

## Les Limbes

Cet endroit n'est qu'un fouillis, et il tient à le rester. On prend une mesure de chacun des Plans Intérieurs, on y ajoute quelques pincées de paysages primaires, on mélange le tout, et on obtient les Limbes par une belle journée tranquille. Les Xaositectes apprécient ce plan pour la cohue qui y règne, même s'ils imposent un semblant d'ordre pour y survivre et apprécier ce qu'ils appellent la beauté du chaos.

Bien sûr, la plupart des gens normaux tiennent les Chaoteux pour des quoquerets et aimeraient bien les voir bouffer leur satané chaos jusqu'à en crever.

**Strates.** Un débat se poursuit sur le fait de savoir si les Limbes ont ou non des strates. De vieux écrits affirment qu'il y en a cinq, baptisées du nom des principaux habitants (Gith ou Slaade, puis Susanoo, Agni, Indra, et enfin la strate des dieux perdus), mais ces grossiums semblent préférer sauter de l'une à l'autre. D'ailleurs, s'il y a des royaumes, ils se ressemblent tous, aussi les Limbes n'ont-elles peut-être qu'un seul niveau. Qui sait ?

**Conditions naturelles spécifiques.** Il faut se représenter les Limbes comme une sorte de ragoût des quatre éléments de base et de leurs combinaisons : boules de feu, bulles d'air, blocs de terre et vagues d'eau, le tout mélangé à de nombreux lambeaux de terrains primaires à la dérive - jusqu'à des bouts de clairière, de forêt, et ainsi de suite. Les Limbes obéissent à la volonté d'un matois astucieux, ce qui signifie qu'il peut créer une poche stable autour de lui. Plus il est intelligent, plus la poche qu'il maintient est grande. Mais il ne faut surtout pas s'endormir - si un bougre cesse de se concentrer, tout retourne au chaos. Seuls les indigènes savent maintenir une poche sans intervention consciente ; une puissance est, quant à elle, capable de créer des lieux qui conservent leur intégrité en son absence. D'autre part, les suppliants des Limbes suivent les changements du plan, en composant leur corps à partir des divers éléments qui leur plaisent à un moment donné. Un suppliant fait de feu peut se changer en brise pour tournoyer autour de la tête d'un bougre, se transformer en vague pour lui éclabousser les bottes, ou encore n'être qu'un rocher posé là, perdu dans ses pensées. Imposer sa volonté aux Limbes permet uniquement de créer des formes naturelles. Un bougre peut imaginer qu'une clairière apparaisse, mais pas une chaumière. Par contre, une fois la clairière générée, rien n'empêche d'y construire (physiquement ou magiquement) une chaumière. De fait, c'est ainsi que procèdent les githzeraï qui habitent ici, si bien qu'ils ont des cités entières à la dérive dans le chaos. Les puissances résidentes ont aussi des temples et autres édifices de la sorte dans leurs royaumes. Mais les slaades - les indigènes du lieu - ne voient en général aucun intérêt à

de telles pratiques. Même des poches stables leur semblent une perte de temps ; ils sont aussi à l'aise dans un brasier que dans une bulle d'eau.

**Conditions magiques spécifiques.** Quasiment n'importe quel sort lancé dans les Limbes subit les effets du chaos. Ici, pour jeter un sort, un mage doit réussir un test d'Intelligence. En cas d'échec, le sort n'agit pas, mais s'efface de sa mémoire. Sur un 20 naturel intervient un hiatus souvent fort déplaisant. Bien sûr, user de magie entropique n'empêche pas le hiatus attendu.

**Indigènes.** Githzeraï et slaades sont les créatures les plus courantes. Parmi les puissances résidentes, citons Agni, Fenmarel Mestarine, Indra et Susanoo, ainsi que Sirrion (du monde de DragonLance) et Tempus (des Royaumes Oubliés).