

# Le Pandémonium (plan)

---

## *(Chaotique mauvais neutre)*

Le **Pandémonium** est sans doute le *Plan extérieur* le moins peuplé, et ce pour une bonne raison : c'est le moins hospitalier. Bien sûr, il y a des plans plus chauds et d'autres plus froids, ou plus cruels, mais aucun n'est plus propice à la solitude ou à la folie. Cette cagette évoque un labyrinthe sans fin, rempli de vents hurlants. Les matois de la **Morne Cabale** tiennent cet endroit pour un bastion idéal, mais ce sont bien les seuls.

**PANDESMOS.** C'est la première strate du **Pandémonium** qui possède les plus grandes cavernes – certaines seraient assez vastes pour accueillir des nations entières, n'étaient les vents incroyables. Tous les tunnels, ou presque, ont un ruisseau d'une eau glaciale qui court sur une des parois. Par endroits, le flot se déporte vers le centre du boyau, et coule ainsi, suspendu en l'air. Là sont les sources du **Styx**. **Pandesmos** est aussi la plus peuplée des strates du plan, toutes proportions gardées. Ici ou là, un bige peut trouver une citadelle, voire une cité, mais le plus souvent tout n'est qu'un désert hurlant.

**COCYTUS.** Les tunnels de cette strate ont tendance à être plus petits que dans **Pandesmos**. Les hurlements du vent y sont plus perçants, ce qui a valu à **Cocytus** le nom de "strate des lamentations", et bien des bougres y ont perdu la raison. Chose étrange, les parois semblent avoir été creusées à la main en des temps si reculés que cet endroit reste un mystère, même pour les puissances.

**LE PHLÉGÈTHON.** C'est une strate de ténèbres et d'eau qui goutte. La roche absorbe la lumière et la chaleur, ce qui gêne les diverses sortes de vision. Ici, la gravité est orientée dans une seule direction, ce qui, du fait des nombreux écoulements, engendre d'énormes stalactites et stalagmites.

**L'AGATHION.** Plus que de boyaux, l'**Agathion** se compose de poches isolées au sein d'une infinité de pierre. Quand des portails s'ouvrent dans ces bulles, le vent y génère des cyclones capables de balayer des créatures pesant un quart de tonne. Dans les cavités dépourvues de portail vers une autre strate, il n'y a que de l'air rance ou du vide. Les puissances en usent comme de coffres-forts (pour, par exemple, cacher des monstres gênants).

**CONDITIONS NATURELLES SPÉCIFIQUES.** Le **Pandémonium** se compose de tunnels caverneux qui sinuent au travers de la roche, et n'est que vents hurlants. Ces tunnels ont un diamètre variable ; les uns permettent juste de ramper, les autres ont une envergure de plusieurs kilomètres. Quelle que soit leur taille, ils ont tous deux particularités en commun : d'abord, la gravité (sauf dans le **Phlégéthon**) s'oriente vers le mur dont le matois concerné se trouve le plus proche, ensuite, ils résonnent des gémissements incessants des vents. Dans certains cas, ce n'est qu'une brise portant des échos lointains qui ne sont pas sans évoquer les plaintes de torturés. Dans d'autres, il souffle avec une puissance surnaturelle, dans un miaulement assourdissant dont les effets se font ressentir dans les os plus que dans les oreilles. Même les grottes les plus vastes en tremblent. Bien sûr, dans des tempêtes pareilles, le bruit est le moindre des problèmes. Des vents aussi violents peuvent soulever un pauvre bougre et le balayer sur des centaines de kilomètres en le projetant sans cesse sur des formations rocheuses qui finissent par ne plus rien en laisser. Étant donné le bruit infernal, on ne sera guère surpris d'apprendre que la plupart des habitants sont azimuthés à l'extrême. Oh, ils

peuvent sembler normaux au premier abord, mais leur démente apparaîtra au moment le plus inopportun.

**CONDITIONS MAGIQUES SPÉCIFIQUES.** Les vents gênent (à tout le moins) le lancement de sorts. Les composantes matérielles ont une fâcheuse tendance à s'envoler, et même parler ou gesticuler pose problème. Mais la magie entropique est renforcée.

**INDIGÈNES.** Il n'existe pas de véritables natifs de ce plan. Les êtres qui y vivent le font rarement par choix. La grande majorité sont des bannis, ou des exilés volontaires qui n'ont jamais pu repartir. Parmi les diverses puissances, citons **Gorellik** des gnolls, **Hruggek** des gobelours et la **Reine de l'Air et des Ténèbres** du panthéon féerique. **Loki**, le dieu nordique, y a un repaire. Enfin, **Zéboïm** (de la saga de DRAGONLANCE) ainsi que **Talos** et **Aurile** (des ROYAUMES OUBLIÉS) sont aussi censés résider dans le **Pandémonium**.

**Source :** AD&D 2<sup>nd</sup> – *Guide des Plans pour le MD* [TSR 2600F], p. 63