



le Scriptorium

présente :

une aide de jeu
pour D&D



LE PLAN DE L'ECTOPLASME

LE PLAN DE L'ECTOPLASME



UNE AIDE DE JEU POUR DONJONS & DRAGONS

Par Scott Brocius & Mark A. Jindra (Wizards Of The Coast)

Traduit par Baron Zéro

Relecture par Freya Haukursdottr & Thanatos

Mis en page par Rowen Ellendyl

LE PLAN DE L'ECTOPLASME



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 qui flotte à l'intérieur de la Mer Astrale. Il est divisé en trois zones principales. 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 chaud 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 personnages par exemple. Le seul côté positif est que cet ouragan ne dure pas plus de deux minutes à chaque fois qu'il se déchaîne.

La frange extérieure du plan est facile à atteindre et à trouver. Un mur d'ectoplasme brûlant s'étend depuis le sol et forme un dôme qui couvre le plan entier. Approcher à moins de 3 mètres du mur inflige 1d4 points de dégâts de feu et 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 et les populations indigènes sont basés sur l'ectoplasme et les énergies psioniques.

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. Si elle survit à la chute,

elle 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 formes végétales et animales, toutes 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 ferroplasma 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

Vue la nature du plan, pourquoi voudrait t'on s'y 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 cris-

talline utilisables dans la création de nombreux objets psioniques. C'est la raison pour laquelle les githyanki 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. Ceux-ci refusent de venir vivre ici et refusent également d'en expliquer la cause. En plus des githyanki, plusieurs centaines d'esclaves de différentes races sont exploités ici pour travailler dans les mines.

Les githyanki restent cantonné pour une période de trois mois.

Ils ont utilisé leurs pouvoirs psioniques pour faire voler leur forteresse et éviter les effets des tremblements de terre. Elle flotte à environ 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 de terre qui firent s'écrouler la plupart des tunnels et détruisirent la forteresse naine ainsi que les portails menant à 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 fantomatique 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, Ténébres, Luxure, Trahison, Mensonge.

Arme de prédilection : Massue

Endormi profondément au cœur 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.

Il 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.

