

La Gaste Grise

Oïnos, Niflheim et Pluton - tels sont les noms des fameuses "trois ombres" de la Gaste Grise dont tout matois entend parler. Ce plan, c'est le mal à l'état pur, et ceux qui l'habitent se moquent bien de savoir si l'union fait la force ou non. C'est aussi le principal champ de bataille de la Guerre Sanglante. Certains primaires l'appellent "l'Hadès", mais tous ceux qui l'ont visité savent pourquoi son vrai nom le décrit à merveille.

Les trois ombres ne sont, justement, qu'ombres, dit la chanson - des contrées mornes et grises, La terre est grise, le ciel est gris, les suppliants eux-mêmes sont gris. Aucune couleur ; dès qu'un bougre pénètre sur le plan, tout ce qu'il porte devient blanc, noir ou gris. Ni soleil, ni lune, ni étoiles - rien que du gris.

Gris, encore, sont les âmes et les cœurs des suppliants, des azimuthés qui n'éprouvent aucun sentiment, aucune émotion. Ils ne connaissent que le désespoir, et ils n'ont plus aucune trace de vitalité. Ils font des menteurs sans pareils, car un matois ne saura jamais lire quoi que ce soit en eux, mais ils sont souvent trop égarés pour en profiter. Ce désespoir finit par étreindre le cœur du voyageur qui s'attarde, et par saper sa vitalité, aussi. Si vous voyez un bige aux yeux morts, vous pouvez parier qu'il est resté trop longtemps dans l'ombre de la Gaste Grise.

Conditions naturelles spécifiques : le désespoir qui prévaut sur ce plan est plus que symbolique - il étreint tous ceux qui viennent ici. Chaque semaine, le voyageur doit trouver la force et la volonté de continuer ce qu'il a à faire, ou rester là sans pouvoir trouver l'énergie de repartir. Une fois pris au piège de la Gaste Grise, un péquin devient une larve en quelques mois. Les désespérés doivent être secourus par d'autres.

Conditions magiques spécifiques. Toute magie basée sur des couleurs (*sphère prismatique*, par exemple) est à l'évidence inefficace. En outre, la chape de désespoir ne peut être levée par des moyens magiques tels que les sorts d'*émotion* ou de *contrôle des émotions*.

Indigènes. Diakks, hordelins, larves, guenaudes noires et yugoloths vivent tous sur la Gaste Grise. On y trouve encore baatezus, tanar'ris et gehreleths, souvent fort occupés à lancer leurs armées les unes contre les autres en un nouvel épisode de la Guerre Sanglante.

Morgion (du monde de DragonLance) ainsi que Cyric, Mask et Shar (des Royaumes Oubliés) sont aussi réputés résider ici.

Les strates

Oinos. C'est une strate d'arbres chétifs, de monstres en maraude et de maladies virulentes, gouvernée par un prince ultroloth. Sa citadelle, c'est l'immense forteresse Khin-Oïn, la Gaste Tour. De loin, on croirait voir la colonne vertébrale d'un monstre mort dressée vers le ciel. Quand on s'en approche, elle prend la forme d'une grande tour environnée de tours plus petites. On dit qu'elle mesure 30 kilomètres de haut et que ses souterrains descendent à la même profondeur, mais c'est une exagération patente. La tour est une nécessité, car le prince de ce domaine est en butte aux assauts incessants de ses rivaux yugoloths. Ils ne cessent de se battre que s'ils sont en butte à une invasion des tanar'ris ou des baatezus, pour qui cette strate est le principal champ de bataille de leur perpétuelle Guerre Sanglante.

Le Niflheim. La deuxième strate est plus vivace, car elle n'a pas à subir les maladies qui ravagent la première. Même si les arbres - des pins, en général - sont plus nombreux, ils restent gris. Dans les bois règne un brouillard épais, gris blanc sur un fond gris noir. Tel est le royaume de Hel, du panthéon nordique. Son palais est un vaste château en bois dont le plafond exsude des poisons et dont le sol disparaît sous les serpents. Une racine d'Yggdrasil, le Frêne du Monde, atteint le Niflheim. Le grand dragon sans ailes, Nidhogg, enroulé autour d'elle, ne cesse de la mâcher. Il finira ainsi par tuer l'arbre. On pourrait (peut-être) tuer Nidhogg, mais un de ses enfants le remplacerait, alors à quoi bon ?

Pluton. La troisième strate de la Gaste Grise est reliée aux Plans Supérieurs par les tunnels du Mont Olympe. Saules, oliviers et peupliers, tous noirs, meurent peu à peu faute de soins. Tel est le royaume d'Hadès, le Seigneur des Morts. Il habite un palais de marbre gris protégé par de hauts murs. Seuls les meilleurs d'entre les héros peuvent ouvrir les portes en bronze de son royaume. Juste derrière, Cerbère, le chien à trois têtes, garde l'entrée du domaine d'Hadès. Nombreux sont les tyrans déchus et les preux en vain emprisonnés ici.