolente. Mais en fait, l'apparente décadence de sa cour dissimule la vérité : le palais est un nœud à partir duquel toutes sortes de complots s'étendent à travers les plans et les siècles.

TACTIQUE DE GRAZ'ZT

Graz'zt utilise *domination écrasante* pour transformer un ennemi en allié puis se sert de lui pour l'aider à prendre ses adversaires en tenaille.

Il est probable qu'un ou plusieurs personnages seront dominés au cours du combat contre Graz'zt. Si vos joueurs sont coopératifs, laissez-leur le contrôle de leur personnage à condition qu'ils se battent sérieusement pour les intérêts de Graz'zt.

Sur un champ de bataille, Graz'zt est insaisissable, passant de tenaille en tenaille et se téléportant quand la situation l'exige. Si les PJ veillent à maintenir leurs distances, alors il recourt à *fléau impie*. Si le combat tourne mal, il s'enfuit et abandonne sans aucun état d'âme ses alliés à leur triste sort.

Graz'zt Contrôleur solo niveau 32
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M 135 000 px

Initiative +27 **Sens** Perception +24 ; vision dans le noir
Pv 1 430 ; **péril** 715
CA 48 ; **Vigueur** 45, **Réflexes** 48, **Volonté** 48
Immunités charme ; **Résistances** variable 20 (3/rencontre ; cf. *BF* 283)
Jets de sauvegarde +5
VD 6, téléportation 6
Points d'action 2

Vague de Chagrin (simple ; à volonté) ✦ **acide, arme, téléportation**
Allonge 2 ; +37 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts (critique 7d10 + 10), et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule), puis Graz'zt se téléporte dans une case inoccupée adjacente à la cible.

Chagrin cyclonique (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **acide, arme, téléportation**
Vague de chagrin nécessaire ; explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; +37 contre CA ; 2d10 + 10 dégâts (critique 7d10 + 10), et 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule), puis Graz'zt se téléporte dans une case inoccupée adjacente à une créature touchée par l'attaque.

Domination écrasante (simple ; se recharge quand aucun ennemi n'est dominé par Graz'zt) ✦ **charme**
Distance 20 ; vise deux ennemis ; +35 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule), et les jets de sauvegarde contre cet effet subissent un -4. Graz'zt peut obliger une créature qu'il a dominée à utiliser des pouvoirs d'attaque de rencontre. Une créature dominée par Graz'zt compte comme son alliée et n'est pas considérée comme hébétée (contrairement à l'état préjudiciable dominé) en cas de prise en tenaille. *Effet secondaire :* la cible subit un -4 en Volonté jusqu'à la fin de la rencontre.

Fléau impie (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de zone 5 à 10 cases ou moins ; vise les ennemis uniquement ; +35 contre Réflexes ; 2d10 + 10 dégâts, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de Graz'zt.

Change-forme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
Graz'zt est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un séduisant humanoïde de taille M de n'importe quels race et sexe (cf. *Change-forme*, *Bestiaire Fantastique* p. 280).

Avantage de combat
Graz'zt inflige 4d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Coup de poignet vicieux (libre, quand Graz'zt touche une créature avec une attaque accompagnée du mot-clé arme ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **arme**
La créature subit 20 dégâts supplémentaires.

Alignement chaotique mauvais **Langues** toutes
Compétences Arcanes +27, Bluff +32, Diplomatie +32, Histoire +27, Intimidation +32, Intuition +29

For 27 (+24)	**Dex** 33 (+27)	**Sag** 27 (+24)
Con 22 (+22)	**Int** 22 (+22)	**Cha** 33 (+27)

Équipement *Vague de Chagrin*

CONNAISSANCE DE GRAZ'ZT

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Religion.

DD 20 : Graz'zt est le Prince Sombre, un patron démoniaque des tyrans et des despotes. Il a l'allégeance des comploteurs maléfiques.

DD 25 : le plus grand rival de Graz'zt est Démogorgon, le prince démon à deux têtes, qu'il rêve de terrasser pour lui ravir son titre de Prince des Démons.

DD 28 : Graz'zt règne sur un royaume des Abysses à trois strates du nom d'Azzagrat dont les rues tortueuses sont occupées par des hordes de démons et de dangereux élémentaires.

DD 33 : Graz'zt était autrefois un archidiable au service d'Asmodée, missionné par ce dernier pour récupérer l'éclat de mal pur planté au cœur des Abysses. Malgré son échec, Graz'zt est quand même parvenu à conquérir trois strates du plan où il a établi son propre royaume, rejetant Asmodée pour régner sur son territoire nouvellement conquis.

DD 35 : Graz'zt possède une immense épée à deux mains crénelée appelée *Vague de Chagrin*. Il la manie à une main et lorsqu'il la brandit, la lame ondule comme une vague. En plus de son talent à l'épée, Graz'zt est maître en domination de ses ennemis qu'il fait combattre pour lui.

Vague de chagrin — Niveau 30

Vague de chagrin est une immense épée à deux mains noire que Graz'zt manie d'une seule main. La lame crénelée ondule lorsqu'elle est maniée par le Prince Sombre.

Niv 30 +6 3 125 000 po
Arme : épée à deux mains
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +5d10 dégâts
Propriété : cette arme inflige 10 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule) sur une attaque de corps à corps réussie.
Pouvoir (à volonté ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps ou une attaque de proximité avec cette arme. Vous vous téléportez dans une case adjacente à la cible touchée.

Aspect de Graz'zt

Les agents de Graz'zt peuvent exécuter un rituel qui fait venir un aspect de Graz'zt dans le monde. L'aspect respecte les instructions du convocateur et tient le rôle de conseiller et de garde du corps.

Graz'zt sait où et quand un tel aspect entre dans le monde, mais n'a aucun contact avec lui par la suite.

Aspect de Graz'zt — Franc-tireur d'élite niveau 24
Humanoïde élémentaire (démon) de taille M — 12 100 px

Initiative +23 **Sens** Perception +19 ; vision dans le noir
Pv 438 ; **péril** 219
CA 40 ; **Vigueur** 36, **Réflexes** 38, **Volonté** 38
Résistances variable 10 (3/rencontre ; cf. *Bestiaire Fantastique* p.283)
Jets de sauvegarde +2
VD 6, téléportation 4
Points d'action 1

⚔ **Épée à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **acide, arme, téléportation**
Allonge 2 ; +29 contre CA ; 1d10 + 10 dégâts, puis 5 dégâts d'acide continus (sauvegarde annule) et la cible est téléportée de 1 case dans un espace au choix de l'aspect de Graz'zt.

Domination forte (simple ; se recharge quand aucun ennemi n'est dominé par l'aspect de Graz'zt) ✦ **charme**
Distance 10 ; +28 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule) et les jets de sauvegarde contre cet effet subissent un -2. Une créature dominée par l'aspect de Graz'zt compte comme son alliée et n'est pas considérée comme hébétée (contrairement à l'état préjudiciable dominé) en cas de prise en tenaille.

Avantage de combat
L'aspect de Graz'zt inflige 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement chaotique mauvais **Langues** toutes
Compétences Arcanes +21, Bluff +26, Diplomatie +26, Histoire +21, Intimidation +26, Intuition +24

For 24 (+19)	**Dex** 29 (+21)	**Sag** 24 (+19)
Con 19 (+16)	**Int** 19 (+16)	**Cha** 29 (+21)

Équipement épée à deux mains



Tactique de l'aspect de Graz'zt

Tout comme le véritable Prince Sombre, l'aspect de Graz'zt débute la bataille en dominant un ennemi. L'aspect travaille ensuite de concert avec l'adversaire dominé en se concentrant sur les ennemis qui semblent résister aux assauts visant la Volonté.

Connaissance de l'aspect de Graz'zt

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 30 : un chef de culte puissant est capable d'exécuter un rituel qui convoque un aspect du Prince Sombre.

DD 35 : un aspect de Graz'zt est presque aussi rusé que Graz'zt lui-même. Cependant, il obéira aux ordres de son convocateur plutôt que d'entreprendre ses propres complots et plans machiavéliques.

Élu de Graz'zt

Graz'zt aimant les créatures prédisposées à la manipulation et à l'espionnage, il a un faible pour les lamies. La capacité de la lamie à changer d'apparence en fait un chef de culte efficace, capable de semer les graines de la discorde dans n'importe quelle société.

Les chefs de culte les plus puissants deviennent des élus de Graz'zt, accédant aux secrets et à la magie des Abysses, et en particulier au rituel de convocation d'un aspect de Graz'zt.

Élu de Graz'zt Contrôleur d'élite niveau 22
Créature magique féerique (métamorphe) de taille M, lamie 8 300 px

Initiative +15 **Sens** Perception +13
Caresse de la nuée aura 1 ; un ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 15 dégâts.
Pv 416 ; **péril** 208
CA 38 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 34, **Volonté** 35
Résistances subit demi-dégâts des attaques de corps à corps et à distance ; **Vulnérabilités** 10 contre les attaques de zone et de proximité
Jets de sauvegarde +2
VD 6, escalade 6
Points d'action 1

(+) **Contact maudit** (simple ; à volonté) ✦ **guérison**
+26 contre Vigueur ; 1d8 + 7 dégâts, et la cible est hébétée (sauvegarde annule). En outre, l'élu de Graz'zt regagne des points de vie égaux aux dégâts infligés.

↓ **Nuée vorace** (simple ; maintien [mineure] ; à volonté)
Allonge 5 ; +26 contre Vigueur ; 3d8 + 7 dégâts. Quand l'élu de Graz'zt maintient ce pouvoir, la nuée vorace inflige 3d8 + 7 dégâts à la cible (aucun jet d'attaque nécessaire). La cible doit se situer à portée du pouvoir pour que l'élu de Graz'zt puisse le maintenir.

↔ **Parole de Graz'zt** (simple ; recharge ⚄ ⚅) ✦ **charme**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis, affecte le premier ennemi touché uniquement ; +26 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule).

Change-forme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
L'élu de Graz'zt est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un séduisant humanoïde de taille M de n'importe quels race et sexe (cf. *Change-forme*, *BF* 280).

Nuée adroite
En modifiant sa forme, l'élu de Graz'zt peut se faufiler à travers de minuscules ouvertures comme s'il était de taille TP (cf. *Se faufiler*, *MdJ* 292)

Alignement mauvais **Langues** commun, elfique
Compétences Arcanes +22, Bluff +25, Intuition +18

For 18 (+15)	**Dex** 19 (+15)	**Sag** 14 (+13)
Con 24 (+18)	**Int** 23 (+17)	**Cha** 28 (+20)

Tactique de l'élu de Graz'zt

Un élu de Graz'zt débute le combat avec *parole de Graz'zt* puis attaque les ennemis non dominés avec *nuée adroite*. Il compte sur *contact maudit* en combat rapproché afin de maintenir ses points de vie au maximum en attendant que *parole de Graz'zt* se recharge.

Connaissance des élus de Graz'zt

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes ou de Religion.

DD 25 : les élus de Graz'zt sont les plus fervents fidèles du Prince Sombre. Un élu de Graz'zt est chargé de faciliter assassinats et espionnage à travers le monde. Tous sont des lamies qui ont gagné en ruse en prenant exemple sur leur maître.

DD 30 : les élus de Graz'zt peuvent dominer les ennemis. En tant que lamies, ils disposent aussi des pouvoirs et caractéristiques relatifs à leur espèce, dont la capacité de prendre une forme humanoïde.

Iggwilv, l'alliée occasionnelle de Graz'zt

Iggwilv, autrefois humaine et plus généralement connue sous le nom de Reine Sorcière, et Graz'zt se connaissent depuis longtemps. Grâce à une série de rituels astucieux et audacieux, elle réussit à l'emprisonner dans le monde et à le soumettre à sa volonté. Ils devinrent amants, chacun s'efforçant de contrôler l'autre, et elle eut au moins un enfant de cette union. Graz'zt finit par échapper aux liens d'Iggwilv et retourner aux Abysses. Iggwilv tenta en vain de se dissimuler et de se soustraire à la colère du démon qui, lorsqu'il la retrouva, l'emprisonna à Azzagrat pendant un temps.

Aujourd'hui, c'est avec méfiance qu'ils sont alliés, tous deux convaincus que l'autre se rendra inévitablement coupable de trahison. Partageant le même goût du subterfuge, ils forment un partenariat efficace tant que chacun empêche l'autre de le poignarder dans le dos.

RALPH HORSLEY

Cultes de Graz'zt

Les cultes de Graz'zt se réunissent dans des endroits secrets à proximité des lieux de pouvoir : catacombes sous un palais, tunnels d'approvisionnement sous une place forte, bibliothèque ou laboratoire abandonné dans une école de sorcellerie.

Lors de ses réunions, le culte élabore des plans funestes pour accroître l'influence et le pouvoir de ses membres. À tout moment, un culte de Graz'zt mène plusieurs complots de front. Graz'zt garde toujours un œil sur les activités de ses cultes, bien que la plupart de leurs plans soient d'une envergure si modeste qu'il n'a cure de leur issue. Seuls les meilleurs complots gardent son attention.

En sacrifice à Graz'zt, un culte peut opter pour une personne de puissance ou un objet symbolique du pouvoir d'un individu, tel qu'un sceptre ou une couronne. Les victimes sont souvent torturées comme une manière de démontrer l'ascendant du culte sur celles-ci.

Un culte de Graz'zt type d'échelon parangonique comporte une petit groupe d'exécuteurs à six doigts (des assassins humains ayant six doigts à chaque main) et une flopée de sombres acolytes.

Exécuteur à six doigts Chasseur niveau 15
Humanoïde naturel de taille M, humain 1 200 px

Initiative +13 **Sens** Perception +10
Pv 108 ; **péril** 54
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 29, **Volonté** 27
Immunités charme ; **Résistances** psychique 10
VD 6

Dague (simple ; à volonté) ✦ **arme, poison, psychique**
+20 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts plus 2d6 dégâts psychiques, et l'exécuteur à six doigts effectue une attaque secondaire contre la même cible : +20 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Frappe à six doigts (simple ; se recharge lorsque l'exécuteur à six doigts est en péril pour la première fois) ✦ **arme, poison, psychique**
Dague nécessaire ; explosion de proximité 1 ; +20 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts plus 2d6 dégâts psychiques, et l'exécuteur à six doigts effectue une attaque secondaire contre la même cible : +20 contre Vigueur ; la cible subit 10 dégâts de poison continus (sauvegarde annule).

Voile sombre (mineure ; recharge ⚄ ⚅)
L'exécuteur à six doigts dispose d'un camouflage et de déphasage jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Bluff +14, Discrétion +16, Intuition +14
For 14 (+9) **Dex** 18 (+11) **Sag** 15 (+9)
Con 12 (+8) **Int** 13 (+8) **Cha** 14 (+9)
Équipement armure de cuir, dague, robe

Tactique de l'exécuteur à six doigts

Les exécuteurs à six doigts sont des assassins qui suivent les préceptes de Graz'zt. Ils utilisent *voile sombre* pour traverser les murs et se placer au milieu de leurs ennemis avant de frapper avec leur dague empoisonnée. Une fois que *voile sombre* se recharge, ils l'utilisent pour s'échapper.

Sombre acolyte de Graz'zt Sbire niveau 15
Humanoïde naturel de taille M, humain 300 px

Initiative +9 **Sens** Perception +10
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 29 ; **Vigueur** 27, **Réflexes** 26, **Volonté** 27
Immunités charme
VD 6

Épée à deux mains (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+20 contre CA ; 7 dégâts, ou 9 dégâts si le sombre acolyte jouit d'un avantage de combat contre la cible.

Arc long (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+19 contre CA ; 7 dégâts.

Murmure du mourant (lorsque le sombre acolyte est réduit à 0 point de vie par une attaque)
Les alliés situés dans un rayon de 5 cases du sombre acolyte jouissent d'un avantage de combat contre l'attaquant jusqu'à la fin de leur tour de jeu suivant.

Alignement mauvais **Langues** abyssal, commun
Compétences Bluff +13, Intuition +15
For 17 (+10) **Dex** 14 (+9) **Sag** 16 (+10)
Con 14 (+9) **Int** 13 (+8) **Cha** 12 (+8)
Équipement armure de cuir, épée à deux mains, arc long, carquois de 30 flèches

Tactique du sombre acolyte de Graz'zt

Les sombres acolytes se coordonnent pour prendre les ennemis en tenaille et ainsi augmenter les dégâts infligés au corps à corps tandis que d'autres restent en périphérie pour cribler leurs adversaires de flèches.

Rencontres de groupe

Graz'zt envoie parfois des démons pour aider ses fidèles les plus ardents, mais il n'y a que les plus méritants qui peuvent convoquer son aspect pour recourir à ses services. Les élus de Graz'zt préfèrent des démons costauds et brutaux qu'ils pourront employer comme gardes du corps et soldats.

Rencontre de niveau 15 (6 000 px)
- 8 sombres acolytes de Graz'zt (sbires de niveau 15)
- 2 exécuteurs à six doigts (chasseurs de niveau 15)
- 1 démon immolith (contrôleur de niveau 15)

Rencontre de niveau 20 (15 900 px)
- 1 élu de Graz'zt (contrôleur d'élite de niveau 22)
- 2 gargouilles nabassu (chasseurs de niveau 18)
- 12 sombres acolytes de Graz'zt (sbires de niveau 15)

Rencontre de niveau 23 (28 700 px)
- 1 élu de Graz'zt (contrôleur d'élite de niveau 22)
- 1 aspect de Graz'zt (franc-tireur d'élite de niveau 24)
- 2 démons hezrous (brutes de niveau 22)

Graz'zt croit en sa faculté de dominer ses ennemis, ce qui lui garantit de pouvoir compter sur des alliés supplémentaires si la situation bascule en combat.

Rencontre de niveau 33 (193 300 px)
- Graz'zt (contrôleur solo de niveau 32)
- 3 démons mariliths (francs-tireurs d'élite de niveau 24)
- 1 démon balor (brute d'élite de niveau 27)

KORRED

Les korreds sont des cousins éloignés des gnomes ou des gnomes qui ont été altérés il y a bien longtemps par de la magie fomoriane, comme bien des fées sombres. Ils sont capricieux et se délectent d'orgies sauvages auxquelles ils obligent souvent des innocents à participer.

Marteleur korred Soldat niveau 8
Humanoïde féerique de taille P 350 px

Initiative +7 **Sens** Perception +6 ; vision nocturne
Pv 86 ; **péril** 43
CA 24 ; **Vigueur** 21, **Réflexes** 19, **Volonté** 20
VD 5

⨺ **Trique** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+15 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin de la rencontre ou jusqu'à ce qu'une autre créature la marque.

✧ **Danse du marteleur** (simple ; recharge ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **arme**
Explosion de proximité 1 ; le korred effectue une attaque de base de corps à corps contre chaque créature prise dans l'explosion. Le marteleur korred se décale ensuite d'un nombre de cases égal au nombre de créatures qu'il a touchées. Il doit terminer ce décalage en étant adjacent à une autre créature.

Marteleur titubant (libre, quand un ennemi adjacent s'éloigne du marteleur korred en se décalant ; à volonté)
Le marteleur korred se décale dans la case libérée.

Alignement non aligné **Langues** elfique
Compétences Athlétisme +12, Endurance +11
For 16 (+7) **Dex** 12 (+5) **Sag** 14 (+6)
Con 14 (+6) **Int** 11 (+4) **Cha** 13 (+5)
Équipement armure de peau, trique

Tactique du marteleur korred

Le marteleur korred vit une bataille comme une danse bagarreuse, riant et chantant tout en frappant sauvagement ses adversaires. Il se précipite au milieu de ses ennemis, déchaînant immédiatement *danse du marteleur*. Il reste à proximité d'un chorégraphe korred qui pourra l'aider occasionnellement à se positionner au mieux.

Tactique du chorégraphe korred

Le chorégraphe korred place les autres korreds dans des positions avantageuses grâce à *rimes croisées*. Il reste près de ses alliés tout en évitant les ennemis de sorte à utiliser *danse du fou*. Si le chorégraphe est en danger, il utilise *rappel d'urgence* pour ramener des alliés à proximité qui l'aideront à se défendre.

Connaissance des korreds

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 20 : les korreds sont amoureux de danse, de chansons paillardes et de rimes salaces. Leur sens de l'humour plutôt noir est apparent dans la cruauté de leurs farces et dans leur façon de s'amuser aux dépens d'autrui et surtout des mortels. Mêlant magie et insensibilité, les korreds ont fait danser bien des malheureux voyageurs jusqu'à la mort par épuisement.

Chorégraphe korred Contrôleur (meneur) niveau 10
Humanoïde féerique de taille P 500 px

Initiative +5 **Sens** Perception +5 ; vision nocturne
Pv 102 ; **péril** 51
CA 24 ; **Vigueur** 22, **Réflexes** 22, **Volonté** 23
VD 5

⨺ **Trique** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+15 contre CA ; 2d6 + 4 dégâts, et la cible glisse de 3 cases.

✧ **Danse du fou** (simple ; à volonté) ✦ **charme, psychique**
Distance 10 ; +13 contre Volonté ; 1d8 + 5 dégâts psychique, et la cible doit se déplacer d'au moins 2 cases à son tour de jeu (sauvegarde annule). Une cible qui ne se déplace pas d'au moins 2 cases subit 2d6 dégâts psychiques à la fin de son tour de jeu (avant d'effectuer son jet de sauvegarde).

Rimes croisées (mineure ; à volonté)
Deux alliés situés dans un rayon de 5 cases du chorégraphe korred peuvent se décaler de 2 cases au prix d'une action libre.

Rappel d'urgence (réaction immédiate, quand un ennemi touche le chorégraphe korred avec une attaque de corps à corps ; à volonté)
Un allié situé dans un rayon de 5 cases du chorégraphe korred se décale de 2 cases au prix d'une action libre.

Alignement non aligné **Langues** elfique
Compétences Diplomatie +13, Intuition +11
For 14 (+7) **Dex** 11 (+5) **Sag** 13 (+6)
Con 14 (+7) **Int** 14 (+7) **Cha** 16 (+8)
Équipement armure de peau, trique

Rencontres de groupe

Ne reconnaissant d'autres maîtres qu'eux-mêmes, les korreds vivent en communautés composées de membres de leur race ou d'autres fées sombres. Comme il est facile de les pousser à l'espièglerie et à la méchanceté, on les trouve régulièrement aux côtés de créatures mauvaises.

Rencontre de niveau 9 (2 300 px)
- 4 marteleurs korreds (soldats de niveau 8)
- 1 chorégraphe korred (contrôleur de niveau 10)
- 1 coureur prestelin (franc-tireur de niveau 9)



DAVE ALLSOP

LAMELIN

Le lamelin tire son nom des pointes et lames aiguisées dont il est hérissé.

Les premiers lamelins furent créés par le dieu Baine pour lui servir de soldats. Et bien que certains continuent de servir leur créateur dans son dominion astral de Chernoggar, d'autres se sont soustraits au joug du dieu de la guerre pour mener une existence indépendante.

Lamelin perforant — Soldat niveau 6
Humanoïde naturel de taille M — 250 px

Initiative +6 **Sens** Perception +4
Pv 69 ; **péril** 34
CA 22 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 18, **Volonté** 16
Résistances acide 8
VD 6

⊕ **Cimeterre à deux mains** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+13 contre CA ; 2d4 + 5 dégâts (critique 4d4 + 13), et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du lamelin perforant. Si une cible qu'il a marquée effectue une attaque qui ne l'inclut pas, elle subit 2 dégâts.

✧ **Tempête de rasoirs** (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 1 ; +11 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts.

✧ **Piquants naturels** (mineure ; à volonté)
Décharge de proximité 1 ; la cible subit 2 dégâts.

Alignement au choix **Langues** commun
Compétences Intimidation +4
For 20 (+8) **Dex** 16 (+6) **Sag** 12 (+4)
Con 13 (+4) **Int** 10 (+3) **Cha** 8 (+2)
Équipement armure de peau, cimeterre à deux mains

Tactique du lamelin perforant

Le lamelin perforant charge sans hésitation, se frayant un chemin à grands coups de cimeterre à deux mains. Il utilise *piquants naturels* une fois par round, ou deux fois s'il ne se déplace pas. Ce n'est que si de nombreux adversaires l'entourent qu'il recourt à *tempête de rasoirs*.

Connaissance des lamelins

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test de Nature.

DD 10 : les lamelins sont de farouches guerriers qui respectent la puissance. Nombre d'entre eux parcourent encore les champs de bataille de Chernoggar, mais certains sont parvenus à s'enfuir et à s'établir ailleurs dans les plans.

DD 15 : le corps d'un lamelin est une arme vivante. Bien que ces guerriers comptent sur leurs armes et armure au combat, ils peuvent aussi recourir aux piques et lames recouvrant leur corps. Tous les lamelins peuvent projeter des piquants autour d'eux mais rarement très loin.

DD 20 : il y a bien longtemps, Baine a prélevé du monde une race de mortels et l'a modelée en une nouvelle race de soldats, la dotant de talents martiaux et d'armes naturelles. Pourtant, il ne put écraser l'esprit d'indépendance qui entraîna certains lamelins à se rebeller contre lui.

Lamelin tranchant — Artilleur niveau 8
Humanoïde naturel de taille M — 350 px

Initiative +9 **Sens** Perception +12
Enveloppe d'acier aura 1, tant que le lamelin tranchant n'est pas en péril ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts.
Pv 65 ; **péril** 32
CA 22 ; **Vigueur** 17, **Réflexes** 22, **Volonté** 20 ; cf. aussi *bouclier rasoir*
Résistances acide 9
VD 6

⊕ **Épée longue** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+11 contre CA ; 1d8 dégâts.

⊕ **Arc long** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
Distance 20/40 ; +15 contre CA ; 1d10 + 5 dégâts, et la VD de la cible est réduite de 1 case jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du lamelin tranchant.

✧ **Tempête de rasoirs** (simple ; rencontre)
Explosion de proximité 1 ; +13 contre Réflexes ; 1d6 + 5 dégâts.

Bouclier rasoir
Tant que le lamelin tranchant n'est pas en péril, il bénéficie d'un +2 à la CA et en Réflexes.

Alignement au choix **Langues** commun
Compétences Discrétion +14, Intimidation +5
For 11 (+4) **Dex** 21 (+9) **Sag** 16 (+7)
Con 11 (+4) **Int** 12 (+5) **Cha** 8 (+3)
Équipement armure de peau, arc long, épée longue, carquois avec 30 flèches

Tactique du lamelin tranchant

Les lamelins tranchants se débrouillent au corps à corps mais préfèrent soutenir leurs alliés avec des attaques à distance. Pour décourager les adversaires de s'approcher, ils recourent à *enveloppe d'acier* et *tempête de rasoirs*.

Mage de fer lamelin — Contrôleur d'élite niveau 10
Humanoïde naturel de taille M — 1 000 px

Initiative +7 **Sens** Perception +6
Nuage de lames aura 1 ; tout ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura subit 5 dégâts.
Pv 200 ; **péril** 100
CA 26 ; **Vigueur** 19, **Réflexes** 25, **Volonté** 21
Résistances acide 10
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

⊕ **Épée courte** (simple ; à volonté) ✦ **arme**
+15 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

⊕ **Dard rasoir** (simple ; à volonté)
Distance 10 ; +15 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mage de fer lamelin.

✧ **Tempête de rasoirs supérieure** (réaction immédiate, lorsque le mage de fer lamelin est touché par une attaque de corps à corps ; rencontre)
Explosion de proximité 2 ; +14 contre Réflexes ; 1d8 + 2 dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).

✧ **Projection d'éclats** (simple ; recharge ⚄ ⚅)
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +14 contre Réflexes ; 1d8 + 3 dégâts, et la cible est ralentie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du mage de fer lamelin.

Alignement au choix **Langues** commun
Compétences Arcanes +15, Intimidation +10
For 10 (+5) **Dex** 15 (+7) **Sag** 13 (+6)
Con 12 (+6) **Int** 20 (+10) **Cha** 17 (+8)
Équipement armure de cuir, épée courte

Tactique du mage de fer lamelin

Le mage de fer lamelin gère la bataille, soutenant les alliés en lançant des *projections d'éclats* parmi ses ennemis et en attaquant à coup de *dards rasoirs*. Même si ses adversaires parviennent à se rapprocher, il peut réagir avec *tempête de rasoirs supérieure* et son douloureux *nuage de lames*.

Rencontres de groupe

Les lamelins demeurent partout dans les plans et on en trouve fréquemment à Sigil, à Port-Obscur et dans les contrées sauvages du Chaos Élémentaire. Ils louent souvent leurs services de mercenaires.

Rencontre de niveau 11 (3 000 px)

- 1 mage de fer lamelin (contrôleur d'élite de niveau 10)
- 2 lamelins tranchants (artilleurs de niveau 8)
- 4 lamelins perforants (soldats de niveau 6)
- 1 molosse satanique (brute de niveau 7)



FRANZ VOHWINKEL

Personnages lamelins

Taille moyenne : 1,70 m à 1,90 m
Poids moyen : 105 à 155 kg
Bonus aux caractéristiques : Dextérité +2, Sagesse +2
Catégorie de taille : moyenne
Vitesse de déplacement : 6 cases
Vision : normale
Langues : commun
Bonus aux compétences : +2 en Intimidation
Résistance à l'acide : vous bénéficiez d'une résistance à l'acide 5 + la moitié de votre niveau.
Tempête de rasoirs : vous pouvez utiliser *tempête de rasoirs* en tant que pouvoir de rencontre.

Tempête de rasoirs Lamelin Pouvoir racial

Piquants et lames jaillissent de votre corps pour lacérer vos adversaires.

Rencontre
Action mineure **Proximité** explosion 1
Cibles : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force + 2 contre Réflexes, Constitution + 2 contre Réflexes, ou Dextérité + 2 contre Réflexes
Réussite : 1d6 + modificateur de Dextérité dégâts.
Au niveau 11, le bonus à l'attaque passe à +4 et les dégâts à 2d6 + modificateur de Dextérité ; au niveau 21, le bonus à l'attaque passe à +6 et les dégâts à 3d6 + modificateur de Dextérité.
Spécial : lorsque vous créez votre personnage, choisissez la caractéristique que vous utiliserez pour effectuer les jets d'attaque de ce pouvoir (Force, Constitution ou Dextérité). Ce choix vaut pour toute la carrière de votre personnage et ne change en rien les autres effets du pouvoir.

Nouveau talent : Tempête de rasoirs supérieure [lamelin]

Prérequis : lamelin
Avantage : remplacez le pouvoir *tempête de rasoirs* par le pouvoir suivant.

Tempête de rasoirs supérieure Lamelin Pouvoir racial

Vous projetez piquants et lames, empalant vos adversaires et leur causant une douleur continue.

Rencontre
Action mineure **Proximité** explosion 2
Cibles : chaque créature prise dans l'explosion
Attaque : Force + 2 contre Réflexes, Constitution + 2 contre Réflexes, ou Dextérité + 2 contre Réflexes
Réussite : 1d8 + modificateur de Dextérité dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule).
Au niveau 11, le bonus à l'attaque passe à +4, les dégâts à 2d8 + modificateur de Dextérité et les dégâts continus à 10 ; au niveau 21, le bonus à l'attaque passe à +6, les dégâts à 3d8 + modificateur de Dextérité et les dégâts continus à 15.
Spécial : lorsque vous créez votre personnage, choisissez la caractéristique que vous utiliserez pour effectuer les jets d'attaque de ce pouvoir (Force, Constitution ou Dextérité). Ce choix vaut pour toute la carrière de votre personnage et ne change en rien les autres effets du pouvoir.

RAAVASTA

RUSÉS ET MANIPULATEURS, LES RAAVASTAS HANTENT les coins sombres du Chaos Élémentaire et des Abysses, exerçant leur instinct maléfique pour déclencher guerres et destructions.

Les raavastas sont des négociateurs chevronnés, de ceux qui tirent les ficelles et obtiennent ce qu'ils veulent à coup de tromperie et de diversion. Ils dressent leurs ennemis les uns contre les autres, mêlant le vrai et le faux dans l'espoir de déclencher un conflit qui détournera l'attention de leurs véritables intentions. Les raavastas sont particulièrement actifs dans les Abysses où ils manipulent les seigneurs démons et leurs serviteurs, mais on les trouve aussi à Sigil et partout dans le Chaos Élémentaire avec en premier lieu la Cité d'Airain.

Un raavasta ne révèle que rarement sa véritable forme (celle d'un humanoïde à tête de renard), choisissant de modifier son apparence pour induire chez autrui un sentiment trompeur de sécurité. Les raavastas ont aussi un don déconcertant pour les langues. Il leur suffit de quelques instants passés à observer un échange verbal pour maîtriser couramment une langue et s'exprimer comme s'il s'agissait de leur langue maternelle.

Observateur raavasta Chasseur niveau 19
Humanoïde élémentaire (métamorphe) de taille M 2 400 px

Initiative +19 **Sens** Perception +18 ; vision lucide 6
Pv 136 ; **péril** 68
CA 32 ; **Vigueur** 29, **Réflexes** 32, **Volonté** 33
Résistances psychique 10, variable 10 (3/rencontre ; cf. *BF* 283)
VD 8

Griffes aveuglantes (simple ; à volonté)
+23 contre CA ; 1d6 + 6 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Attraction mentale (simple ; recharge ⚄ ⚄ ⚃) ✦ **psychique**
Distance 10 ; +22 contre Volonté ; 1d10 + 7 dégâts psychique, puis la cible glisse de 5 cases et donne un avantage de combat à l'observateur raavasta jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de la cible.

Change-forme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
L'observateur raavasta est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme de n'importe quel humanoïde de taille M, y compris un individu unique (cf. *Change-forme*, *BF* 280).

Cape et griffes
L'observateur raavasta inflige 2d6 dégâts supplémentaires contre une cible lorsqu'il effectue une attaque en disposant d'un camouflage total.

Disparition (réaction immédiate, quand un ennemi touche l'observateur raavasta ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **illusion**
L'observateur raavasta se décale de 3 cases et est invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Alignement mauvais **Langues** toutes
Compétences Bluff +21, Discrétion +20
For 15 (+11) **Dex** 22 (+15) **Sag** 18 (+13)
Con 16 (+12) **Int** 19 (+13) **Cha** 24 (+16)
Équipement beaux habits

TACTIQUE DE L'OBSERVATEUR RAAVASTA

L'observateur raavasta utilise *change-forme* pour attirer un ennemi avant de l'attaquer avec *attraction mentale*. Prudent, il emploie *disparition* chaque fois que possible et n'hésite jamais à fuir un combat si la défaite semble inévitable.

Intrigant raavasta Contrôleur d'élite niveau 23
Humanoïde élémentaire (métamorphe) de taille M 10 200 px

Initiative +16 **Sens** Perception +22 ; vision lucide 6
Pv 428 ; **péril** 214
CA 40 ; **Vigueur** 35, **Réflexes** 38, **Volonté** 36
Résistances psychique 15, variable 15 (2/rencontre ; cf. *BF* 283)
Jets de sauvegarde +2
VD 6
Points d'action 1

Griffes aveuglantes (simple ; à volonté)
+26 contre CA ; 1d6 + 5 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Choix cornélien (mineure ; se recharge quand *clause cachée* est utilisé) ✦ **charme, psychique**
Distance mire ; aucun jet d'attaque nécessaire ; la cible choisit de subir 20 dégâts psychiques continus (sauvegarde annule) ou d'être dominée (sauvegarde annule) ; cf. aussi *clause cachée*.

Pique mentale (simple ; rencontre) ✦ **psychique, terreur**
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +28 contre Volonté ; 5d6 + 9 dégâts psychiques, et la cible s'éloigne de l'intrigant raavasta à sa VD.

Change-forme (mineure ; à volonté) ✦ **métamorphose**
L'intrigant raavasta est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme de n'importe quel humanoïde de taille M, y compris un individu unique (cf. *Change-forme*, *BF* 280).

Clause cachée (réaction immédiate, quand un ennemi vise l'intrigant raavasta avec une attaque de corps à corps ou à distance ; se recharge lorsque *choix cornélien* est utilisé) ✦ **charme**
L'attaque vise la créature affectée par le pouvoir *choix cornélien* de l'intrigant raavasta. L'usage de ce pouvoir met fin au pouvoir *choix cornélien* sur cette créature.

Disparition (réaction immédiate, quand un ennemi touche l'intrigant raavasta ; recharge ⚄ ⚃) ✦ **illusion**
L'intrigant raavasta se décale de 3 cases et est invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant ou jusqu'à ce qu'il attaque.

Alignement mauvais **Langues** toutes
Compétences Bluff +23, Diplomatie +23, Intuition +22
For 14 (+13) **Dex** 20 (+16) **Sag** 23 (+17)
Con 22 (+17) **Int** 28 (+20) **Cha** 25 (+18)
Équipement beaux habits

TACTIQUE DE L'INTRIGANT RAAVASTA

L'intrigant raavasta débute le combat en utilisant *choix cornélien*, de préférence contre un attaquant à distance. Si une attaque dangereuse le menace, il utilise *clause cachée* pour rediriger l'assaut. S'il est submergé, il recourt à *pique mentale* pour repousser ses ennemis pendant qu'il s'échappe.

Connaissance des raavastas

Un personnage connaît les informations suivantes à condition de réussir un test d'Arcanes.

DD 22 : les raavastas sont des humanoïdes rusés qui trament des complots machiavéliques. Ils tiennent des rôles de commerçants, négociateurs et marchands, proposant leurs services et toute autre chose susceptible de générer un profit ou de semer le chaos. Souvent, leurs biens s'accompagnent d'un vice caché qui peut finir par tuer le client.

DD 27 : de nombreux raavastas disposent de rituels qu'ils utilisent pour bonifier leurs techniques de marchandage. Les méthodes conventionnelles et magiques censées détecter la vérité sont souvent inefficaces sur eux. Si sa supercherie est révélée, le raavasta dispose habituellement d'un moyen magique de s'échapper, qu'il s'agisse d'un objet, d'un portail à proximité, ou de quelque autre forme de téléportation.

DD 29 : de nombreux experts en matière planaire pensent que les raavastas furent autrefois des démons connus sous le nom d'arcanalothes. D'après les érudits, ils auraient été chassés des Abysses par les seigneurs démons à cause de leur sournoiserie et auraient par la suite évolué en raavastas et rakshasas. Les similitudes dans leur façon de vivre et leur avarice tendent à appuyer cette théorie, même si les rakshasas la réfutent en bloc, la nature honorable de leur race s'offusquant d'un éventuel cousinage avec eux.

Rencontres de groupe

Les raavastas s'entourent toujours de serviteurs utiles et répugnent à se faire surprendre seuls. Bien qu'ils emploient des mezzodémons comme gardes et guerriers, on peut néanmoins les trouver accompagnés de n'importe quelle créature disposant de la carrure et de la puissance nécessaires à leur défense.

Rencontre de niveau 18 (10 000 px)
- 1 observateur raavasta (chasseur de niveau 19)
- 1 mastard de magma (soldat de niveau 18)
- 1 seigneur des bêtes azer (soldat de niveau 17)
- 1 molosse satanique pyrophore (brute de niveau 17)
- 6 guerriers azers (sbires de niveau 17)

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)
- 1 observateur raavasta (chasseur de niveau 19)
- 2 archons de feu flamboyants (soldats de niveau 19)
- 2 archons de glace marteleurs (soldats de niveau 19)

Rencontre de niveau 19 (12 000 px)
- 3 observateurs raavastas (chasseurs de niveau 19)
- 8 mezzodémons (soldats de niveau 11)

Rencontre de niveau 21 (19 800 px)
- 1 intrigant raavasta (contrôleur d'élite de niveau 23)
- 3 maîtres d'armes maruths (soldats de niveau 21)

Rencontre de niveau 22 (24 100 px)
- 1 intrigant raavasta (contrôleur d'élite de niveau 23)
- 2 sabres de feu éfrits (soldats de niveau 22)
- 2 archons de feu cendreux (artilleurs de niveau 20)

Rencontre de niveau 23 (25 500 px)
- 1 intrigant raavasta (contrôleur d'élite de niveau 23)
- 1 seigneur des cendres éfrit (artilleur de niveau 23)
- 1 démon glabrezu (brute d'élite de niveau 23)



CHIPPY

CHAPITRE 7

PERSONNAGES PLANAIRES



WILLIAM O'CONNOR

LES HÉROS férus de connaissances planaires peuvent arpenter les vallées sylvestres de Féerie ou parcourir les sentiers déserts de Gisombre. Ils peuvent explorer les royaumes élémentaires, où les fondations mêmes du monde attendent qu'on vienne les façonner. Les héros peuvent aussi prendre d'assaut les remparts des cieux et des enfers pour y défier dieux et diables. Les menaces épiques qui planent sur le monde des mortels tirent leur origine de ces dimensions surnaturelles, et seuls les plus puissants héros sont équipés pour affronter les dangers planaires. Mais malgré un environnement hostile, certains héros élisent domicile dans les plans, voyageant entre les dimensions invisibles aussi facilement que les simples mortels se rendent d'un village à un autre.

Les plans ont aussi leurs sociétés secrètes, leurs cabales arcaniques et d'autres individus maîtrisant d'étranges et rares techniques de combat. Les voies parangoniques, rituels et objets magiques décrits ci-après conviennent tout particulièrement aux personnages originaires des plans ou du moins qui s'y rendent sur une base régulière. Par exemple, un maître de guerre qui s'intéresse à la voie parangonique de capitaine de l'ombre sera passé par la Gisombre à un moment ou un autre de ses aventures (peut-être même entre deux aventures), mais on pourra aussi partir du principe qu'il a trouvé un mentor qui en sait long sur le plan en question.

Vous trouverez dans ce chapitre :

- **Voies parangoniques :** les plans abondent de connaissances arcaniques, de protecteurs puissants et de mentors potentiels. Les personnages qui en sont originaires et les héros qui s'y rendent peuvent se tourner vers des voies parangoniques inaccessibles aux habitants du monde naturel.
- **Rituels :** les voyageurs planaires s'appuient sur de puissants rituels pour voyager entre les plans.
- **Objets magiques :** des trésors rares et exotiques remplissent les bazars de la Cité d'Airain et de Sigil, les armureries de la forteresse de Moradin et les rues dorés d'Hestavar. Les héros doivent être équipés pour supporter les environnements les plus hostiles et affronter les créatures mortelles qui arpentent les plans.



Baroudeur planaire

« Si vous croyez encore que le lever de soleil d'Arvandor est sans doute la plus belle scène que puissent offrir les plans, attendez donc de voir Érathis juger un prêtre indiscipliné... »

Prérequis : magicien ou sorcier

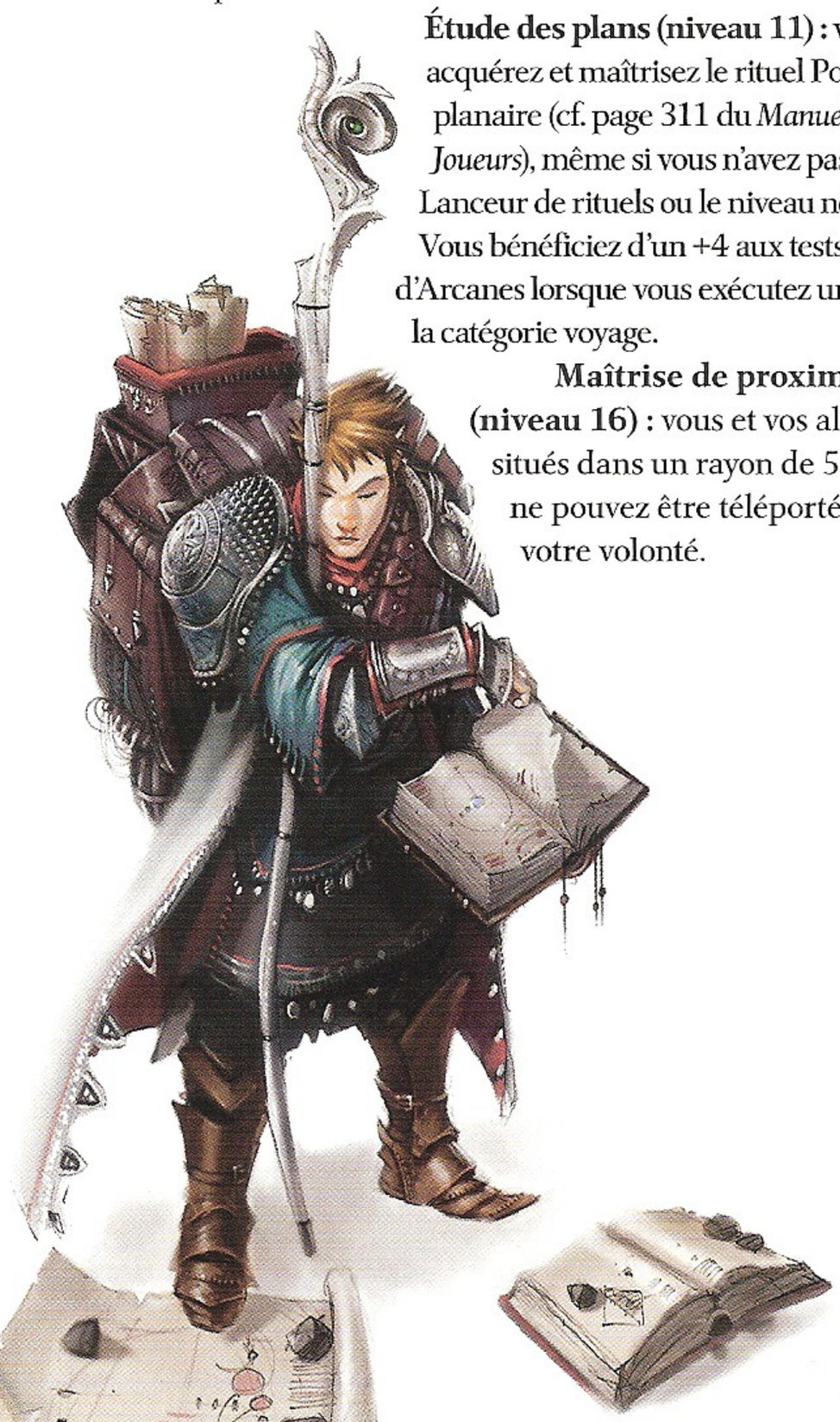
Vous avez l'exploration dans le sang, mais le monde n'attise guère votre curiosité. En fait, vous adorez les merveilles qu'offrent les plans. Vous disposez d'un savoir très vaste en la matière, ce qui vous permet de dénicher des portails sans grande difficulté afin de vous déplacer entre les dimensions.

Aptitudes de baroudeur planaire

Action du baroudeur planaire (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez également une action de mouvement supplémentaire pour ce tour de jeu. Vous pouvez utiliser cette action de mouvement pour vous téléporter de 10 cases.

Étude des plans (niveau 11) : vous acquérez et maîtrisez le rituel Portail planaire (cf. page 311 du *Manuel des Joueurs*), même si vous n'avez pas le talent Lanceur de rituels ou le niveau nécessaire. Vous bénéficiez d'un +4 aux tests d'Arcanes lorsque vous exécutez un rituel de la catégorie voyage.

Maîtrise de proximité (niveau 16) : vous et vos alliés situés dans un rayon de 5 cases ne pouvez être téléportés contre votre volonté.



Sorts de baroudeur planaire

Séquestration Baroudeur planaire Attaque 11

Un vortex s'ouvre derrière votre adversaire, l'entraînant dans un demi-plan intemporel où il est brièvement incarcéré.

Rencontre ✦ arcanique, focaliseur, téléportation
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Intelligence ou Charisme contre Vigueur
Réussite : la cible est bannie vers un demi-plan (sauvegarde annule). Elle disparaît, ne peut entreprendre d'actions et ne saurait être prise pour cible. En cas de sauvegarde, elle réapparaît dans l'espace qu'elle occupait précédemment. Si celui-ci est occupé, elle apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de son choix. Vous pouvez chasser la cible du demi-plan au prix d'une action libre, auquel cas elle réapparaît comme indiqué ci-dessus.

Portail rapide Baroudeur planaire Utilitaire 12

Vous ouvrez un portail plus vite que votre ombre.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action simple **Distance** 5
Effet : vous créez un portail dans une case inoccupée située à portée qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Ce portail mène vers un cercle de téléportation permanent situé dans le plan sur lequel vous vous situez. Vous devez connaître la séquence des sceaux du cercle et perdez trois récupérations au moment de la création du portail. Si vous en avez moins de trois au moment où vous utilisez ce pouvoir, vous subissez des dégâts égaux à votre valeur de récupération pour chacune qui vous manque.
Maintien (simple) : vous perdez une récupération ou subissez des dégâts égaux à votre valeur de récupération lorsque vous maintenez le portail.

Cascade dimensionnelle Baroudeur planaire Attaque 20

Vous envoyez votre adversaire valdinguer au travers de divers lieux planaires dangereux.

Quotidien ✦ arcanique, focaliseur, téléportation ; variable
(cf. ci-après)
Action simple **Distance** 20
Cible : une créature
Attaque : Intelligence ou Charisme contre Volonté
Réussite : la cible est précipitée au travers d'une série de lieux planaires dangereux. Jusqu'au début de son tour de jeu suivant, elle disparaît, ne peut entreprendre d'actions et ne saurait être prise pour cible. Par ailleurs, choisissez quatre types de dégâts parmi les suivants : acide, électricité, feu, force, froid, nécrotique, poison, psychique, radiant et tonnerre. La cible subit 4d8 dégâts (1d8 de chaque type de dégâts dans l'ordre de votre choix), et 5 dégâts continus de chaque type (sauvegarde annule tous).

Au début de son tour de jeu suivant, la cible réapparaît dans l'espace qu'elle occupait précédemment. Si celui-ci est occupé, elle apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de son choix.

Échec : la cible est également envoyée vers les lieux planaires dangereux, mais ne subit les dégâts et dégâts continus que de deux types, puis elle réapparaît à la fin de votre tour de jeu.

CHIPPY

Capitaine de l'ombre

« Mes soldats ne connaissent ni la fatigue, ni la soif, ni la colère. Et si vous vous dressez en travers de mon chemin, votre âme rejoindra leurs rangs. »

Prérequis : maître de guerre

Tous les combattants héroïques n'évoluent pas en pleine lumière. En tant que capitaine de l'ombre, vous connaissez parfaitement les avantages de l'obscurité. Parmi les âmes damnées, vous avez le pouvoir de commander aux ombres. Les esprits exécutent vos ordres sur'le champ de bataille, et ces forces sont puissantes et disciplinées.

Aptitudes de capitaine de l'ombre

Action du capitaine de l'ombre (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous et un allié situé dans un rayon de 5 cases infligez 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires aux attaques de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Augmentez ces dégâts à 2d6 au niveau 21.



LUCIO PARRILLO

Reconnaissance des ombres (niveau 11) : les esprits ombreux ne cessent de chuchoter à votre oreille pour vous faire la description de l'invisible. Vous bénéficiez d'un +2 aux tests d'Intuition et aux tests de Perception.

Inspiration de la légion invisible (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique,la cible de l'attaque est harcelée par les ombres, au point qu'elle donne un avantage de combat à ses attaquants jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Pouvoirs de capitaine de l'ombre

Ruse infernale Capitaine de l'ombre Attaque 11

Des ombres s'emberlificotent autour de votre arme, imprégnant vos attaques d'énergie nécrotique qui prive vos ennemis de leurs forces.

Rencontre ✦ arme, nécrotique, ombre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force. Effectuez une attaque secondaire contre la cible.
Attaque secondaire : Charisme + 2 contre Réflexes
Réussite : modificateur de Charisme dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Gardiens d'ombre Capitaine de l'ombre Utilitaire 12

Des soldats d'ombre répondent à votre appel et renforcent vos défenses.

Quotidien ✦ invocation, ombre, nécrotique
Action simple **Distance** 10
Effet : vous invoquez un nombre de soldats d'ombre égal à votre modificateur d'Intelligence (1 minimum) qui restent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Chacun apparaît dans une case inoccupée située à portée. Les soldats d'ombre confèrent un abri aux alliés, mais pas aux ennemis. Un ennemi qui entre dans la case d'un soldat d'ombre est immobilisé (sauvegarde annule)
Maintien (mineure) : les soldats d'ombre restent. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer chacun d'entre eux d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme (1 minimum).

Renégat d'ombre Capitaine de l'ombre Attaque 20

D'un simple coup, vous arrachez un pan d'ombre à votre adversaire, qui se rebelle alors contre son ancien maître.

Rencontre ✦ arme, fiable, invocation, ombre
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et vous invoquez une ombre dans une case inoccupée adjacente à la cible. Jusqu'à la fin de la rencontre, chaque fois que vous touchez la cible, une nouvelle ombre est créée et l'ancienne est détruite.

L'ombre est le reflet de la cible. Elle a les défenses, immunités, résistances, VD et attaques de base de corps à corps de la cible. Elle s'accompagne également des mêmes type et mots-clés, mais elle a l'origine ombreuse. Elle a 1 point de vie et une attaque ratée ne lui inflige jamais de dégâts. Vous la contrôlez au prix d'une action libre et elle agit à votre tour de jeu et a droit à une action simple.

Chevalier de Céleste

« La première fois où j'ai découvert la beauté de Céleste, sa splendeur m'a ébranlé au point que j'ai juré d'en devenir le champion. »

Prérequis : paladin

En qualité de chevalier de Céleste, vous êtes une icône de vertu, soutenez la cause de Céleste et combattez tous ceux qui cherchent à lui nuire. Bien que vous restiez fidèle à votre divinité, vous jouissez également des bonnes grâces des dieux de Céleste. Vous travaillez donc pour le compte des dieux de Céleste, mais aussi de votre divinité tutélaire.

Lorsque vous utilisez vos pouvoirs de chevalier de Céleste, une flamme vacillante vous apparaît au-dessus de la tête, exhibant ainsi la bénédiction que vous octroient les dieux.

Aptitudes de chevalier de Céleste

Aura de menace (niveau 11) : quand une créature que vous avez marquée subit des dégâts radiants de votre *défi divin*, elle dégage une lumière vive sur un rayon de 20 cases et donne un avantage de combat à tout attaquant jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Bénédiction des dieux (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous bénéficiez d'un +2 à toutes les défenses jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Adversaire de prédilection (niveau 16) : lorsque vous réussissez un coup critique contre un ennemi que vous avez marqué avec *défi divin*, l'attaque ignore ses résistances et il subit des dégâts radiants de *défi divin* comme s'il avait effectué une attaque ne vous prenant pas pour cible. Ces dégâts déclenchent votre *aura de menace*.

Prières de chevalier de Céleste

Défi de Céleste Chevalier de Céleste Attaque 11

Vous canalisez toute la force de la vertu dans votre arme et défiez vos adversaires au moyen de la colère des dieux.

Rencontre ✦ arme, divine
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur de Charisme dégâts.
Effet : effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force + modificateur de Charisme dégâts. Si les deux attaques touchent, les cibles sont marquées comme par votre *défi divin* jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Gardiens radieux Chevalier de Céleste Utilitaire 12

Vous créez deux reflets lumineux de vous-même qui se tiennent près de vos alliés afin de les protéger.

Quotidien ✦ divine, invocation
Action simple **Distance** 10
Effet : deux répliques luisantes de vous-même apparaissent dans des espaces distincts situés à portée. Chacune produit une lumière vive dans un rayon de 20 cases, et chaque allié adjacent à l'une d'elles bénéficie d'un bonus de pouvoir de +2 à la CA et en Volonté.
Maintien (mineure) : les doubles restent et vous pouvez en déplacer un de 3 cases ou déplacer les deux de 2 cases.

Radiance purifiante Chevalier de Céleste Attaque 20

De blanches particules de lumière purifiante dansent sur le fil de votre arme lorsque vous frappez un adversaire du châtiment divin de Céleste.

Quotidien ✦ arme, divine, radiant
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force, et la cible subit 10 dégâts radiants continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible rate un jet de sauvegarde contre cet effet, chaque ennemi qui lui est adjacent subit des dégâts radiants égaux à votre modificateur de Charisme.
Échec : demi-dégâts, 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule), et pas de dégâts aux créatures adjacentes.



LUCIO PARRILLO

Crocheteur d'outre-monde

« Les calices de Corellon sont rares, mais je dois pouvoir vous en trouver un... Du moins, si vous avez assez de pierres précieuses pour me rafraîchir la mémoire... »

Prérequis : voleur, formation en Arcanes

Votre savoir-faire de voleur est aussi utile dans les plans que dans le monde. Les principes restent les mêmes ; la différence, c'est que vous aurez sans doute à négocier avec un roi fomorian plutôt qu'avec un marchand tieffelin, ou fracturer un portail plutôt qu'une simple serrure. Vous êtes désormais capable de localiser des reliques au travers des plans et de retrouver les créatures qui ne souhaitent pas qu'on leur mette la main dessus. Vos contacts regroupent des centaines d'organisations et de personnes, et vous connaissez l'emplacement de dizaines de portails.

Aptitudes de crocheteur d'outre-monde

Action du crocheteur d'outre-monde (niveau 11) : lorsque vous dépensez une action pour entreprendre une action supplémentaire, vous gagnez une action de mouvement additionnelle dont vous pouvez vous servir pour vous téléporter d'un nombre de cases égal à vote VD. Vous ne pouvez utiliser cette action de mouvement qu'à votre tour de jeu et l'action additionnelle expire à la fin de la rencontre.

Altération de portail (niveau 11) : le crocheteur d'outre-monde gagne des avantages liés aux portails (cf. page 14).



TORSTEIN NORDSTRAND

Transparence : le crocheteur d'outre-monde voit au travers des portails illusoires comme s'ils étaient limpides. En réussissant un test d'Arcanes DD 25, il saura reconnaître un portail illusoire pour ce qu'il est et identifiera sa véritable destination.

Accès : le crocheteur d'outre-monde bénéficie d'un +5 aux tests de Larcin visant à forcer le Verrou arcanique d'un portail.

Précision : un crocheteur d'outre-monde qui emprunte un portail peut conférer à ce dernier le trait précis, valable 5 minutes après que le personnage en est sorti.

Avantage du crocheteur d'outre-monde (niveau 16) : quand un ennemi situé dans votre ligne de mire utilise un pouvoir accompagné du mot-clé téléportation, vous jouissez d'un avantage de combat contre celui-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Sorts de crocheteur d'outre-monde

Passage du cogneur Crocheteur d'outre-monde Attaque 11

Vous vous précipitez dans une poche dimensionnelle afin d'embrocher votre adversaire.

Rencontre ✦ arcanique, arme, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec une lame légère.
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous vous téléportez de 5 cases vers un espace adjacent à la cible et jouissez d'un avantage de combat contre celle-ci jusqu'à la fin de votre tour de jeu.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Dextérité dégâts.

Passage du filou Crocheteur d'outre-monde Utilitaire 12

Vous ouvrez une faille planaire qui permet à votre groupe de passer dans un autre plan avant de réapparaître par un autre portail.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Action de mouvement **Distance** 20
Effet : vous créez deux passages dimensionnels dans deux espaces inoccupés situés à portée. Tous deux perdurent jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Vous et vos alliés pouvez passer de l'un à l'autre comme si leurs cases étaient adjacentes. Toutefois, il est impossible de les emprunter si l'une des deux cases est occupée.
Maintien (mineure) : les passages restent en place. Au prix d'une action de mouvement, vous pouvez déplacer une porte de 4 cases à condition qu'elle demeure dans un rayon de 20 cases de vous.

Coup du portail Crocheteur d'outre-monde Attaque 20

Vous créez devant vous un petit portail et son double apparaît tout près d'un adversaire, ce qui vous permet de le frapper tout en vous tenant à l'autre bout du champ de bataille.

Quotidien ✦ arcanique, arme
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : vous effectuez une attaque depuis une case située dans un rayon de 10 cases, en tenant compte des avantages et malus associés à cette case, comme un avantage de combat découlant d'une prise en tenaille.
Attaque : Dextérité contre CA
Réussite : 5[A] + modificateur de Dextérité dégâts.
Échec : demi-dégâts.

Guide spirituel

« Que la lumière de la vertu te guide vers ta récompense éternelle. »

Prérequis : prêtre

Vous êtes un phare dans un océan de ténèbres ; vous ouvrez la voie et êtes le gardien des morts. Grâce à vos saintes œuvres, vous vous assurez que les âmes des défunts poursuivent leur chemin sans crainte ni remords, et surtout sans croiser la route d'entités sinistres capables de les détourner à leurs noires fins. Vous détestez tout particulièrement les morts-vivants car il s'agit de perversions de l'ordre naturel.

Les visions de vies passées (les fragments de ceux que vous avez sauvés) hantent vos rêves. Bien qu'elles soient troublantes, elles vous poussent à protéger les âmes des dangers tapis entre ce monde et l'au-delà.

Lorsque vous utilisez vos pouvoirs de guide spirituel, des fragments d'âme éphémères se matérialisent tout autour de vous.

Aptitudes de guide spirituel

Châtiment spirituel (niveau 11) : vous pouvez invoquer le pouvoir de votre dieu pour utiliser *châtiment spirituel*.

Conduit divin : châtiment spirituel — Aptitude de guide spirituel

Vous secouez vos ennemis jusque dans les fondations mêmes de leur âme.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action mineure **Proximité** explosion 5
Cible : chaque créature qui a l'origine ombreuse ou s'accompagne du mot-clé mort-vivant prise dans l'explosion
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : la cible est immobilisée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Si elle a l'origine ombreuse et s'accompagne du mot-clé mort-vivant, elle subit aussi 2d8 + modificateur de Charisme dégâts radiants.

Gouverne spirituelle (niveau 11) : au lieu de dépenser un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez dépenser un point d'action pour regagner l'usage d'un pouvoir de rencontre accompagné du mot-clé radiant, ou gagner une utilisation supplémentaire de votre aptitude de classe de conduit divin.

Âme pesante (niveau 16) : lorsque vous touchez une créature immatérielle avec un pouvoir accompagné du mot-clé radiant, celle-ci perd son immatérialité jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Prières de guide spirituel

Asservissement spirituel — Guide spirituel Attaque 11

Votre symbole sacré se gorge de puissance divine et attire tous ceux qui contemplent sa splendeur.

Rencontre ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Distance** 10
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Volonté
Réussite : 2d8 + modificateur de Sagesse dégâts radiants, et vous tirez la cible d'un nombre de cases égal à votre modificateur de Charisme. Si la cible a l'origine ombreuse ou s'accompagne du mot-clé mort-vivant, elle est aussi hébétée jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Cercle anti-ombre — Guide spirituel Utilitaire 12

Vous puisez dans votre énergie divine pour invoquer un nimbe de lumière sacrée qui handicape vos ennemis.

Quotidien ✦ divine, périmètre, radiant
Action simple **Zone** explosion 2 à 10 cases ou moins
Effet : l'explosion crée un périmètre de lumière vive qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les créatures ayant l'origine ombreuse ou accompagnées du mot-clé mort-vivant considèrent le périmètre comme un terrain difficile. Tant qu'elles s'y situent, ces créatures ont une vulnérabilité radiante 10 ou augmentent leur vulnérabilité aux dégâts radiants de 10.
Maintien (mineure) : le périmètre persiste.

Marque spirituelle — Guide spirituel Attaque 20

Un glyphe éclatant apparaît sur le front de votre ennemi et dégage une lueur sacrée qui brûle son âme corrompue.

Quotidien ✦ divine, focaliseur, radiant
Action simple **Corps à corps** 1
Cible : une créature
Attaque : Sagesse contre Vigueur
Réussite : 3d8 + modificateur de Sagesse + modificateur de Charisme dégâts radiants. La cible subit 10 dégâts radiants continus et dégage une lumière vive sur un rayon de 20 cases (sauvegarde annule les deux). Tant qu'elle ne se sauvegarde pas, tout ennemi qui lui est adjacent subit un -2 aux jets d'attaque.
Échec : demi-dégâts, 5 dégâts radiants continus (sauvegarde annule), et pas d'autres effets.



RALPH HORSLEY

Janissaire de Malec-Keth

« Nul ne brisera mes vœux et mon épée tant que je respirerai. »

Prérequis : mage d'armes

Les janissaires de Malec-Keth sont le fruit de l'entraînement militaire et arcanique d'élite qu'on enseigne à la Tour de Malec-Keth, une académie de magie de guerre de la Cité d'Airain. Très disciplinés et parfaitement entraînés, les janissaires ont un style de combat qui ne laisse aucun doute quant à leur maîtrise physique et mentale. Ils apprennent des techniques offensives et défensives qui leur permettent de tenir leurs protégés à l'abri, mais ils étudient aussi la musique, les arts et les langues.

De nombreux janissaires de Malec-Keth servent de puissants maîtres, qu'il s'agisse d'humanoïdes ou d'élémentaires. Fiers et fidèles, ils protègent leurs maîtres et alliés envers et contre tout. En règle générale, ils ont une apparence modeste, leur seule marque distinctive étant le tatouage d'une flamme bleue qu'ils arborent au milieu du front et qui les identifie comme des membres de Malec-Keth. Ceux qui portent la marque sont connus dans les royaumes élémentaires pour leur détermination et leur redoutable efficacité, aussi bien en escrime qu'en magie.

Nombre de puissants seigneurs et dames aiment s'entourer de tels gardes du corps en raison de leurs capacités défensives. Certains janissaires ne prêtent allégeance à aucun maître et préfèrent profiter de leur entraînement pour assouvir leurs propres ambitions.

Aptitudes de janissaire de Malec-Keth

Action de Malec-Keth (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour effectuer une attaque supplémentaire, vous ignorez les résistances de vos ennemis jusqu'à la fin de votre tour de jeu.

Chant de guerre (niveau 11) : quand vous êtes en péril, votre pouvoir *égide défensive* ou *égide offensive* prend la forme d'une explosion de proximité 5.



WILLIAM O'CONNOR

Entraînement de devchirmé (niveau 11) : vous gagnez une formation dans une compétence de votre liste de classe ou deux langues additionnelles.

Lame originelle (niveau 16) : des années d'études et d'exposition aux forces du Chaos Élémentaire vous permettent aujourd'hui de contrôler les éléments. À la fin de chaque repos court ou repos prolongé, choisissez l'un des types de dégâts suivants : électricité, feu, froid ou tonnerre. Vos attaques infligent 1d4 dégâts supplémentaires du type de dégâts choisi jusqu'à la fin de votre repos suivant.

Sorts de janissaire de Malec-Keth

Loyauté dans la mort Janissaire de Malec-Keth Attaque 11

Vous et vos alliés disparaissez dans un éclat de lumière et réapparaissez après avoir échangé vos places.

Rencontre ✦ arcanique, arme, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Effet : avant l'attaque, vous et un allié situé dans un rayon de 10 cases échangez vos places, chacun se téléportant dans l'espace de l'autre. Chaque ennemi qui vous est adjacent vous donne un avantage de combat, et chaque ennemi adjacent à votre allié lui donne un avantage de combat jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Cible secondaire : un ennemi
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts.

Escorte de tous les instants Janissaire de Malec-Keth Utilitaire 12

Vous étendez le champ de protection invisible de votre écran du mage d'armes à un allié proche.

Rencontre ✦ arcanique, téléportation
Interruption immédiate **Proximité** explosion 5
Déclencheur : un allié situé dans un rayon de 5 cases est touché par une attaque visant la CA.
Cible : l'allié en question pris dans l'explosion
Effet : vous vous téléportez jusqu'à une case adjacente à la cible et cette dernière bénéficie d'un bonus de pouvoir de +4 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Fléau élémentaire Janissaire de Malec-Keth Attaque 20

Vous canalisez une explosion d'énergie depuis le Chaos Élémentaire, frappant vos ennemis tout en permettant à vos alliés de se mettre à l'abri.

Quotidien ✦ arcanique, électricité, feu, focaliseur, froid, téléportation, tonnerre
Action simple **Proximité** explosion 5
Cible : chaque ennemi pris dans l'explosion
Attaque : Intelligence contre Réflexes
Réussite : 4d8 + modificateur de Constitution dégâts d'électricité, feu, froid et tonnerre. L'attaque ignore la résistance à ces types de dégâts.
Effet : chaque allié pris dans l'explosion peut se téléporter de 3 cases.

Lame de Cendriane

« Celui qui dévore ma terre natale verra en moi un mets beaucoup plus dangereux et bien moins sapide. »

Prérequis : éladrin, rôdeur

Le vieil empire de Cendriane laissa derrière lui de nombreuses cités en ruine quand il s'effondra, mais ces vestiges ne sont pas le seul témoignage du royaume éladrin. Ainsi, un groupe de rôdeurs est au service de l'empire déchu et survit dans les régions frontières de ce grand royaume d'antan.

Vous êtes un descendant des survivants du mystérieux cataclysme qui a frappé Cendriane, à moins qu'on ne vous ait appris les secrets martiaux de ce royaume. Vous avez perfectionné l'usage d'*éclipse féerique* et l'art du maniement de deux épées longues. Le style d'escrime de Cendriane vous a poussé à explorer les frontières de votre héritage et à développer votre magie éladrine. Combiné à votre maîtrise de l'épée, ce savoir fait de vous un adversaire fugace sur le champ de bataille, qui disparaît et réapparaît lorsque c'est nécessaire.

Aptitudes de lame de Cendriane

Appel de Cendriane (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous pouvez vous téléporter de 5 cases avant ou après cette action supplémentaire.

Assaut de l'éclipse féerique (niveau 11) : lorsque vous utilisez un pouvoir accompagné du mot-clé téléportation ou l'aptitude de voie d'appel de Cendriane, vous bénéficiez d'un +1 aux jets d'attaque avec les pouvoirs accompagnés du mot-clé arme jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Héritage du maître d'armes (niveau 16) : vous bénéficiez d'un +1 aux jets de dégâts avec les attaques de corps à corps utilisant une épée longue.

Exploits de lame de Cendriane

Portail forcé — Lame de Cendriane Attaque 11

Vous frappez deux ennemis proches et les séparez en les téléportant.

Rencontre ✦ arme, martiale, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA
Réussite : 2[A] + modificateur de Force dégâts, et vous téléportez la cible de 2 cases. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA
Réussite : 1[A] + modificateur de Force, et vous téléportez la cible de 2 cases. La cible doit être téléportée vers un espace situé dans un rayon de 3 cases de la cible principale.

Chasseur éthéré — Lame de Cendriane Utilitaire 12

Vous vous évanouissez purement et simplement, avant de réapparaître près de vos ennemis.

Rencontre ✦ martiale, téléportation
Action de mouvement **Personnelle**
Effet : vous vous téléportez de 5 cases. Vous devez vous téléporter dans une case adjacente à au moins un ennemi. Chaque ennemi qui vous est adjacent vous donne un avantage de combat et devient votre proie jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Les ennemis ne comptent pas dans la limite habituelle d'une proie, mais vous ne pouvez infliger vos dégâts de traque qu'une seule fois par round.

Tempête de Féerie — Lame de Cendriane Attaque 20

Vous traversez le champ de bataille sans vous faire remarquer, vous matérialisez pour frapper un adversaire et disparaissez pour aller vous occuper du suivant

Quotidien ✦ arme, martiale, téléportation
Action simple **Corps à corps** arme
Condition : vous devez attaquer avec deux armes de corps à corps.
Cible principale : une créature
Attaque principale : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] dégâts par attaque.
Effet : vous vous téléportez de 5 cases. Effectuez une attaque secondaire.
Cible secondaire : une créature autre que la cible principale
Attaque secondaire : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] dégâts par attaque.
Effet : vous vous téléportez de 5 cases. Effectuez une attaque tertiaire.
Cible tertiaire : une créature autre que les cibles principale et secondaire
Attaque tertiaire : Force contre CA (arme principale et arme secondaire), deux attaques
Réussite : 1[A] dégâts par attaque.

Maraudeur de la Garde Funeste

« Vous et tout ce que vous vous efforcez de créer disparaîtrez un jour, mais je vais me faire un plaisir de précipiter votre fin. »

Prérequis : guerrier

La Garde Funeste est une société nihiliste de mercenaires, de maraudeurs et de pillards qui s'attaquent aux domaines du bien comme du mal. En tant que membre de cette organisation, vous pensez que l'univers bascule dans la destruction et que tout est voué à disparaître. Les meilleurs éléments de la Garde Funeste sont des révolutionnaires qui luttent pour vaincre la tyrannie et l'ordre oppressant ; les pires sont des assassins qui se complaisent dans la destruction.

En tant que maraudeur de la Garde Funeste, vous avez tout de l'anarchiste. La loi est un concept contre nature qui prive les mortels de la liberté de choisir leur destin. Que ce soit pour le meilleur ou pour le pire, l'organisation est l'ennemie de la tyrannie et des gouvernements. Les membres de la société détestent tout particulièrement les diables et leur livrent une guerre permanente.

Aptitudes de maraudeur de la Garde Funeste

Action destructive (niveau 11) : lorsque vous dépensez un point d'action pour entreprendre une action supplémentaire, vous infligez 1d12 dégâts supplémentaires aux attaques effectuées avant la fin de votre tour de jeu. Ces dégâts augmentent à 2d12 au niveau 21.

Récompense de la ruine (niveau 11) : lorsque vous réussissez un coup critique, vous regagnez des points de vie égaux à votre modificateur de Constitution.

Sort inévitable (niveau 16) : lorsque vous ratez avec une attaque d'arme de corps à corps, vous bénéficiez d'un +2 au prochain jet d'attaque de corps à corps contre cette créature.

Exploits de maraudeur de la Garde Funeste

Coup entropique Maraudeur de la Garde Funeste Attaque 11

Vous portez un coup tellement dévastateur que vos ennemis et vous-même en restez presque bouche bée.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, puis chaque ennemi adjacent et vous-même subissez un -2 à la CA jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Coup de ruine Maraudeur de la Garde Funeste Utilitaire 12

Votre attaque pousse votre ennemi sur la voie de la destruction.

Rencontre ✦ arme, martiale
Action libre **Corps à corps** arme
Déclencheur : vous touchez un ennemi avec une attaque de corps à corps
Effet : la cible perd toutes ses résistances jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Arme de dissolution Maraudeur de la Garde Funeste Attaque 20

Votre attaque produit un chœur de dissolution et votre adversaire croule sous le pouvoir de l'entropie.

Quotidien ✦ arme, martiale
Action simple **Corps à corps** arme
Cible : une créature
Attaque : Force contre CA
Réussite : 3[A] + modificateur de Force dégâts, et 10 dégâts continus (sauvegarde annule). Chaque fois que la cible subit les dégâts continus, vous bénéficiez d'un bonus de pouvoir de +1 aux jets d'attaque de corps à corps jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.
Échec : demi-dégâts, et 5 dégâts continus (sauvegarde annule). Vous ne bénéficiez d'aucun bonus de pouvoir en raison des dégâts continus.



CHIPPY

RITUELS

Les rituels sont de véritables outils permettant d'atteindre et d'explorer les plans. Grâce à eux, on peut créer des portails pour couvrir des distances énormes, modifier des portails existants ou encore s'abriter des pires effets des plans. Nombre des rituels suivants facilitent l'exploration planaire et constituent la base du bréviaire de tout voyageur interplanaire.

RITUELS PAR NIVEAU

Niv.	Rituel	Compétence-clé
6	Passage féerique	Arcanes ou Nature
8	Analyse de portail	Arcanes
8	Passage d'Ombre	Arcanes ou Religion
12	Corde enchantée	Arcanes
12	Demi-cache	Arcanes
12	Transfert élémentaire	Arcanes
14	Guide astral	Religion
14	Portail aléatoire	Arcanes
15	Création de cercle de téléportation	Arcanes
15	Séjour astral	Religion
16	Communication à longue distance	Arcanes
18	Changement de plan	Arcanes

Analyse de portail

Vous êtes en mesure de lire les mouvements et couleurs du portail, et donc d'en déchiffrer les secrets.

Niveau : 8 **Coût des composantes :** 250 po
Catégorie : divination **Prix d'achat :** 800 po
Temps d'incantation : 1 heure **Compétence-clé :** Arcanes
Durée : instantanée

Lorsque vous exécutez ce rituel, choisissez un portail que vous voyez. Ce portail produit alors de faibles lueurs dansantes et scintillantes qui vous en disent long sur son rôle et sa destination. Ce rituel révèle le nom de la destination et l'emplacement du portail dans le monde ou le plan de destination.

Selon le résultat de votre test d'Arcanes, vous pourrez aussi apprendre des renseignements sur la dernière créature à l'avoir emprunté, mais aussi l'identité de la créature qui l'a créé ou l'événement qui en est à l'origine.

Résultat du test d'Arcanes	Information apprise
15 ou plus	Vous découvrez les caractéristiques de précision du portail.
20 ou plus	Vous découvrez les caractéristiques d'accès du portail.
24 ou plus	Vous découvrez le nom de la destination du portail.
30 ou plus	Vous découvrez l'origine, le type et les mots-clés de la dernière créature qui a emprunté le portail, et le temps écoulé depuis.
25+ demi-niveau	Vous découvrez les clefs nécessaires du lanceur de rituel (le cas échéant) pour ouvrir le portail.
30 + demi-niveau du lanceur de rituel	Vous découvrez l'identité de la créature qui a créé le portail.
35 ou plus	Vous découvrez où mène le portail, quelle que soit sa transparence. Vous voyez jusqu'à 24 cases de l'autre côté.

Changement de plan

Votre vaisseau s'illumine alors qu'il traverse l'espace séparant les plans et vous conduit à bon port.

Niveau : 18 **Coût des composantes :** 1 000 po, plus un véhicule ayant un focus de navigation (cf. page 159)
Catégorie : voyage
Temps d'incantation : 10 minutes
Prix d'achat : 17 000 po
Durée : instantanée
Compétence-clé : Arcanes

Vous déplacez un véhicule (dont son pilote, son équipage et sa cargaison) ayant le trait focus de navigation d'un plan à un autre (cf. *Véhicules*, page 159).

Au terme du rituel, vous nommez un lieu dans lequel vous vous êtes déjà rendu. Il doit s'agir d'un lieu fixe, qui doit se situer au même endroit que la dernière fois où vous y êtes allé. Une fois le lieu nommé, effectuez un test d'Arcanes pour déterminer la distance qui sépare votre véhicule du lieu au moment où vous arrivez sur le plan.

Résultat du test d'Arcanes	Arrivée
19 ou moins	150 kilomètres de la destination
20-29	75 kilomètres de la destination
30-39	15 kilomètres de la destination
40 ou plus	Arrivée à destination

Au lieu de choisir un lieu précis, vous pouvez également choisir un plan pour destination générale. Dans ce cas, le véhicule apparaît en un lieu aléatoire de ce plan (pas de test d'Arcanes nécessaire). Rien ne vous oblige à vous être déjà rendu sur le plan en question dans le cas de cet usage du rituel.

Focus : un véhicule ayant le trait focus de navigation.

Communication à longue distance

Vos sens transcendent les frontières planaires, ce qui vous permet de porter un message à une créature lointaine.

Niveau : 16 **Coût des composantes :** 800 po
Catégorie : exploration **Prix d'achat :** 4 200 po
Temps d'incantation : 10 minutes **Compétence-clé :** Arcanes (aucun test)
Durée : instantanée

Ce rituel fonctionne comme Communication à distance (cf. page 302 du *Manuel des Joueurs*), si ce n'est que vous n'effectuez pas de test d'Arcanes pour déterminer la portée. Communication à longue distance permet d'envoyer des messages n'importe où, quels que soient la distance ou l'endroit.

Corde enchantée

Vous lâchez une corde argentée qui traverse le sol et mène à une pièce où vous pouvez vous reposer en toute sécurité.

Niveau : 12 **Coût des composantes :** 1 000 po, plus un focus d'une valeur de 2 000 po
Catégorie : exploration **Prix d'achat :** 2 500 po **Temps d'incantation :** 10 minutes
Compétence-clé : Arcanes **Durée :** 7 heures

Lorsque vous exécutez ce rituel, le focus (cf. ci-dessous) passe au travers d'un portail pour se rendre dans un demi-plan temporaire. L'entrée du portail occupe 1 case. Une créature peut descendre la corde pour entrer dans ce demi-plan de 2 cases de haut, 8 cases de long et 8 cases de large.

L'entrée du demi-plan prend la forme d'un chatoiement subtil et a une transparence opaque (cf. *Transparence*, page 17). Un test de Perception réussi (DD 15 + la moitié de votre niveau) permet à une créature située devant le portail de détecter l'entrée. Il est possible de le fermer à clef avec le rituel Verrou arcanique (cf. encart ci-contre). Dans le cas contraire, le demi-plan reste accessible depuis l'extérieur.

Une fois le rituel terminé, le demi-plan disparaît et tout objet ou créature qui s'y trouve encore apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de l'endroit où se trouvait l'entrée. Le focus du rituel apparaît quant à lui là où se trouvait l'entrée du demi-plan. Le lanceur peut décider de mettre un terme au rituel à tout moment.

Focus : une corde en argent d'une valeur de 2 000 po au moins.

Création de cercle de téléportation

Vous inscrivez un cercle constitué de sceaux sur une surface de pierre, lui permettant ainsi d'être relié à des portails.

Niveau : 15 **Coût des composantes :** 1 000 po par case remplie par le cercle de téléportation, plus 5 récupérations
Catégorie : voyage **Prix d'achat :** 10 000 po **Temps d'incantation :** 4 heures **Compétence-clé :** Arcanes (aucun test)
Durée : 24 heures (spéciale)

Vous créez un cercle de téléportation accompagné d'une séquence précise de sceaux magiques, que vous-même et d'autres lanceurs de rituels pouvez utiliser en qualité de marqueur de lieu pour les rituels comme Portail jumeau ou Portail planaire. Le cercle de téléportation ne transporte pas des créatures à proprement parler ; il permet simplement d'activer d'autres rituels de voyage. Le lanceur choisit la taille du cercle de téléportation, qui affecte le coût des composantes du rituel : 1 case, 4 cases (aire de 2 cases sur 2), 9 cases (aire de 3 cases sur 3) ou 16 cases (aire de 4 cases sur 4).

Le cercle de téléportation reste en place pendant 24 heures, mais son créateur peut en allonger la durée en dépensant une récupération toutes les 24 heures pour le maintenir. Le lanceur n'est pas obligé de le voir ni même d'être dans le même plan pour maintenir l'effet. Si l'effet du rituel est maintenu pendant un an et un jour sans interruption, le cercle de téléportation devient permanent.

Ouverture, Verrou arcanique et portails

Les portails sont des passages cosmiques, si bien qu'Ouverture (cf. page 309 du *Manuel des Joueurs*) et Verrou arcanique (cf. page 314 du *Manuel des Joueurs*) les affectent.

Vous pouvez utiliser Verrou arcanique pour sceller un portail contre les créatures qui n'ont pas le mot de passe ou n'affichent pas une origine, un type, une description, une taille ou un équipement précis. Mais contrairement aux portes ordinaires, vous pouvez choisir une clef spéciale permettant de passer. Les deux paragraphes qui suivent s'appliquent à Verrou arcanique lorsque le rituel est exécuté sur un portail :

Objet-clef : vous pouvez faire d'un objet la clef d'un portail. Désignez une forme et un matériau, comme une clef en fer ou un symbole sacré en argent d'Ioun, ou choisissez un objet ayant une origine précise, comme une plume de cockatrice ou une pierre des Abysses. Vous ne pouvez pas désigner un objet spécifique, comme le *sceptre d'Orcus* ou « ma baguette ». En règle générale, une créature choisit une clef qui correspond à la destination du portail.

À l'instar des portes ordinaires, Ouverture est utilisable sur un portail scellé par Verrou arcanique. Toutefois, de nombreux portails sont fermés par des Verrous arcaniques produits par de puissantes créatures planaires (voire des groupes de créatures), si bien que le DD visant à les ouvrir peut être très élevé.

Demi-cache

Vous ouvrez un petit portail menant à un demi-plan personnel dans lequel vous pouvez stocker de menus objets.

Niveau : 12 **Coût des composantes :** 1 000 po
Catégorie : protection **Prix d'achat :** 2 600 po
Temps d'incantation : 10 minutes **Compétence-clé :**
Durée : spéciale Arcanes

Vous créez un petit demi-plan personnel capable d'accueillir jusqu'à 125 kilos d'objets non vivants. Le demi-plan dispose d'un portail de 15 centimètres de diamètre et est toujours ouvert. Ce portail flotte près de vous ou peut être fixé à un vêtement (sur le principe d'une poche), et vous pouvez en sortir des objets au prix d'une action mineure. Il est visible de tous et se déplace avec vous à votre VD.

Une fois le rituel exécuté, effectuez un test d'Arcanes dont le résultat détermine la durée d'ouverture du portail. S'il se referme avant que vous en ayez sorti les objets qui s'y trouvent, ceux-ci tombent à vos pieds.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
19 ou moins	1 jour
20-29	7 jours
30-39	30 jours
40 ou plus	1 an

Guide astral

Une particule de lumière prend forme devant vous, prête à vous guider au travers de la Mer Astrale.

Niveau : 14 **Coût des composantes :** 700 po, plus
Catégorie : coercition 1 récupération
Prix d'achat : 2 200 po **Temps d'incantation :** 1 heure
Compétence-clé : Religion **Durée :** spéciale

Vous devez utiliser ce rituel dans la Mer Astrale et convoquez un fragment d'essence divine pour vous guider. Le guide dégage une lumière vive sur un rayon de 8 cases, mais n'a pas de forme physique et ne peut être blessé de quelque manière que ce soit.

Dans le cadre du rituel, vous commencez par nommer une destination précise et fixe de la Mer Astrale. Ce rituel permet habituellement de se rendre vers un dominion astral ou un autre. Toutefois, le guide astral peut aussi vous conduire à la sortie d'un labyrinthe, l'entrée d'un donjon ou tout site d'un dominion astral. En revanche, il ne peut vous conduire vers un lieu général, comme « une pièce remplie de diamants astraux », ou un lieu inconnu, comme « la cachette du chevalier de la mort Malachi ». Si l'endroit nommé existe dans la Mer Astrale, le guide vous y conduit par le chemin le plus court (qui n'est pas toujours le plus sûr).

Le guide reste dans les airs et se déplace à votre VD. Il reste dans un rayon de 12 cases de vous, et jusqu'à ce que vous arriviez à destination, que le rituel expire ou que vous preniez un repos prolongé.

Une fois le rituel exécuté, effectuez un test de Religion dont le résultat détermine la durée de vie du guide astral.

Résultat du test de Religion	Durée
19 ou moins	30 minutes
20-29	1 heure
30-39	4 heures
40 ou plus	16 heures

Passage d'ombre

Là où les ombres du monde sont les plus denses, vous pouvez écarter le voile et vous aventurer en Gisombre.

Niveau : 8 **Coût des composantes :** 135 po
Catégorie : voyage **Prix d'achat :** 680 po
Temps d'incantation : 10 minutes **Compétence-clé :**
Durée : instantanée Arcanes ou Religion (aucun test)

Utilisez ce rituel près d'une croisée ombreuse (cf. page 50). Lorsque vous l'exécutez, vous et jusqu'à huit de vos alliés vous déplacez du monde vers un lieu correspondant de Gisombre, ou de Gisombre vers un lieu correspondant du monde. Pour que Passage d'ombre fonctionne, la croisée ombreuse ne doit pas nécessairement être active.

Vous restez en Gisombre jusqu'à ce que vous la quittiez par d'autres moyens ou que vous exécutiez à nouveau ce rituel près d'une croisée ombreuse.

Spécial : les shadar-kai entretiennent un lien spécial avec la Gisombre. Ainsi, un shadar-kai qui maîtrise ce rituel ou l'exécute par le biais d'un parchemin n'acquitte pas le coût des composantes.

Passage féerique

Vous ouvrez un chemin marqué de pierres levées, ce qui permet à votre groupe de se rendre en Féerie.

Niveau : 6 **Coût des composantes :** 140 po (cf. ci-dessous)
Catégorie : voyage **Prix d'achat :** 360 po
Temps d'incantation : 10 minutes **Compétence-clé :**
Durée : instantanée Arcanes ou Nature (aucun test)

Utilisez ce rituel près d'une croisée féerique (cf. page 34). Lorsque vous l'exécutez, vous et jusqu'à huit de vos alliés vous déplacez du monde vers un lieu correspondant de Féerie, ou de Féerie vers un lieu correspondant du monde. Pour que Passage féerique fonctionne, la croisée féerique ne doit pas nécessairement être active.

Vous restez en Féerie jusqu'à ce que vous la quittiez par d'autres moyens ou que vous exécutiez à nouveau ce rituel près d'une croisée féerique.

Spécial : les éladrins entretiennent un lien spécial avec la Féerie. Ainsi, un éladrin qui maîtrise ce rituel ou l'exécute par le biais d'un parchemin n'acquitte pas le coût des composantes.

Portail aléatoire

Vous modifiez la configuration d'un cercle de téléportation ou d'un portail.

Niveau : 14 **Coût des composantes :** 1 600 po
Catégorie : protection **Prix d'achat :** 4 000 po
Temps d'incantation : 10 minutes **Compétence-clé :** Arcanes
Durée : spéciale

Ce rituel vous permet d'altérer la magie d'un portail permanent afin qu'il soit défectueux. Pour toute la durée du rituel, les créatures qui l'empruntent sont expédiées vers une destination aléatoire (au choix du MD).

Une fois le rituel exécuté, effectuez un test d'Arcanes pour déterminer sa durée.

Résultat du test d'Arcanes	Durée
24 ou moins	1 heure
25-34	8 heures
35-44	1 jour
45 ou plus	7 jours

Séjour astral

À chaque parole du rituel, le monde s'estompe jusqu'à finalement disparaître, et vous vous retrouvez à flotter dans le vide argenté de la Mer Astrale.

Niveau : 15 **Coût des composantes :** 3 800 po
Catégorie : voyage **Prix d'achat :** 7 000 po
Temps d'incantation : 1 heure **Compétence-clé :** Religion
Durée : spéciale

Vous devez utiliser ce rituel dans le monde. Lorsque vous l'exécutez, vous et jusqu'à huit de vos alliés vous retrouvez en un lieu aléatoire de la Mer Astrale.

Les créatures qui voyagent dans la Mer Astrale au moyen de ce rituel sont entourées d'un léger nimbe argenté, qui forme derrière eux une corde fantomatique de quelques centimètres de long partant du cou. La manifestation de cette corde symbolise le lien qui unit le voyageur au lieu où il a quitté le monde.

Si vous ou l'un de vos alliés affectés quittez la Mer Astrale, en empruntant par exemple un portail qui vous envoie dans un autre plan, le rituel prend fin et tous les participants reviennent au lieu où ils ont quitté le monde. Si le rituel arrive à son terme ou que son auteur est tué, les participants reviennent également au lieu où ils ont quitté le monde.

L'auteur du rituel peut mettre fin à celui-ci à n'importe quel moment. Cela demande 10 minutes, sans coût ni test de compétence, et renvoie instantanément tous les participants dans le monde. Un participant retourne toujours au lieu où il a quitté le monde.

Une fois le rituel exécuté, effectuez un test de Religion dont le résultat détermine la durée du séjour des participants dans la Mer Astrale.

Résultat du test de Religion	Durée
19 ou moins	3 jours
20-29	7 jours
30-39	21 jours
40 ou plus	1 an

Transfert élémentaire

Le monde qui vous entoure disparaît, puis vous vous retrouvez dans le Chaos Élémentaire.

Niveau : 12 **Coût des composantes :** 1 000 po
Catégorie : voyage **Prix d'achat :** 2 600 po
Temps d'incantation : 1 heure **Compétence-clé :** Arcanes
Durée : spéciale (aucun test)

Utilisez ce rituel dans le monde. Lorsque vous l'exécutez, vous et jusqu'à huit de vos alliés vous déplacez vers un lieu aléatoire du Chaos Élémentaire. Vous n'avez pas voix au chapitre en ce qui concerne l'endroit où vous apparaissez, mais les environs immédiats ne sont pas dangereux. Une fois dans le Chaos Élémentaire, vous pouvez vous y déplacer tout à fait normalement et y restez jusqu'à ce que vous le quittiez par d'autres moyens.

OBJETS MAGIQUES

Des armes et armures aux objets merveilleux, l'équipement planaire est important pour les aventuriers qui se préparent à relever les défis des plans. Certains objets les aideront face aux dangers des terrains les plus étranges et périlleux, et d'autres leur offriront un pouvoir ahurissant qui leur permettra de jouer dans la cour de puissants immortels et élémentaires. Qu'un objet vienne de l'un des marchés de Sigil ou des profondeurs des Abysses, il a toutes les chances de donner aux héros l'avantage qui leur permettra de survivre aux difficultés des plans.



ARMURES

Les armures magiques trouvées ou achetées dans les plans ont généralement une apparence exotique et permettent de survivre aux rencontres avec de dangereuses créatures planaires.

ARMURES

Niv.	Nom	Prix (po)
8	Scintillante +2	3 400
12	Des fées +3	13 000
13	Scintillante +3	17 000
17	Des fées +4	65 000
18	De fer flotté +4	85 000
18	Scintillante +4	85 000
22	Des fées +5	325 000
23	De fer flotté +5	425 000
23	Démonicole +5	425 000
23	Scintillante +5	425 000
27	Des fées +6	1 625 000
28	De fer flotté +6	2 125 000
28	Démonicole +6	2 125 000
28	Scintillante +6	2 125 000

Armure de fer flotté — Niveau 18+

Investie de la puissance surnaturelle des plans, cette armure donne à celui qui la porte la possibilité de prendre la place de son adversaire tout en lui offrant une résistance aux attaques psychiques et radiantes.

Niv. 18 +4 85 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po

Armure : mailles, écailles
Altération : CA
Propriété : résistance psychique 5 et résistance radiante 5. *Niveau 23 ou 28 :* résistance psychique 10 et résistance radiante 10.
Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi vous vise avec une attaque de corps à corps. Vous et l'ennemi en question échangez vos places, puis il subit un -2 aux jets d'attaque jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure démonicole — Niveau 23+

Cette armure de facture démoniaque confère certaines résistances.

Niv. 23 +5 425 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po

Armure : harnois
Altération : CA
Propriété : vous réussissez automatiquement les jets de sauvegarde contre les dégâts de feu continus.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Vous gagnez une résistance variable 15 (2/rencontre ; cf. *Résistance*, page 283 du *Bestiaire Fantastique*) jusqu'à la fin de la rencontre. *Niveau 28 :* résistance variable 20.

Armure des fées — Niveau 12+

Cette armure a été produite au moyen de matériaux de Féerie, si bien qu'elle bonifie vos réflexes et vous permet de vous évanouir brièvement.

Niv. 12 +3 13 000 po Niv. 22 +5 325 000 po
Niv. 17 +4 65 000 po Niv. 27 +6 1 625 000 po

Armure : cuir, peau
Altération : CA
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet aux tests d'initiative égal au bonus d'altération de l'armure.
Pouvoir (rencontre ✦ illusion) : action simple. Vous devenez invisible jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Armure scintillante — Niveau 8+

Tissée à partir d'une étoffe imprégnée des puissances fondamentales du cosmos, cette armure protège contre l'énergie et les forces invisibles.

Niv. 8 +2 3 400 po Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 13 +3 17 000 po Niv. 28 +6 2 125 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po

Armure : étoffe
Altération : CA
Pouvoir (pouvoir) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous subissez des dégâts d'électricité, de force, psychiques ou radiants. Vous gagnez une résistance 5 contre ce type de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. *Niveau 13 ou 18 :* résistance 10 contre ce type de dégâts. *Niveau 23 ou 28 :* résistance 20 contre ce type de dégâts.

Armes

L'apparence des armes planaires trahit bien souvent leur origine. Ainsi, les armes démoniaques ont tendance à être forgées au moyen d'un fer rouge foncé, alors que celles de Céleste sont en règle générale en acier céleste, un métal éclatant qui jamais ne ternit. Les armes des Neuf Enfers sont constituées d'un acier verdâtre baatorien, un métal délétère légèrement huileux connu pour ses enchantements liés à l'acide et au feu.

ARMES

Niv.	Nom	Prix (po)
9	En argent githyanki +2	4 200
9	Pourfendeuse d'élémentaires +2	4 200
9	Tueuse de démons +2	4 200
12	Téléportante +3	13 000
13	Ombrifère +3	17 000
14	En argent githyanki +3	21 000
14	Pourfendeuse d'élémentaires +3	21 000
14	Tueuse de démons +3	21 000
17	Téléportante +4	65 000
18	Ombrifère +4	85 000
19	En argent githyanki +4	105 000
19	Fendeuse des plans +4	105 000
19	Pourfendeuse d'élémentaires +4	105 000
19	Tueuse de démons +4	105 000
22	Téléportante +5	325 000
23	Ombrifère +5	425 000
24	En argent githyanki +5	525 000
24	Fendeuse des plans +5	525 000
24	Pourfendeuse d'élémentaires +5	525 000
24	Tueuse de démons +5	525 000
27	Téléportante +6	1 625 000
28	Ombrifère +6	2 125 000
29	En argent githyanki +6	2 625 000
29	Fendeuse des plans +6	2 625 000
29	Pourfendeuse d'élémentaires +6	2 625 000
29	Tueuse de démons +6	2 625 000

Arme en argent githyanki — Niveau 9+

Cette arme gravée de runes s'en prend à l'esprit même de la cible et a le pouvoir de la bannir vers un autre plan.

Niv. 9 +2 4 200 po — Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 14 +3 21 000 po — Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po

Arme : lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts psychiques par point de bonus d'altération.
Pouvoir (à volonté ✦ psychique) : action libre. Tous les dégâts infligés par cette arme sont psychiques. Une autre action libre rétablit la nature normale des dégâts.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. La cible est bannie vers un demi-plan (sauvegarde annule). Elle disparaît, ne peut entreprendre d'actions et ne saurait être prise pour cible. En cas de sauvegarde, elle réapparaît dans l'espace qu'elle occupait précédemment. Si celui-ci est occupé, elle apparaît dans l'espace inoccupé le plus proche de son choix.

WARREN MAHY

Arme fendeuse des plans — Niveau 19+

Le fil de cette épée est si tranchant qu'elle semble sectionner les forces invisibles qui séparent les plans.

Niv. 19 +4 105 000 po — Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 24 +5 525 000 po

Arme : haches, lames lourdes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d12 dégâts par point de bonus d'altération.
Propriété : lorsque vous portez cette arme, vous pouvez exécuter le rituel Portail planaire (cf. page 311 du *Manuel des Joueurs*).
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque de corps à corps avec cette arme. Son allonge augmente alors de 2 cases.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action mineure. Vous créez une brèche dimensionnelle reliant deux cases situées dans un rayon de 10 cases l'une de l'autre et qui dure jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant. Une créature qui entre dans l'une de ces cases peut se déplacer jusqu'à l'autre comme si elles étaient adjacentes. Une créature ne peut pas passer au travers de la faille si l'une ou l'autre des cases est déjà occupée par une autre créature.

Arme ombrifère — Niveau 13+

Cette arme projette une longue et dangereuse ombre.

Niv. 13 +3 17 000 po — Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po — Niv. 28 +6 2 125 000 po

Arme : lames légères, lances
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.
Propriété : les attaques utilisant cette arme ignorent tout camouflage découlant d'une lumière faible ou de l'obscurité.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant, l'allonge de cette arme augmente de 1 case et vous jouissez d'un avantage de combat contre la cible.

Arme pourfendeuse d'élémentaires — Niveau 9+

Constituée d'acier céleste et créée pour tuer les archons, cette arme permet en fait de détruire tous les autochtones du Chaos Élémentaire.

Niv. 9 +2 4 200 po — Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 14 +3 21 000 po — Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po

Arme : corps à corps
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 par point de bonus d'altération contre les élémentaires.
Pouvoir (quotidien) : action simple. Cette arme dégage une lueur céleste lorsque vous portez une attaque : explosion de proximité 2 ; Force + bonus d'altération de cette arme contre Réflexes ; 1[A] dégâts, et si la cible est un élémentaire, elle est aveuglée (sauvegarde annule).
Niveau 24 ou 29 : augmentation des dégâts à 2[A].

Arme téléportante — Niveau 12+

Cette arme vrombit d'une puissance cachée capable de téléporter votre ennemi.

Niv. 12 +3 13 000 po — Niv. 22 +5 325 000 po
Niv. 17 +4 65 000 po — Niv. 27 +6 1 625 000 po

Arme : distance
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme. Vous téléportez la cible de votre attaque d'un nombre de cases égal au bonus d'altération de l'arme.

Arme tueuse de démons — Niveau 9+

Recouverte de prières et de runes sacrées, cette arme puissante est la hantise de tous les démons.

Niv. 9 +2 4 200 po | Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 14 +3 21 000 po | Niv. 29 +6 2 625 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po

Arme : toutes
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d8 dégâts par point de bonus d'altération, ou +1d12 par point de bonus d'altération contre les démons.
Pouvoir (à volonté) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez avec cette arme une créature accompagnée du mot-clé démon. Le démon ne bénéficie pas de sa résistance variable jusqu'au début de votre tour de jeu suivant.
Pouvoir (quotidien) : action mineure. Si elle est effectuée avant la fin de votre tour de jeu suivant, votre prochaine attaque avec cette arme contre un démon bénéficie d'un bonus de pouvoir de +5 au jet d'attaque.

Bâtons

Les bâtons créés dans les plans incluent souvent des matériaux et formes inhabituels.

BÂTONS

Niv.	Nom	Prix (po)
14	Bâton des portails +3	21 000
19	Bâton des portails +4	105 000
24	Bâton des portails +5	525 000
29	Bâton des portails +6	2 625 000

Bâton des portails — Niveau 14+

Ce bâton noir est surmonté d'une sphère de cristal qui accroît vos pouvoirs de téléportation.

Niv. 14 +3 21 000 po | Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po | Niv. 29 +6 2 625 000 po

Focaliseur (bâton)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération, et téléporte la cible de 1 case par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir après vous être servi d'un pouvoir accompagné du mot-clé téléportation. Vous et vos alliés situés dans un rayon de 2 cases pouvez vous téléporter de 5 cases.

Orbes

Les orbes proposent de très utiles effets de coercition sur les habitants des plans.

ORBES

Niv.	Nom	Prix (po)
13	Orbe d'interférence spatiale +3	17 000
14	Orbe gith anti-illithid +3	21 000
18	Orbe d'interférence spatiale +4	85 000
19	Orbe gith anti-illithid +4	105 000
23	Orbe d'interférence spatiale +5	425 000
23	Orbe des plans +5	425 000
24	Orbe gith anti-illithid +5	525 000
28	Orbe d'interférence spatiale +6	2 125 000
28	Orbe des plans +6	2 125 000
29	Orbe gith anti-illithid +6	2 625 000

Orbe d'interférence spatiale — Niveau 13+

Cet orbe multicolore renforce votre connaissance des plans et permet à son utilisateur de gêner tous ceux qui arpentent fréquemment les plans.

Niv. 13 +3 17 000 po | Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po | Niv. 28 +6 2 125 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi situé dans un rayon de 10 cases se sert d'un pouvoir accompagné du mot-clé téléportation. Choisissez l'espace où l'ennemi apparaît. L'endroit en question doit se situer dans la limite de portée du pouvoir.

Orbe des plans — Niveau 23+

Cet orbe multicolore renforce votre connaissance des plans et permet à son utilisateur de gêner tous ceux qui arpentent fréquemment les plans.

Niv. 23 +5 425 000 po | Niv. 28 +6 2 125 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +5 aux tests d'Arcanes visant à détecter la magie lorsque vous tentez de percevoir un portail. Vous pouvez utiliser cet orbe comme focus des rituels Analyse de portail et Portail planaire plutôt que de vous acquitter du coût de leurs composantes.
Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi situé dans un rayon de 10 cases se sert d'un pouvoir accompagné du mot-clé téléportation. Son pouvoir échoue et vous pouvez vous téléporter de 10 cases.

Orbe gith anti-illithid — Niveau 14+

Cet orbe argenté produit des tentacules d'interférences psychiques qui perforent l'esprit des créatures douées de pouvoirs mentaux.

Niv. 14 +3 21 000 po | Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po | Niv. 29 +6 2 625 000 po

Focaliseur (orbe)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts psychiques par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien ✦ psychique) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un ennemi situé dans un rayon de 10 cases se sert d'un pouvoir accompagné du mot-clé psychique. Cet ennemi subit 10 dégâts psychiques. Tous les ennemis adjacents à la cible subissent 5 dégâts psychiques.
Niveau 24 ou 29 : l'ennemi subit 15 dégâts psychiques et tous les ennemis adjacents subissent 10 dégâts psychiques.

Sceptres

Les sorciers ont affaire à des créatures planaires ou surnaturelles au travers de leurs pactes. Parfois, ces créatures fabriquent de puissants sceptres dans le but d'aider leurs serviteurs mortels.

SCEPTRES

Niv.	Nom	Prix (po)
3	Sceptre de distorsion temporelle +1	680
8	Sceptre de distorsion temporelle +2	3 400
13	Sceptre de distorsion temporelle +3	17 000
15	Sceptre de la caresse d'ombre +3	25 000
15	Sceptre de tortillage sylvestre +3	25 000
18	Sceptre de distorsion temporelle +4	85 000
20	Sceptre de la caresse d'ombre +4	125 000
20	Sceptre de la descente étoilée +4	125 000
20	Sceptre de tortillage sylvestre +4	125 000
23	Sceptre de distorsion temporelle +5	425 000
25	Sceptre de la caresse d'ombre +5	625 000
25	Sceptre de la descente étoilée +5	625 000
25	Sceptre de tortillage sylvestre +5	625 000
28	Sceptre de distorsion temporelle +6	2 125 000
30	Sceptre de la caresse d'ombre +6	3 125 000
30	Sceptre de la descente étoilée +6	3 125 000
30	Sceptre de tortillage sylvestre +6	3 125 000

Sceptre de distorsion temporelle — Niveau 3+

Ce sceptre en cristal vous permet de distordre le temps lorsque vous lancez un sort, privant ainsi votre ennemi d'une bonne occasion de contre-attaquer.

Niv. 3 +1 680 po
Niv. 8 +2 3 400 po
Niv. 13 +3 17 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 28 +6 2 125 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque à distance en vous servant de ce focaliseur. L'attaque ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Sceptre de la caresse d'ombre — Niveau 15+

Ce sceptre convoque des tentacules d'énergie ombreuse qui entravent vos adversaires.

Niv. 15 +3 25 000 po
Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts nécrotiques par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien ✦ invocation, périmètre) : action simple. Vous invoquez l'essence de la Gisombre qui prend la forme d'une explosion de zone 1 à 10 cases ou moins. L'explosion provoque alors l'apparition d'un périmètre de tentacules frétillants. Tout ennemi qui débute son tour de jeu dans le périmètre est ralenti jusqu'au début de son tour de jeu suivant. En Gisombre, le pouvoir prend la forme d'une explosion de zone 2 à 10 cases ou moins. Une action mineure permet de maintenir le périmètre.

Sceptre de la descente étoilée — Niveau 20+

Ce sceptre fait un accroc dans le Royaume Lointain au travers duquel se glisse une lueur aliénante qui aveugle vos adversaires.

Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien ✦ invocation) : action simple. Vous créez une brèche ouvrant sur le Royaume Lointain qui provoque l'apparition d'une lueur aliénante prenant la forme d'une explosion de zone 3 à 10 cases ou moins. Tout ennemi pris dans l'explosion est aveuglé jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Sceptre de tortillage sylvestre — Niveau 15+

Vous pouvez vous servir de ce sceptre pour distordre l'espace et désorienter votre ennemi tout en le repositionnant sur le champ de bataille.

Niv. 15 +3 25 000 po
Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po

Focaliseur (sceptre)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous soumettez une créature à votre envoûtement. Tant que la créature est affectée par l'envoûtement, téléportez-la de 3 cases lorsque vous la touchez avec un pouvoir accompagné du mot-clé arcanique tout en vous servant de ce focaliseur. L'effet dure jusqu'à la fin de la rencontre. Si vous vous situez en Féerie, vous pouvez téléporter la cible de 6 cases (au lieu de 3).

SYMBOLES SACRÉS

Nombre des dieux vénérés dans le monde vivent dans les plans. De fait, les plans renferment des légions entières de fidèles qui pour beaucoup créent et vendent des symboles sacrés magiques.

SYMBOLES SACRÉS

Niv.	Nom	Prix (po)
13	Symbole de sécurité +3	17 000
18	Symbole de sécurité +4	85 000
22	Symbole de lumière astrale +5	325 000
23	Symbole de sécurité +5	425 000
27	Symbole de lumière astrale +6	1 625 000
28	Symbole de sécurité +6	2 125 000

Symbole de lumière astrale — Niveau 22+

Vous invoquez la puissance de votre dieu pour bannir les ténèbres.

Niv. 22 +5 325 000 po
Niv. 27 +6 1 625 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts radiants par point de bonus d'altération.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous effectuez une attaque exploitant ce symbole et accompagnée du mot-clé radiant. Toutes les créatures qui ont l'origine ombreuse et sont adjacentes à la cible de l'attaque sont poussées de vous d'un nombre de cases égal au bonus d'altération du symbole.

Symbole de sécurité — Niveau 13+

La main du destin intercède en faveur de vos alliés.

Niv. 13 +3 17 000 po
Niv. 18 +4 85 000 po
Niv. 23 +5 425 000 po
Niv. 28 +6 2 125 000 po

Focaliseur (symbole sacré)
Altération : jets d'attaque et jets de dégâts
Critique : +1d6 dégâts par point de bonus d'altération.
Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un allié situé dans un rayon de 10 cases est en péril pour la première fois de la rencontre. Cet allié se téléporte vers un espace qui vous est adjacent.

Anneaux

Les anneaux des plans ont de fabuleux pouvoirs et propriétés qui correspondent habituellement aux matériaux exotiques dont ils sont faits.

ANNEAUX

Niv.	Nom	Prix (po)
20	Anneau de fuite dimensionnelle	125 000
28	Anneau de maîtrise élémentaire	2 125 000

Anneau de fuite dimensionnelle — Niveau 20

Vous avez une chance d'échapper aux griffes de la mort, mais seulement si vous avez encore des amis dans les parages.

Emplacement d'objet : anneau 125 000 po
Propriété : ajoutez 1 case à la distance maximale de toute téléportation que vous effectuez.
Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : aucune action. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque vous fait tomber à 0 point de vie (ou moins). Vous vous téléportez de 20 cases.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vous êtes aussi stabilisé. Vous n'effectuez pas de jet de sauvegarde contre la mort, sauf si vous subissez de nouveaux dégâts.

Anneau de maîtrise élémentaire — Niveau 28

Forgé à partir d'air, d'eau, de feu et de terre, cet anneau permet à celui qui le porte de résister aux climats les plus rigoureux et de passer les résistances les plus coriaces.

Emplacement d'objet : anneau 2 125 000 po
Propriété : vous n'avez pas besoin de respirer. Par ailleurs, vous et votre équipement ne souffrez pas des effets secondaires des précipitations, d'une pression élevée et des températures comprises entre -45 et +60 degrés Celsius.
Pouvoir (rencontre) : action mineure. Choisissez l'un des types de dégâts suivants : acide, électricité, feu ou froid. Jusqu'à la fin de la rencontre, vos attaques ignorent une résistance 5 de ce type.
Si vous avez atteint au moins une étape dans la journée, vos attaques ignorent la résistance du type choisi.

Bottes et jambières

La mobilité est essentielle pour se déplacer dans les plans, si bien que les artisans planaires créent des objets qui permettent de fuir les créatures dimensionnelles et d'échapper aux reliefs les plus dangereux.

BOTTES ET JAMBIÈRES

Niv.	Nom	Prix (po)
8	Bottes d'ancrage au sol	3 400
18	Bottes d'arpenteur des plans	85 000
18	Bottes de stase planaire	85 000

Bottes d'ancrage au sol — Niveau 8

Ces bottes sont naturellement très lourdes, mais elles vous protègent des déplacements magiques.

Emplacement d'objet : pieds 3 400 po
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque est censée vous obliger à vous téléporter. Vous ne vous téléportez pas.

Bottes d'arpenteur des plans — Niveau 18

Vous pouvez vous téléporter à un coin de mur ou quelque endroit que vous ne voyez pas depuis votre point de départ.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po
Propriété : lorsque vous utilisez un pouvoir pour vous téléporter, vous pouvez en fait vous téléporter deux fois au prix de la même action. Toutefois, la distance totale des deux téléportations ne doit pas excéder la distance qu'offre la téléportation d'origine. Vous pouvez par exemple vous téléporter à un angle, établir une nouvelle ligne de mire, puis vous téléporter vers une case qui n'était pas visible depuis votre espace de départ, tant que le nombre de cases de téléportation ne dépasse pas le déplacement offert par le pouvoir de téléportation.
Pouvoir (rencontre ✦ téléportation) : action de mouvement. Téléportez-vous de 10 cases.

Bottes de stase planaire — Niveau 18

Ces bottes souples vous permettent de ne pas bouger lorsque vous êtes soumis à un déplacement magique.

Emplacement d'objet : pieds 85 000 po
Propriété : vous ne pouvez pas être téléporté contre votre volonté.
Pouvoir (rencontre) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'un effet est censé vous tirer, vous pousser ou vous faire glisser. Le déplacement forcé est réduit de 2 cases.

Boucliers et bracelets

Gantelets, bracelet et boucliers existent bel et bien au travers des plans, chacun disposant d'enchantements uniques représentatifs de son origine.

BOUCLIERS ET BRACELETS

Niv.	Nom	Prix (po)
16	Gantelets de la guerre de Sang	45 000
26	Gantelets de la guerre de Sang	1 125 000

Gantelets de la guerre de Sang — Niveau 16+

Ces gantelets sont constamment tâchés de sang et furent créés par des élémentaires dans le but de tuer des immortels.

Niv. 16 45 000 po Niv. 26 1 125 000 po
Emplacement d'objet : bras
Propriété : vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +3 aux jets de dégâts contre les créatures ayant l'origine immortelle.
Niveau 26 : bonus d'objet de +5.
Pouvoir (quotidien) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous touchez une créature ayant l'origine immortelle. La créature subit 10 dégâts continus (sauvegarde annule).
Niveau 26 : 15 dégâts continus (sauvegarde annule).

Capes et amulettes

La défense est généralement la meilleure attaque lorsque l'on a affaire aux horreurs tapies dans les royaumes au-delà du monde. C'est pour cette raison que de nombreux voyageurs planaires portent de puissantes capes et amulettes.

CAPES ET AMULETTES

Niv.	Nom	Prix (po)
14	Manteau de la foi +3	21 000
19	Manteau de la foi +4	105 000
20	Cape soufrée +4	125 000
24	Manteau de la foi +5	525 000
25	Cape soufrée +5	625 000
28	Amulette de néphrite +6	2 125 000
29	Manteau de la foi +6	2 625 000
30	Cape soufrée +6	3 125 000

Amulette de néphrite — Niveau 28

Extraite des royaumes incandescents des Neuf Enfers, la néphrite est très prisée des archidiables pour ses pouvoirs de scrutation et la résistance aux attaques psychiques qu'elle offre.

Niv. 28 +6 2 125 000 po
Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance psychique 15.
Propriété : les rituels appartenant à la catégorie scrutation qui vous visent, vous ou vos alliés situés dans un rayon de 10 cases, échouent.
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes censé être touché par une attaque accompagnée du mot-clé charme. Effectuez un jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'attaque vous rate et vous ignorez même les effets qu'elle produit sur un échec.

Cape soufrée — Niveau 20+

Cette cape dégage une légère odeur de soufre et permet de résister à la fois au poison et au feu.

Niv. 20 +4 125 000 po
Niv. 25 +5 625 000 po
Niv. 30 +6 3 125 000 po
Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Propriété : vous bénéficiez d'une résistance au feu 10 et d'une résistance au poison 10.
Niveau 25 ou 30 : résistance au feu 15 et une résistance au poison 15.
Pouvoir (quotidien ✦ feu) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes touché par une attaque de corps à corps. L'attaquant subit 10 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).
Niveau 25 ou 30 : 15 dégâts de feu continus (sauvegarde annule).

Manteau de la foi — Niveau 14+

Tissé à partir d'étoffe céleste, ce vêtement bénéficie de toute évidence d'une protection divine.

Niv. 14 +3 21 000 po
Niv. 19 +4 105 000 po
Niv. 24 +5 525 000 po
Niv. 29 +6 2 625 000 po
Emplacement d'objet : cou
Altération : Réflexes, Vigueur et Volonté
Pouvoir (quotidien ✦ guérison) : réaction immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsque vous subissez les dégâts d'une attaque. Vous regagnez des points de vie égaux aux dégâts subis, à concurrence du double de votre valeur de récupération.

Casques et bandeaux

Les objets magiques que l'on se colle sur la tête sont utiles pour détecter les caractéristiques invisibles des plans, mais aussi pour s'adapter aux environnements les plus rigoureux.

CASQUES ET BANDEAUX

Niv.	Nom	Prix (po)
21	Pierre ioun d'adaptation	225 000
22	Fronteau des portails	325 000

Fronteau des portails — Niveau 22

Cet étincelant bandeau d'acier céleste vous permet de mieux percevoir les voies invisibles des plans.

Emplacement d'objet : tête 325 000 po
Propriété : vous connaissez l'emplacement de tous les portails situés dans un rayon de 1,5 kilomètre.

Pierre ioun d'adaptation — Niveau 21

Ce cristal clair flotte au-dessus de votre tête et vous protège de certains effets.

Emplacement d'objet : tête 225 000 po
Propriété : vous n'avez pas besoin de manger ni de boire. Par ailleurs, vous et votre équipement ne souffrez pas des effets secondaires des températures comprises entre -45 et +60 degrés Celsius.
Pouvoir (rencontre) : action libre. Utilisez ce pouvoir lorsque vous êtes affecté par des dégâts continus. Ces derniers prennent fin.

Ceintures

Les ceintures offrent l'endurance nécessaire pour survivre dans les plans.

CEINTURES

Niv.	Nom	Prix (po)
10	Ceinture de githzerai	5 000

Ceinture de githzerai — Niveau 10

Cette ceinture de corde accroît les capacités spirituelles afin de renforcer les talents corporels.

Emplacement d'objet : taille 5 000 po
Pouvoir (quotidien) : interruption immédiate. Utilisez ce pouvoir lorsqu'une attaque est censée toucher votre Vigueur. Utilisez votre Volonté à la place de votre Vigueur contre l'attaque.

Objets merveilleux

Le large éventail d'objets merveilleux liés aux plans offre avant tout des avantages utilitaires aux voyageurs.

OBJETS MERVEILLEUX

Niv.	Nom	Prix (po)
8	Magnétite des plans	3 400
13	Sextant des plans	17 000
16	Esquif astral pliant	45 000
21	Manuel des plans	225 000
23	Portail instantané	425 000
30	Portail cubique	3 125 000

Esquif astral pliant — Niveau 16

Ce petit cube métallique prend la taille d'un véritable esquif astral.

Objet merveilleux 45 000 po

Pouvoir (quotidien) : action simple. Le cube se déplie jusqu'à prendre la taille d'un *esquif astral* (cf. page 159). Toutefois, il ne se déplie que s'il y a suffisamment d'espace inoccupé pour l'accueillir.

Pouvoir (à volonté) : action simple. L'*esquif astral* se replie en cube. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si des créatures ou objets (autres que ceux que l'embarcation renferme habituellement) occupent l'*esquif astral*.

Magnétite des plans — Niveau 8

Ce morceau de magnétite taillé en forme de flèche et recouvert d'électrum tourne dans les airs avant de vous guider vers le portail que vous recherchez.

Objet merveilleux 3 400 po

Pouvoir (quotidien) : spéciale. Utilisez ce pouvoir durant un repos court ou prolongé uniquement. Vous découvrez la direction et la distance approximative vous séparant du plus proche portail relié au plan de votre choix.



Manuel des plans — Niveau 21

Les pages de cet ouvrage dévoilent de complexes diagrammes de diverses destinations planaires et offrent un aperçu des portails reliant différents lieux des plans.

Objet merveilleux 225 000 po

Propriété : vous pouvez exécuter le rituel Analyse de portail comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels et le niveau nécessaire. Le coût des composantes est réduit de moitié, tout comme le temps d'incantation. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 aux tests d'Arcanes visant à exécuter le rituel.

Pouvoir (quotidien) : action simple. Changez la destination d'un portail ouvert pour n'importe quelle autre destination, tant que vous connaissez la séquence de sceaux de celle-ci. Le portail bascule sur sa destination normale au bout de 1 minute.

Portail cubique — Niveau 30

Ce cube de la taille du poing est taillé dans un bloc de cornaline et chaque face affiche un glyphe stylisé correspondant à une destination planaire différente.

Objet merveilleux 3 125 000 po

Pouvoir (quotidien ✦ téléportation) : action mineure. Le fait d'enfoncer l'un des côtés du cube ouvre un portail dans une case inoccupée située jusqu'à 3 cases de vous. Ce portail reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant et mène à un cercle de téléportation permanent situé en un autre endroit. Toute créature qui entre dans la case occupée par le portail est téléportée vers cette destination.

Chacun des côtés du cube s'ouvre sur un cercle de téléportation permanent différent, déterminé à la création du *portail cubique*. Les portails sont brumeux et limitent le champ de vision à 5 cases pour ce qui est de la destination. Tant qu'il est ouvert, des créatures peuvent librement passer du portail au cercle de téléportation.

Maintien (mineure) : le portail reste ouvert jusqu'à la fin de votre tour de jeu suivant.

Portail instantané — Niveau 23

En brisant cette bille de verre contre une surface dure, vous faites apparaître très brièvement un portail.

Objet merveilleux 425 000 po

Pouvoir (consommable ✦ téléportation) : action mineure. Vous créez un portail dans une case adjacente. Le portail mène à une destination déterminée à la création de l'objet. Il reste ouvert pendant 5 rounds, et se referme à la fin de votre tour de jeu du cinquième round.

Le portail est brumeux et limite le champ de vision à 5 cases pour ce qui est de la destination. Tant qu'il est ouvert, des créatures peuvent librement passer du portail au lieu auquel il est relié.

Sextant des plans — Niveau 13

Cette petite sphère de cuivre se déplie et laisse apparaître un ensemble de lentilles, leviers et cadrans capables de vous guider vers les portails proches.

Objet merveilleux 17 000 po

Propriété : vous pouvez exécuter le rituel Changement de plan comme si vous aviez le talent Lanceur de rituels et le niveau nécessaire. Le coût des composantes est réduit de moitié, tout comme le temps d'incantation. Vous bénéficiez d'un bonus d'objet de +4 au test d'Arcanes du rituel.

Pouvoir (quotidien) : spéciale. Utilisez ce pouvoir durant un repos court ou prolongé uniquement. Vous découvrez la direction et la distance vous séparant d'un lieu fixe dans lequel vous vous êtes déjà rendu.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Véhicules

Les déplacements planaires sont parfois difficiles, mais heureusement pour les aventuriers, il existe un certain nombre d'embarcations planaires facilitant leurs voyages. Les véhicules décrits ci-dessous se conforment aux règles du *Comptoir de l'Aventure*.

Dromon planaire

Véhicule de taille Gig
Pv 500 **Espace** 4 x 10 cases **Prix** 1 125 000 po
CA 4 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD nage 5

Pilote
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière du *dromon planaire*.

Équipage
En plus du pilote, un *dromon planaire* a besoin d'un équipage de quinze personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour contrôler le vaisseau. Sa VD à la nage est réduite de 2 cases pour chaque tranche de cinq membres d'équipage manquants. À une VD à la nage de 0, le *dromon planaire* est incontrôlable.

Charge
Quinze créatures de taille M ; 200 tonnes de cargaison.

Incontrôlable
Un *dromon planaire* incontrôlable avance à la moitié de sa VD (sans tenir compte des modificateurs de ses voiles).

Voiles
La VD en vol du *dromon planaire* s'accompagne d'un malus ou bonus allant de -4 à +4 selon la force et la direction du vent.

Quille runique (focus de navigation)
Ce navire est bâti sur une *quille runique*, qui est le focus de navigation du rituel Changement de plan. Quand il se rend vers d'autres plans en utilisant ce rituel, le *dromon planaire* doit se déplacer d'un important corps d'eau (ou de quelque autre liquide) à un autre.

Esquif astral

Véhicule de taille Gig
Pv 250 **Espace** 2 x 4 cases **Prix** 13 000 po
CA 4 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD vol 12 (stationnaire), vol partiel 15

Pilote
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière de l'*esquif astral*.

Équipage
En plus du pilote, un *esquif astral* a besoin d'un équipage de trois personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour contrôler le vaisseau. Sa VD en vol est réduite de 4 cases pour chaque membre d'équipage manquant. À une VD en vol de 0, l'*esquif astral* est incontrôlable.

Charge
Dix créatures de taille M ; 1 tonne de cargaison.

Incontrôlable
Un *esquif astral* incontrôlable avance à la moitié de sa VD.

Harmonie astrale
L'*esquif astral* ne fonctionne que dans la Mer Astrale.

Propulsion fragile
Pour chaque tranche de 25 dégâts subis, la VD de l'*esquif astral* est réduite de 2 cases. À une VD en vol de 0, le navire s'arrête.

Nef transplanaire

Véhicule de taille Gig
Pv 500 **Espace** 4 x 8 cases **Prix** 3 125 000 po
CA 3 ; **Vigueur** 20, **Réflexes** 2
VD vol 12 (stationnaire), vol partiel 15

Pilote
Le pilote doit se tenir au gouvernail, généralement à l'arrière de la *nef transplanaire*.

Équipage
En plus du pilote, une *nef transplanaire* a besoin d'un équipage de cinq personnes, chacune devant entreprendre une action simple à chaque round pour contrôler le vaisseau. Sa VD en vol est réduite de 4 cases pour chaque membre d'équipage manquant. À une VD en vol de 0, la *nef transplanaire* est incontrôlable.

Charge
Trente créatures de taille M ; 40 tonnes de cargaison.

Incontrôlable
Une *nef transplanaire* incontrôlable avance à la moitié de sa VD (sans tenir compte des modificateurs de ses voiles). À chaque round, elle a 75 % de chances de chuter (de 5 cases par round durant les 10 premiers rounds, puis de 10 cases). Une *nef transplanaire* qui touche le sol après être tombée de plus de 20 cases est détruite.

Voiles
La VD en vol de la *nef transplanaire* s'accompagne d'un malus ou bonus allant de -4 à +4 selon la force et la direction du vent.

Timon transplanaire (focus de navigation)
Ce véhicule est équipé d'un *timon transplanaire*, qui est le focus de navigation du rituel Changement de plan.

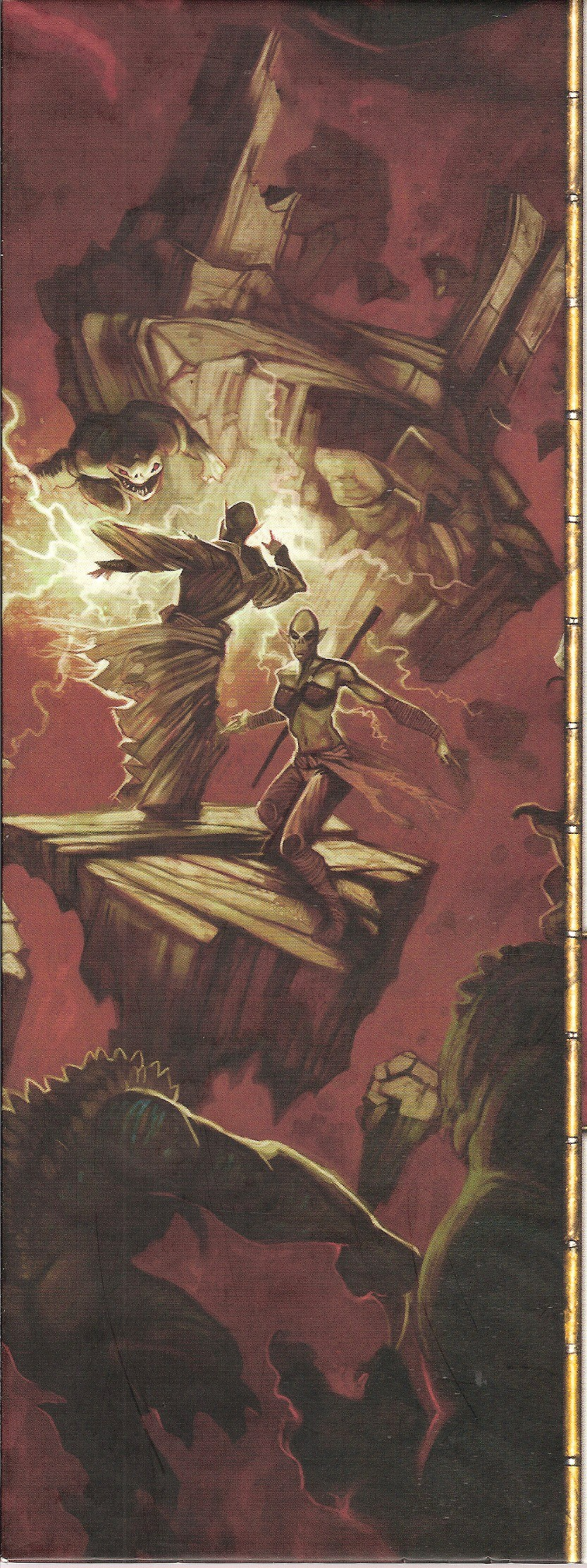
À propos des auteurs

Richard Baker est concepteur de jeu pour Wizards of the Coast, Inc., romancier pour le *New York Times* et co-auteur de *Dungeons & Dragons for Dummies*.

John Rogers est auteur et a travaillé pour différents médias dont le cinéma (*Transformers*), la télévision (*Eureka, Global Frequency, Cosby*) et la bande dessinée (*Blue Beetle*). Ses derniers travaux traitent de *Leverage*, une nouvelle série TV programmée sur TNT dès décembre 2008. Jetez un œil à son blog : http://kfmonkey.blogspot.com.

Robert J. Schwalb est un concepteur de jeu indépendant dont les crédits incluent *Draconomicon™ : Dragons Chromatiques* et le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés®*.

James Wyatt est concepteur pour Wizards of the Coast, lauréat des récompenses Origins et romancier.



L'AVENTURE VOUS ATTEND AU-DELÀ DES PORTAILS PLANAIRES

Par-delà le monde des mortels vous attendent de redoutables dangers, de formidables puissances et de nouvelles aventures. Bienvenue dans les plans ! Grâce à cet ouvrage, rien ne vous empêchera plus d'explorer les royaumes magiques de Féerie, les terres hantées de Gisombre, les dominions divins de la Mer Astrale et les pires maelströms du Chaos Élémentaire et des Abysses. Chaque plan propose des sites d'aventures uniques aux dangers et caractéristiques sans précédent.

Ce supplément DUNGEONS & DRAGONS® traite des différents plans d'existence, parmi lesquels la Féerie, la Gisombre, la Mer Astrale et le Chaos Élémentaire. En plus des monstres planaires et dangers adressés aux maîtres du donjon, ce guide propose des voies parangoniques, talents, rituels et objets magiques inédits que les personnages ne refuseront certainement pas lors de leurs aventures dans les plans.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique®*

Guide du Maître®

Jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D™*

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

d20 SYSTEM™

OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT

Licensed by: Hasbro PLAY FACTORY