

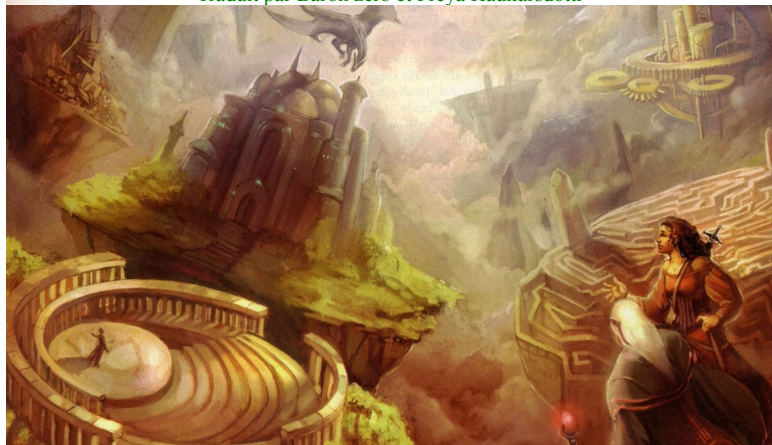
Démences Multiples

Un Guide des Demi-plans

Par Todd Stewart avec Olivier Diaz

Illustré par Julie Dillions

Traduit par Baron zéro et Freya Haukursdottir



Les dimensions de poche ou demi-plans ont toujours été une parenthèse dans les excursions entre les royaumes au delà des mondes traditionnels de la fantasy classique. Qu'ils soient la création de magiciens, puissants extérieurs, déités ou même des apparitions spontanées, ces nouveaux plans peuvent prendre une infinité de formes.

Les demi-plans sont pour la plupart contenus dans des bulles d'existence à l'intérieur des plans Astral ou Éthéré, des sortes de poches de réalité apportées ici par la volonté d'êtres puissants ou par les caprices planaires. Ces lieux fournissent aux Mj des sites uniques où placer des aventures inhabituelles et uniques. Les exemples suivants ne décrivent que quelques uns des demi-plans connus et les Mj pourront s'en inspirer pour créer leurs propres plans de poche.

L'Abysses Noir:

L'abysses noir est un demi-plan dans un état de dissolution perpétuel. En passant au travers de la frontière brumeuse du demi-plan situé dans l'éther, la dimension de poche semble plaisante, presque accueillante, si elle n'était pas aussi vide et mortellement silencieuse. Les visiteurs glissent au travers d'un vaste réseau de cavernes artificielles de pierre blanche, illuminées par de brillants points de lumières qui forment des lignes sur les murs et permettent de faire pousser de magnifiques potagers ordonnés et des arbres fruitiers.

Plusieurs de ces cavernes contiennent les corps morts et desséchés d'anciens visiteurs, mais d'autres objets peuvent aussi être découverts, tels que des gemmes rougeoyantes, des objets magiques curieusement manufacturés et une fameuse tablette d'airain sur laquelle est inscrit le texte suivant: *'Nous sommes maintenant à l'abri sur cette terre éloignée. Le présent volé.... Vaati, scellé pour toujours. Le Seigneur Ygor...'*

La plus grande caverne est la demeure d'un duo de figures de pierre et d'un obélisque massif. De forme humanoïde, l'une porte l'inscription 'Temps' et l'autre l'inscription 'Espace', tandis que la face opposée de l'obélisque est couverte d'une écriture d'origine et au dessein inconnu.

Beaucoup pensent que ces figures sont des gardiens qui scrutent les profondeurs des cavernes et sont une mise en garde, mais les plus curieuses spéculations circulent sur le langage dont est couvert l'obélisque à cause de sa ressemblance avec les runes qui couvrent

la Pierre des Limbes.



Au cœur du demi-plan, plusieurs cavernes vides s'ouvrent sur un espace massif rempli d'une tempête de nuages tourbillonnants parcourus d'éclairs rouges et du son discordant de la pierre qui se brise. Plusieurs de ces cavernes s'ouvrent sur des balcons ouvragés et quelques uns possèdent même des ponts de pierre blanche pour atteindre la tempête ou qui s'évanouissent dans le brouillard.

Finalement, là où les ponts s'effondrent, frappé par des éclairs sinistres et des rocs qui tombent, la tempête s'ouvre sur un bassin de ténèbres tournoyantes d'où le demi-plan tire son nom. Tout ce qui se retrouve entraîné par ce raz-de-marée de ténèbres est perdu, même si son destin exact reste inconnu. Beaucoup proclame que le bassin mène vers le plan d'énergie négative, les limbes ou dans un des abysses (peut être le quatrième niveau, la Grande Fosse), ou même vers un autre lieu de chaos pernicieux.

Bien sûr aucun survivant de ce voyage n'est jamais revenu pour raconter ce qu'il avait vu, ni où il mène.


Caractéristiques de l'Abysses Noir:

L'abysses noir possède les traits suivants:

***Gravité normale:** La gravité dans l'abysses noir est constamment dirigée vers le bas, en direction du centre, vers la tempête. La seule exception à cette règle se trouve être les ponts qui permettent d'atteindre la dite tempête ou la gravité maintient les créatures à l'horizontal, à la surface des ponts.

***Temps normal**

***Plan fini:** Bien qu'il soit limité en taille, personne n'a jamais vu l'extérieur du plan. Tous ceux qui veulent y entrer sont transportés dans une des cavernes intérieures.



***Aligné sur le Chaos:** Les personnages loyaux subissent un malus de -2 à tous leurs tests de Charisme

***Magie normale**

Rencontres dans l'Abyssé Noir:

L'Abyssé Noir est un royaume de cavernes et de passages rocheux lentement érodés par la tempête gigantesque qui occupe le centre du plan. À l'exception de quelques unes d'entre elles, la plupart des cavernes sont largement aptes à accueillir la vie. Bien évidemment la tempête est très dangereuse, ceux qui atteignent le centre du plan y trouvent l'équivalent d'une tornade (voir GdM).

Comme dans une tornade, les créatures sont secoués pendant 1d10 assauts, mais elles se déplacent de 30m à chaque assaut et s'éloignent de leur point de départ. Après cette période, si les créatures ne sont pas récupérées par leurs compagnons, elles sont aspirées dans le grand vide au centre de la tempête, expulsées dans un royaume hostile d'où personne n'est jamais revenu. Les créatures aspirées ne peuvent revenir que grâce à un sort de miracle ou un souhait majeur.

Le Demi-plan de l'Emprisonnement:

Le demi-plan de l'emprisonnement n'est pour beaucoup qu'un mythe à peine murmuré, pour d'autres un objet de révérence impie, et pour d'autres encore un fléau du Multivers. L'origine de ce demi-plan est ancienne et le mythe de sa création prend des centaines de formes à travers un millier de mondes, son nom changeant pour s'accorder aux cultes locaux.



Toutes ces histoires possèdent une vérité commune: le demi-plan est la prison d'un mal originaire d'une autre réalité, un envahisseur incroyablement puissant qui ne souhaite rien de moins que l'annihilation du Multivers. Tellement effrayé par cet entité, et incapable de la tuer, un panthéon de dieux rivaux ou une autre entité planaire puissante l'enferma ici.

La prison planaire stagne dans les profondeurs du plan éthéré. Sorte de kyste bouffi et cristallin où trône son hôte enchaîné. A cause de sa nature, rien n'est connu de ce qui se trouve à l'intérieur et même s'il est possible d'entrer dans le demi-plan, en sortir est impossible, menant soit à la mort soit à un emprisonnement éternel.

Néanmoins, l'habitant de la prison est rusé et désespérément affamé de destruction, aussi interagit il avec les autres mondes au travers des rêves. L'éther autour du plan forme littéralement des bulles et de l'écume tirés des rêves du prisonnier. Dans cette protomatière qui enserre le plan comme un suaire, les rêves se forment avant d'arriver à maturité, puis finalement de disparaître lorsque le rêveur s'éveille de nouveau.

Les voyageurs à la frontière de cet espace peuvent observer des visions surréalistes dominées par des yeux pourpres, des bouches, des tourbillons de veines, et de sombres humanoïdes. Ces manifestations tentent et séduisent les intrus de toutes les manières possibles, cherchant à les faire entrer dans le demi-plan afin de les piéger pour l'éternité.

Caractéristiques du demi-plan de l'emprisonnement:

Ce demi-plan possède les traits suivants.

***Pas de gravité**

***Temps suspendu:** Le temps ne passe pas pour les créatures emprisonnées.

***Plan fini:** Le demi-plan est un cristal massif d'environ 2 kilomètres de diamètre.

***Altération divine:** La créature enfermée dans le plan peut changer la forme générale de sa prison de cristal, mais pas sa taille ni sa masse.

***Aligné sur la mal:** Les personnages bon subissent un malus de -2 à tous leurs tests de Charisme.

***Magie morte:** aucune magie ne fonctionne sur ce plan.

Rencontres sur le demi-plan de l'emprisonnement:

Le demi-plan de l'emprisonnement apparaît comme un cristal gigantesque de près de deux kilomètres de diamètre flottant dans les profondeurs de l'éther. Toutes les créatures qui s'approchent à moins de 150 mètres du plan sont sujets à des rêves et des visions de la créature enfermée dans le cristal. Chaque fois qu'une créature entre en contact avec une bulle de rêve, elle doit faire un test de volonté DD25 ou être irrémédiablement attirée par le plan, cherchant à le toucher. Ceci est un effet qui affecte l'esprit.

Toute créature qui atteint le plan et le touche est immédiatement enfermée. Les prisonniers ne peuvent se déplacer, ni s'échapper de quelques manières que ce soit. Une créature ne peut être libéré de son emprisonnement que par un sort de souhait ou de miracle. Ce demi-plan se déplace dans l'éther de 6 mètres par assaut.

Autres demi-plans:

- ***Le plan sans limite:** un surréaliste piège qui trompe ses victimes en leur promettant la jeunesse et la santé éternelle.
- ***L'Horloge:** la demeure du Baernaloth aveugle et fou nommé Harishek ap Thulkesh, l'horloger aveugle et ses créations de cauchemar.
- ***Cynosure:** Un terrain de rencontre neutre pour le panthéon Faerunien.
- ***Le Demi-plan de l'effroi:** Un plan prison brumeux et horrible, domaine des énigmatiques sombres puissances.
- ***Le Demi-plan de l'électromagnétisme:** Un demi plan vaporeux de tempêtes d'éclairs rageur.
- ***Refuge:** Un demi-plan crée par les Mercanes pour concourir avec Sigil au titre de Centre du Multivers.
- ***Le Demi-plan de l'invention:** Un royaume pyramidal habité par les créations mécaniques du mage inventeur Leonis.
- ***Le Demi-plan des cauchemars:** Un royaume torturé de rêves difformes.
- ***Le Demi-plan du temps:** Un lieu empli de tempêtes et autres effets temporels, parfois appelé le plan de l'énergie temporel.
- ***Draedenden:** Un demi-plan rempli selon la rumeur des restes fossilisés de créatures vermiformes.
- ***Féerie:** Un demi plan crépusculaire peuplé de fées nobles et connecté au plan matériel, à Arborea et au Pandémonium.
- ***Inphirblau:** Un plan couvert d'une immense cité peuplée des mystérieux Phirblas.
- ***L'île du singe:** Un royaume jungle, peuplé de fantastiques créatures créées par le demi-dieu Zagig.
- ***L'île des arbres noirs:** Un plan crée par une cabale de mage féérique, qui leur sert de dépôt pour leur richesse et leur magie étrange.
- ***La terre des immortels:** Le domaine des huit immortels, déités du panthéon chinois.
- ***La Citadelle perdue de la magie:** Un demi-plan composé de trois lunes, demeure des dieux de la magie de Krynn.
- ***Maelost:** Aussi connu sous le nom de Sillons, un endroit de roches noires et d'eau vivante.
- ***Les labyrinthes:** Il s'agit des prisons créées par la Dame des Douleurs de Sigil.
- ***Le Miauleur:** Un territoire creusé des cavernes des grotesques Xill.
- ***Neth, le plan qui vit:** Un demi-plan protoplasmique vivant possédant la curiosité d'un enfant.



- ***Semblance:** Un demi-plan créé et stabilisé par la volonté des Mhagane, un groupe de sorciers reclus.
- ***Les miettes:** Un ensemble de demi-plans dirigés par des demiurges instables et innombrables. A l'origine issus d'un monde du plan matériel riche en magie qui fut détruit lorsque ses habitants voulurent s'entretuer pour le pouvoir.

- ***Le vide temporel:** Une dimension sphérique qui contient le *Sablier d'argent*, une arme créée par un panthéon disparu.
- ***Urunaland:** Un demi-plan en construction occupé par des nains qui cherchent à créer la demeure parfaite.
- ***Grouillant:** Une mer de vers grouillants et de petites poches d'air.



Moil, la Cité Qui Attend

Moil était autrefois une cité-état du monde de Ranais, le monde funèbre, une des nombreuses cité-états dévouée à l'un des dieux de la mort. Moil était dévouée à Orcus, mais lorsque les habitants se rebellèrent contre son clergé, l'archi-démon enragé projeta la cité et ses habitants dans les profondeurs sans lumière de l'éther, maudissant les Moiliens à ne plus jamais ressentir la chaleur du soleil sur leurs visages.

Oublié par Orcus, Moil sombra dans l'oubli durant des millénaires, stérile et inviolée, jusqu'à ce que la demi-liche Acererak le dévoreur pose sa griffe dessus. Le mage mort-vivant pilla le demi-plan de sa puissance nécromantique et transforma Moil en une prison pour ses ennemis mortels. Utilisant la puissance négative innée du plan, la demi-liche se servit des restes de la cité pour construire sa Forteresse de Conclusion, un donjon de pièges mortels et d'abominations démoniaques plus connu sous le nom de Tombe des Horreurs.

À mesure que la ville s'enfonçait, ses tours, ses rues et le reste descendent dans les ténèbres et des pans entiers de maçonnerie se détachent et sombrent dans le néant.

A l'intérieur du demi-plan, les minces tours de Moil émergent des ténèbres comme autant de mausolées anémiques. Un brouillard noir et glacé tourbillonne autour des fondations des tours, donnant l'impression qu'elles jaillissent du vide. Quatorze tours de pierre

Caractéristiques de Moil:

et de métal noir s'interconnectent grâce à de fins élancements de métal, mais de nombreuses autres tours isolées existent toujours, leurs connections depuis longtemps tombées en ruines, par les actions d'Acererak ou d'autres intrus.

Moil attire les chercheurs planaires et les chasseurs de trésors à la recherche de connaissances perdues, de secrets oubliés et de biens abandonnés.

Mais des réminiscences du passé chassent encore dans les ruines, notamment des terreurs mortes depuis des lustres, des créatures abandonnées par Acererak et de monstrueux amalgames connus sous le nom de Vestige.

De plus Orcus semble avoir de nouveau tourné son attention vers Moil et un portail vers Naratyr existe dans la Tour Abandonnée. De nombreux démons ont récemment été vus en train de franchir ce portail.

Moil possède les traits suivants:

***Gravité normale**

***Temps normal**

***Plan fini:** Moil et les ténèbres qui l'entourent sont contenus dans un espace d'environ 6 kilomètres.

***Énergie négative dominante:** Les espaces sombres et le brouillard qui roule entre les tours et les ponts de Moil sont chargés d'énergie négative. Toute créature vivante qui s'aventure ici subit 1d6 points de dégâts par assaut s'il n'est pas protégé. À 0 point de vie, la créature tombe en poussière

***Aligné sur la mal:** Les personnages bon subissent un malus de -2 à tous leurs tests de Charisme.

***Magie renforcée:** Tous les sorts de nécromancie sont améliorés comme si le lanceur possédait le don Quintessence des sorts. Les compétences de classe qui utilisent l'énergie négative (comme le contrôle des morts-vivants) gagnent un bonus de +10 pour déterminer le nombre de DV affecté.

***Magie Affaiblie:** Tous les sorts de conjuration (guérison) voient leur efficacité réduite de moitié.

Rencontres sur le demi-plan de l'emprisonnement:

Sans surprise le demi-plan de Moil est peuplé de toute sorte de mort-vivant. Les voyageurs sont également sujets au froid (voir GdM) et à l'énergie négative qui baigne le plan.

