

## Les Abysses

Les Abysses comptent un nombre de strates considérable, voire infini. Nul ne les a jamais cataloguées toutes, et il semble peu probable que les indigènes, ou les coupeurs de cheveux en quatre de tout poil, aient estimé que cela en valait la peine. Pour parler franc, elles sont si affreuses, si dangereuses et si grotesques qu'il faudrait être azimuté pour souhaiter en voir une seule. Et rares seraient les bougres capables d'y survivre. D'une part, presque toutes sont complètement inhospitalières. D'autre part, ce plan abrite l'une des deux races embringuées dans la Guerre Sanglante, les tanar'ris - et l'hospitalité ne les étouffe pas non plus.

Méfiez-vous de ces matois-là : ils sont tout aussi capables de forcer un bige à s'enrôler dans une de leurs armées - pour la Guerre Sanglante ou pour une escarmouche - que de le graver dans le marbre. Pourquoi ? Parce qu'ils le peuvent, voilà. Voués au mal et au chaos, ils n'aiment rien tant que gagner le gros lot, tuer ou réduire en esclavage. C'est comme cela que s'obtient la puissance et que se réalise ainsi leur but dans la vie.

Sur ce plan, les suppliants sont les esprits des chaotiques mauvais. La plupart prennent la forme de mânes, les plus faibles des tanar'ris, mais certains commencent leur existence abyssale plus haut sur l'échelle sous prétexte qu'ils ont été particulièrement puissants ou maléfiques de leur vivant. Devenir un mâne n'a rien d'enviable : les fiélons supérieurs se servent de ces pauvres bougres pour éteindre leur soif de sang, quitte à les occire à foison. Les béjaunes de primaires se figurent souvent qu'un tanar'ri est ce qu'il est à cause d'un châtiment, mais ils se trompent. Voilà la chanson : un tanar'ri a décidé de son sort. Même un vulgaire mâne, s'il survit, peut espérer s'élever dans la hiérarchie - pourvu qu'il trouve un maître prêt à le métamorphoser. Le pouvoir pour le pouvoir, c'est de ça que rêvent ces pauvres bougres, et il n'y a qu'ici qu'on l'obtient.

**Conditions naturelles spécifiques.** Les multiples strates des Abysses ne suivent aucun principe directeur quant à leur aspect. Leur seul point commun, c'est leur terrible manque d'hospitalité : gigantesques déserts de sable, de sel, voire de rouille, accablés de chaleur, banquises sculptées en crêtes effilées comme des rasoirs par le vent glacé, océans de saumure imbuvable ou d'acide fumant, plaines de rocs ou de lave à l'atmosphère empoisonnée. Certaines sont pires encore.

**Conditions magiques spécifiques.** Jeter un sort ici ne présente ni plus ni moins de difficultés qu'ailleurs

sur les Plans Extérieurs. Le hic, c'est que la magie a tendance à attirer l'attention d'indigènes, et d'agents des puissances, qui risquent fort de tenir l'individu concerné pour une menace qu'il faut vaincre ou annihiler. Chose intéressante, les illusions et la magie entropique sont renforcés dans les Abysses.

**Indigènes.** Ici résident oeillailles, ombres de feu, quasits, rapporteurs, récupérateurs et tanar'ris. Parmi les puissances que comptent les Abysses, signalons Sess'inek des hommes-lézards, Laogzed des troglodytes, la Grande Mère des tyrannoeils et la quasi-totalité du panthéon drow (Kiaransalée, Lolth). A ceux-là, ajoutons Chemosh et Hiddukel (du monde de DragonLance) ainsi que Beshaba et Umberlie (des Royaumes Oubliés).

## **Les Strates**

**Plaine des Portails Infinis.** La strate supérieure des Abysses est un désert stérile que grille un énorme soleil rouge. D'innombrables cavités et d'immenses châteaux d'acier sont les seuls points de repère dans ce paysage immuable. Chaque cavité est un conduit menant vers une autre strate du plan, et chaque château, la forteresse d'un seigneur tanar'ri : là, des serviteurs dévoués protègent son corps tandis que son esprit parcourt l'Astral et le Primaire en quête d'individus corrompus et maléfiques à enrôler sous sa bannière.