

DUNGEONS & DRAGONS

Le plan de l'ectoplasme

Par Scott Brocius et Mark A. Jindra

Traduction Baron zéro

Relecture: Freya Haukursdottr

C'est la matière entre les mondes, qui fusionne.

C'est un paradis pour les Psions mais aussi leur plus grand cauchemar.

Le plan de l'ectoplasme est une dimension de poche qui flotte à l'intérieur de la Mer Astrale. Elle est divisée en trois zones principales basées sur le terrain. Le plan entier est sombre, et seul l'ectoplasme en feu ou la bioluminescence des organismes qui vivent ici procurent un peu de lumière.

La section centrale du plan est une région montagneuse d'ectoplasme solidifié et de métal. Le sol est très fragile et dentelé, et la plupart du paysage est stérile, à l'exception de petites grappes de lichen et d'arbustes. Un volcan actif se trouve au centre de cette partie du plan. Bien qu'il soit généralement calme, il se produit de violentes éruptions toutes les deux semaines. Cette zone souffre aussi de tremblements de terre et de glissements de terrain. Des nuages de gaz chauds et du feu 'blanc' calcinent couramment le sol lors des tremblements de terre. Bien que peu communes, des tempêtes psychiques balayent également cette zone.

La section suivante, ou anneau central, apparaît similaire à des collines forestières. Cette région est la plus stable du plan, et les effets des tremblements de terre sont fortement atténués. Cette zone n'est pas sujette aux vents extrêmes de l'anneau extérieur. Généralement si quelqu'un ou quelque chose cherche un refuge sur le plan, c'est ici qu'il se rend.

L'anneau extérieur prend l'aspect d'une forêt marécageuse. Le sol spongieux et l'ectoplasme liquide forment un bayou. Les petits arbres et les vignes sont communs et des bassins d'ectoplasme acide peuvent être trouvés un peu partout.

Les voyageurs apprennent rapidement à détecter ces bassins, notamment grâce aux bulles de gaz. Ce secteur est aussi balayé par des vents violents. Plusieurs fois par jour, un ouragan traverse la zone, couchant les arbres et envoyant de grosses quantités de liquide dans les airs. Le vent est assez fort pour envoyer voler des objets dans les airs, comme les Pjs par exemple. Le seul côté positif est que cet ouragan ne dure pas plus de deux minutes à chaque fois qu'il se déchaine.

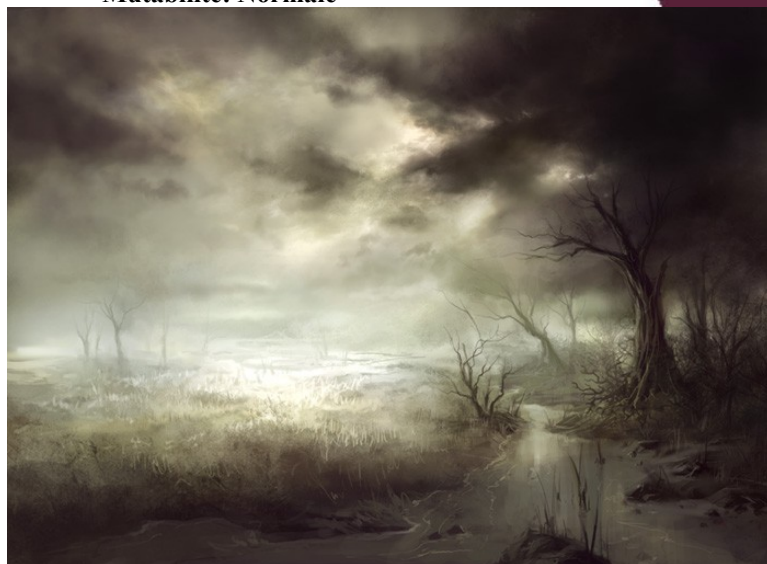
La frange extérieure du plan est facile à atteindre et à trouver. Un mur d'ectoplasme brulant s'étend depuis le sol et forme un dôme qui couvre le plan entier. Approcher à moins de 3m du mur inflige 1d4 points de dégâts de feu, entrer en contact avec le mur 5d4 points par assaut. Le mur est d'une profonde couleur rouge, fournissant l'équivalent d'un clair de lune étoilé au plan.

Plus que les périls naturels que l'on peut trouver ici, ce sont le manque de nourriture et d'eau qui gêneront les voyageurs. Le système écologique est basé sur l'ectoplasme et les énergies psioniques et les populations indigènes s'en nourrissent.

Traits du plan d'ectoplasme:

- **Gravité:** Normale
- **Déroulement du temps:** Normal

- **Taille:** Délimitée (100 kilomètres de diamètre)
- **Mutabilité:** Normale



Atteindre le plan:

Il existe deux manières d'atteindre le plan d'ectoplasme.

La première méthode consiste à voyager dans la Mer Astrale, où il apparaît comme un disque de feu verdâtre. Ce feu est la frontière extérieure du plan. Voyager à travers ce point d'accès inflige 15d4 points de dommage de feu et dépose l'individu au centre du plan. À moins que la créature ne sache voler, elle chute de plusieurs milliers de mètres dans la bouche même du volcan. S'il survit à la chute, il subit 20d6 points de dégâts par la lave ectoplasmique. Ce passage est généralement fatal pour ceux qui ne sont pas préparés.

La seconde route utilise un portail créé par la reine githyanki. Les githyanki explorent ce plan depuis longtemps déjà et l'utilisent comme source de matériel brut. Ce portail connecte une de leurs cités dans la Mer Astrale à la forteresse qu'ils maintiennent sur ce plan.

Habitants du plan:

Le plan est rempli de forme de vie végétale et animale, bien que toutes soient composées d'ectoplasme et de métal. Bien que la plupart de ces créatures soient petites et inoffensives, elles peuvent constituer une menace pour les voyageurs. À l'intérieur de la région montagneuse centrale, vivent des ferroplasmiques et des araignées d'argent, des ecto-élémentaux sont trouvés sur le reste du plan, ainsi que toutes sortes d'animaux ectoplasmiques. Des ecto-fragments volent partout sur le plan, transportés par les vents. Le seul autre danger pour les voyageurs est de se retrouver face à des githyanki. Ils considèrent le plan comme étant leur propriété et tendent à voir tout visiteur comme un intrus.



Rencontre sur le plan de l'ectoplasme:

Vu la nature du plan, pourquoi voudrait t'on si rendre? Et bien à cause de l'abondance de matériel psionique que l'on peut y trouver. La région centrale est couverte de veines de cristal et de cristalline utilisable dans la création de nombreux objets psioniques. C'est la raison pour laquelle les githyankis ont créé un portail et maintiennent une forteresse permanente.

Ginden Bali

Ginden Bali est le nom de la forteresse githyanki. Un régiment complet de githyanki stationne en permanence ici, à l'exception de leurs dragons. Pour plusieurs raisons, les rouges refusent de venir vivre ici et refusent aussi d'en expliquer la cause. En plus des githyanki, plusieurs centaines d'esclaves de différentes races sont exploités ici, ils sont utilisés pour travailler dans les mines. Les githyanki restent cantonné pour une période de trois mois. Les githyanki ont utilisé leurs pouvoirs psioniques pour faire voler leur forteresse et éviter les effets des tremblements de terre. Elle flotte environ à 15 mètres de la surface et trois ponts d'ectoplasme solide permettent d'en relier les différentes parties.

Les ruines de Pierre-forte:

Longtemps avant la venue des githyanki, une grande forteresse naine se trouvait sous la surface du plan. Beaucoup disent qu'elle s'étendait sous toute la surface du plan. Les légendes décrivent une période de violentes éruptions et de tremblements qui firent s'écrouler la plupart des tunnels et détruisirent les forteresses naines ainsi que les portails vers leur monde d'origine. Personne ne sait pourquoi les nains ont abandonné ce plan, mais des hurlements lugubres résonnent encore dans les tunnels éclairés par la lueur fantômatique du plasma ectoplasmique.



Kutsutemos:

Le Maître des Murmures, Le Briseur d'esprit

Symbole: Une paire de cornes torsadées surmontées d'une flamme

Alignement: Chaotique Mauvais

Attributions: Corruption, Ténèbres, Luxure, Trahison
Mensonge

Arme de prédilection: Massue

Endormi profondément au coeur du volcan au centre du plan, Kutsutemos est connu comme le fils des originels Phoebos et Shivana. Kutsutemos est aussi peu fiable qu'il est attirant et dégage une beauté sauvage.

Kutsutemos ressemble à un ogre gigantesque à la chevelure de cendre et de fumée et aux yeux de braise. Deux cornes encadrent son visage et des veines de lave courent sur sa peau.

C'est lui qui provoque les éruptions volcaniques et les tremblements de terre, et bientôt viendra le jour où ses cauchemars le tireront de son long sommeil.

