

La Géhenne

"Les quadruples fourneaux et les terribles feux..." Le poète épique Ioléuf avait vu la Géhenne avant d'écrire ce vers, on peut en être certain. Ici, les volcans flottent dans le vide, crachant leurs geysers de magma sur leurs pentes stériles incrustées de lave, des vapeurs sulfureuses sourdent des fumerolles et des gaz putrides dérivent en nuages mortels - pas tout à fait le genre d'endroit où un bige a envie d'emmener sa jolie poupée.

La Géhenne ne s'oublie jamais. C'est le seul endroit du multivers où un matois verra des montagnes aux deux sommets opposés (l'un en haut, l'autre en bas), montagnes qui ne sont que falaises noirâtres, rivières de vapeur et jets de lave. Le seul où la roche même est source de lumière, si on peut appeler lumière cette lueur d'une écarlate fiévreuse. Sur ces pics, rien n'est plat, rien n'est vert, rien n'est aisé. Ces volcans ne bougent pas, ils restent immobiles dans le néant, mais parfois ils tremblent, sous l'effet d'une éruption particulièrement violente. Les suppliants doivent s'accrocher à ces pentes, sous peine de tomber dans l'oubli. Et ils s'accrochent à leur frêle perchoir, à leur petite existence, en prétendant que rien n'a changé, qu'ils ont toujours habité ici. La désolation de leur contrée les a rendus avarés et suspicieux, au point qu'aucun d'entre eux ne fait jamais rien sans un paiement quelconque. Il faut payer les guides, acheter les réponses, compenser l'aide apportée par des inconnus. La charité n'existe pas. Même l'idée s'en est perdue.

Conditions naturelles spécifiques. Il n'y a aucun endroit plat sur les montagnes. Si jamais un voyageur perd l'équilibre, il dévale la pente jusqu'à ce qu'il puisse saisir une prise au passage ou qu'un obstacle l'arrête. Les dégâts équivalent à ceux d'une chute moitié moins longue. La surface brûlante du Khalas inflige des dégâts périodiquement faute de protection, celle du Chamada aussi, la neige acide du Mungoth inflige des dégâts moins rapidement (mais les tempêtes durent parfois des heures), et enfin le froid absolu du Krangath peut-être rapidement mortel.

Conditions magiques spécifiques. Dans la Géhenne, les sorts de l'école d'Enchantement/Charme sont affaiblis, tandis que ceux de l'école d'Invocation/Évocation sont renforcés.

Indigènes. Vaporighous et yugoloths sont natifs de ce plan, mais on y rencontre souvent des diabolins, des quasits, des baatezus renversés et des tanar'ris exilés. Sargonnas (du monde de DragonLance) et Loviatar (des Royaumes Oubliés) vivent également ici.

Les strates

Le Khalas. La plus douce des strates cruelles de la Géhenne, le Khalas, le Premier Mont, est reliée au Plan Astral. L'air est écarlate près du sol, et devient noir à quelques mètres de hauteur. Plus haut, Chamada brille telle une lune sanglante, illuminée par des fontaines de lave et de feu. Des torrents, embrumés par la vapeur qui naît du passage de l'eau sur le sol brûlant, dévalent les pentes du Khalas sans jamais atteindre le pied du mont : soit ils s'évaporent, soit ils disparaissent dans des grottes obscures. Le Styx, le plus important de ces fleuves, avec ses cascades de plusieurs centaines de mètres de haut, serpente parmi les cavernes luisantes des entrailles du Khalas, où se trouve le Palais de la Larme, la résidence de Sung Chiang.

Le Chamada. La Deuxième Montagne est la plus terrible des quatre. Le sol brille d'un tel éclat orangé dû au magma que le ciel paraît ténébreux en comparaison. Des rivières de lave dégringolent ses pentes, durcissent, forment des barrages et se précipitent dans d'autres directions. Des failles s'ouvrent brusquement pour cracher de nouveaux jets de lave, des volcans fleurissent tels des bubons. L'air empest le poil brûlé, la chair calcinée et le soufre.

Le Mungoth. La Troisième Montagne subit l'assaut constant des cendres et des neiges acides qui ne cessent d'y pleuvoir. Le sol est froid, et seuls quelques rares volcans émettent une lueur à peine suffisante pour éclairer les pas du voyageur menacé à chaque détour du sentier par des avalanches de boue glaciale.

Le Krangath. La Quatrième Montagne est un royaume mort. Les feux sont tous éteints, la montagne ne frissonne même plus, tout n'est que glace et ténèbres. Rien ne vit sur la croûte gelée dont les profondeurs, dit-on, abritent le royaume de Shargaas, le dieu orque, Seigneur de la Nuit.