



AILLEURS ET AU-DELÀ

RAPPORT AB-193-427

Un résumé des théories des érudits quant à ce qui se trouve au-delà du monde et des planètes visibles.

Il existe bien des mystères sur Golarion, que ce soient des secrets enfouis loin sous la surface du monde, dans les contrées lointaines et étranges (comme l'étendue Mwangi par exemple) ou perdus dans les méandres de l'histoire. Mais en plus de ceux-ci, qui sont pour ainsi dire à portée de main, il y en a d'autres, un peu plus éloignés.

On sait que Golarion n'est pas le seul monde qui existe. Il suffit de regarder vers le ciel le soir pour apercevoir Catrovel la Verte, Akiton la Rouge ou les autres planètes qui accompagnent notre monde dans son périple à travers l'espace.

Mais ces autres planètes ne suffisent pas à expliquer tout : d'où viennent les étranges créatures faites de feu, d'air ou d'eau ? D'où proviennent les créatures diaboliques que certains mages aiment à conjurer au Chéliax ? Et de quel coin perdu de l'Existence viennent les terribles entités qui corrompent la région de la Plaie du Monde ?



Et même, pour ceux qui osent poser la question, où résident les dieux ?

Toutes ces questions, et d'autres encore (comme où séjournent les âmes des morts ?) trouvent une réponse - qu'on acceptera ou pas - dans ce que les érudits appellent le Grand Au-Delà. C'est un terme bien vague qui rassemble tout ce qui est au-delà du visible, les mondes qui se trouvent au-delà la Toile Sombre.

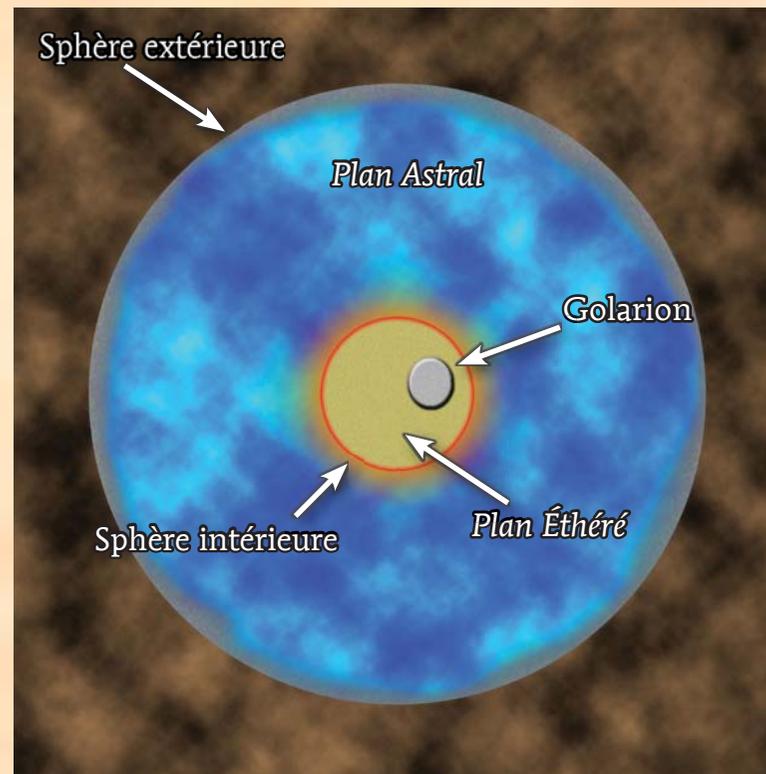
LES SPHÈRES DU GRAND AU-DELÀ

D'après ces érudits, le Grand Au-Delà comporterait de nombreux mondes ou plans dont la position est difficile à déterminer, concevoir et représenter. Pour organiser ces connaissances, on situe souvent ces différents mondes comme s'ils étaient des emplacements qu'on pouvait représenter sur une carte.

Il faut cependant savoir (c'est une précision sur laquelle les mages avec lesquels j'ai discuté ont insisté lourdement) que, même si cette disposition aide à résumer cet amas de connaissances, ce n'est - pour employer leurs mots - qu'une *vue de l'esprit*.

Dans cette vue de l'esprit, les plans sont classés en deux sphères : une sphère intérieure et une sphère extérieure, qui se placent l'une dans l'autre.

La sphère intérieure contient le plan dit Éthéré, dans lequel baignent quelques plans (y compris notre monde de Golarion, qui porte le nom de plan Matériel dans cette théorie), et possède une « coquille » composée des plans dits Élémentaires. Cette sphère intérieure se trouve au centre de la sphère extérieure et est incroyablement minuscule par rapport à cette dernière.



La sphère extérieure, quant à elle, contient le plan Astral. Les plans dits Extérieurs sont placés sur sa surface intérieure et à l'extérieur. En fait, on pourrait voir la sphère extérieure comme un trou creusé au milieu d'un de ces plans Extérieurs.

Cette différence entre sphère intérieure et sphère extérieure ou plans Intérieurs et plans Extérieurs est souvent mise en parallèle avec une dualité entre la matérialisme (la création à partir de matériaux de base ou éléments) et la spiritualité (la création à partir de la pensée ou de la croyance).

C'est là un sujet qu'il vaut mieux laisser aux philosophes sans

doute, mais cette dualité est assez pratique pour résumer toute cette théorie de manière concise et ordonnée.

Sphère intérieure

Matérialisme
Éléments, matériaux
plans Intérieurs
plan Éthéré

Sphère extérieure

Spiritualité
Pensée, croyances
plans Extérieurs
plan Astral

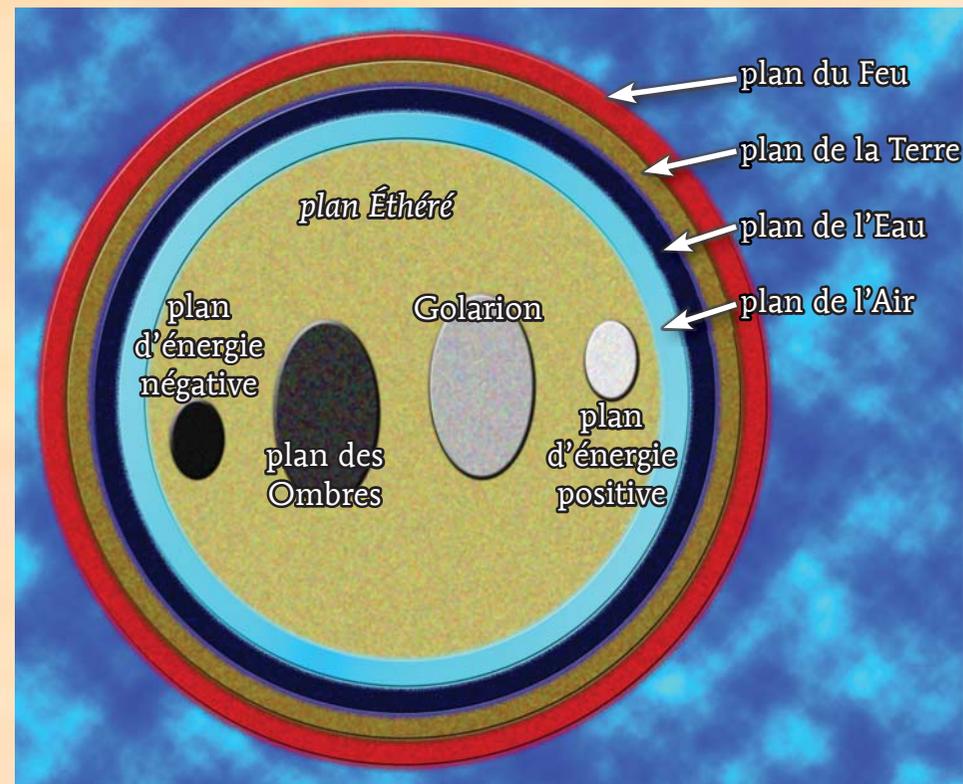
LA SPHÈRE INTÉRIEURE - L'INTÉRIEUR

On peut diviser l'étude de la sphère intérieure en trois parties : le plan Éthéré, les plans qui « baignent » dans le plan Éthéré, et enfin les plans qui forment la « coquille » de la sphère intérieure, c'est-à-dire les plans Intérieurs.

Golarion et les autres planètes visibles dans la Toile Sombre constituent le **plan Matériel** (ou **plan Primaire**). C'est l'un des quatre plans qui baignent dans le plan Éthéré.

On y trouve également le **plan d'énergie positive** et le **plan d'énergie négative**, les plans d'où proviennent les énergies de la vie et de la non-vie qui sont respectivement peuplés principalement par d'étranges créatures de lumières (certains pensent que c'est là que les âmes sont créées) et par les morts-vivants.

Le plan Matériel, baigné par la lumière du plan d'énergie positive, projette une ombre de lui-même, le **plan des Ombres**. Il s'agit d'un reflet sombre du plan Primaire (du moins dans un certain sens ésotérique), où les villes les plus peuplées se retrouvent sous forme de ruines désertes et les océans deviennent d'immenses



fosses. Certains mages m'ont rapporté que les déplacements dans le plan des Ombres étaient différents de ceux sur le plan Primaire et que, avec les sorts adéquats (et de bonnes protections contre les créatures d'ombre qui habitent ce plan), il était parfois plus rapide et plus pratique de voyager d'un endroit à l'autre de Golarion en passant par le plan des Ombres. Selon certaines légendes, c'est quelque part sur ce plan que se trouverait la prison ancestrale de Zon-Kuthon, d'où on dit qu'il a été appelé par les habitants du Nimbral lors de l'âge des Ténèbres.

Ces quatre plans baignent dans une sorte d'épais brouillard mêlant réalité et illusions, le **plan Éthéré**. Celui-ci sert également de lien

permettant de voyager entre les autres plans (et aussi vers les plans Intérieurs de la coquille). On y trouve des fantômes et d'autres âmes incapables de se libérer entièrement du monde Matériel. Certains sages pensent que c'est dans l'Éthéré que les rêves se concrétisent, tout comme les cauchemars.

LA SPHÈRE INTÉRIEURE - LA COQUILLE

Selon les érudits, la coquille de la sphère intérieure est constituée de quatre couches semblables aux multiples peaux d'un oignon. Chacune de ces épaisseurs est constituée d'un matériau de base (élément) différent, mais elles sont très loin d'être entièrement distinctes : des parcelles, des éclats, des projections élémentaires se détachent parfois de ces plans et se déplacent dans les autres couches, créant des combinaisons diverses.

Les quatre couches sont les suivantes, de l'intérieur vers l'extérieur. Le **plan Élémentaire de l'Air** est un lieu de ciel bleu, d'éclairs, de neige et de nuages où on peut parfois trouver des îlots de glace, des « bulles d'eau » de la taille d'un océan et des tempêtes intenses. C'est le territoire des villes flottantes des djinns, des méphits d'air et des dragons blancs.

Le **plan Élémentaire de l'Eau** est un monde cristallin fait d'immenses mers d'eau salée et de gigantesques océans d'eau pure. La luminosité y est plus forte près de la frontière avec le plan de l'Air et il y fait beaucoup plus sombre dans les régions proches du plan de la Terre. On peut y rencontrer des marids, des krakens, de dangereux sahuagins ainsi que des tritons et des sirènes. Il n'est pas rare d'y trouver des éclats de Terre et d'Air combinés (naturellement ou par magie) de manière à former des îlots solides couverts d'une bulle d'air et donc tout à fait habitables.

La troisième couche est celle du **plan Élémentaire de la Terre**, que parcourt un vaste réseau de cavernes et de tunnels dont certains sont illuminés par des tapis de champignons phosphorescents ou par des étoiles créées par magie. C'est le territoire des shaitans, des xorns et des élémentaires de terre ainsi que de certains clans de nains attirés par les nombreuses ressources minérales (veines de métal, gemmes, ...) enfouies là-bas.

Puis finalement, la couche extérieure est constituée du **plan Élémentaire du Feu**, une mer de flammes battue par endroits par des grêles de cendres et de braises et interrompue ici et là par des rivières de métal en fusion et des îlots solides. Ce territoire habité par des élémentaires de feu, des efreetts et des azers (entre autres) forme la partie visible de la sphère intérieure (depuis l'extérieur).

LA SPHÈRE EXTÉRIEURE

Même si la sphère intérieure est « emballée » dans une couche de feu et de flammes qui la fait ressembler à une sphère lumineuse, son éclat n'est pas visible depuis la surface intérieure de la sphère extérieure tant celle-ci est gigantesque.

La sphère intérieure, située au centre de la sphère extérieure, baigne dans le **plan Astral**, que les érudits m'ont décrit comme « un vaste vide dans lequel flottent des nuages argentés de substances métaphysiques ». Ces étranges substances peuvent former des demi-plans si une pensée suffisamment forte les façonne (un procédé que ces mêmes érudits ne sont pas parvenus à me décrire de manière très claire d'ailleurs).

Le plan Astral est habité par diverses créatures étranges que les érudits n'ont pas voulu détailler, prétextant une sombre histoire

de connaissances que certains ne désireraient pas partager ni rendre publiques. Toutefois, ils m'ont indiqué que c'était par là que passait également ce que d'aucuns appellent la Rivière des Morts : le flux quasi-ininterrompu des âmes des mortels décédés qui se dirigent vers le Pic de Pharsma.

La majorité des habitants de l'Astral semblent - pour une raison inconnue - incapables de percevoir les âmes en transit, mais ce n'est pas le cas de certains prédateurs venus des autres plans. Il paraît que les âmes mortelles peuvent être utilisées à des fins diverses (et généralement peu désirables) et constituent donc une ressource que certains seraient prêt à payer à bon prix. Des créatures comme les guenaudes de la nuit et les astradaemons (cfr illustration) viennent parfois tenter de capturer des âmes pour les emmener, comme des troupeaux d'animaux, vers leurs clients ou commanditaires.

LES PLANS EXTÉRIEURS

Si les quatre plans Intérieurs sont formés de matériaux élémentaires pouvant être combinés pour créer la vie, les plans



Un astradaémon

Extérieurs, quant à eux, sont créés par la pensée et donc ordonnés selon les types de croyances et d'éthiques.

La surface intérieure de la sphère extérieure est tapissée, recouverte, ou constituée de ce que les érudits décrivent comme du « Chaos pur ». Il s'agit du plan Extérieur appelé **Maelström** ou **Limbo**, des terres sauvages, instables et sans cesse changeantes où des forêts cristallines peuvent se transformer en plaines désertes ou en montagnes étranges en un clin d'oeil. Ce plan chaotique est parcouru par des bêtes du chaos et une race de créatures étranges appelées protéens.

C'est dans cette « soupe » que la plupart des autres plans Extérieurs baignent. Près de la frontière avec les autres plans, la substance du Maelström est plus stable (et ressemble le plan en question) mais, plus on s'éloigne de ces îlots de stabilité, plus l'environnement devient changeant.

Le **Paradis** est un plan régi par la bonté ordonnée, par la loi au service du bien. Il prend la forme d'une immense montagne protégée par des murs de verre et d'or aussi solides que du métal. Ce pic gigantesque est divisé en sept régions régies par des archons qui guident les âmes qui aboutissent ici.

L'**Élysée** est un autre plan tourné vers le bien mais entièrement libéré des règles et des lois; c'est un endroit où les passions, la créativité et les émotions ont libre cours. On y trouve toute une variété de paysages avec un élément en commun : l'aspect sauvage. Ses forêts denses et toujours verdoyantes et ses gigantesques montagnes à couper le souffle sont habitées par les azatas (des créatures féériques prenant parfois l'apparence d'elfes célestes), les lillend (des humanoïdes ailés dont le bas du corps ressemble à un serpent couvert d'écailles aux couleurs de l'arc-en-ciel) et des titans

Les plans Extérieurs	BIEN	-	MAL
LOI	Paradis <i>archons</i>	Axis <i>inévitables</i> <i>formiens</i> <i>axiomites</i>	Enfers <i>diabes</i>
-	Nirvana <i>agathions</i> <i>anges</i>	Cimetière	Abaddon <i>daémons</i>
CHAOS	Élysée <i>azatas</i> <i>lillends</i> <i>titans</i>	Maelström <i>protéens</i> <i>bêtes du Chaos</i>	Abyse <i>démons</i>

reclus dans leurs châteaux volant dans les airs ou nichés sur les pics les plus hauts.

Et à mi-chemin (spirituellement) entre le Paradis et l'Élysée se trouve le **Nirvana**, un plan de collines verdoyantes et calmes et de magnifiques forêts où la quête du bien n'est influencée ni par la recherche de l'ordre ni par son abjuration. C'est le plan d'origine des agathions et des anges. Les agathions seraient des créatures aux formes animales réparties en sous-races selon les animaux auxquels ils ressemblent (léonaux, avoraux, vulpinaux, ...). Les agathions resteraient majoritairement au Nirvana (pour protéger le plan ou y oeuvrer comme philosophes itinérants) alors que les anges se chargeraient plutôt de représenter ou défendre la philosophie du plan à l'extérieur (tant sur le plan Matériel que dans les autres plans).

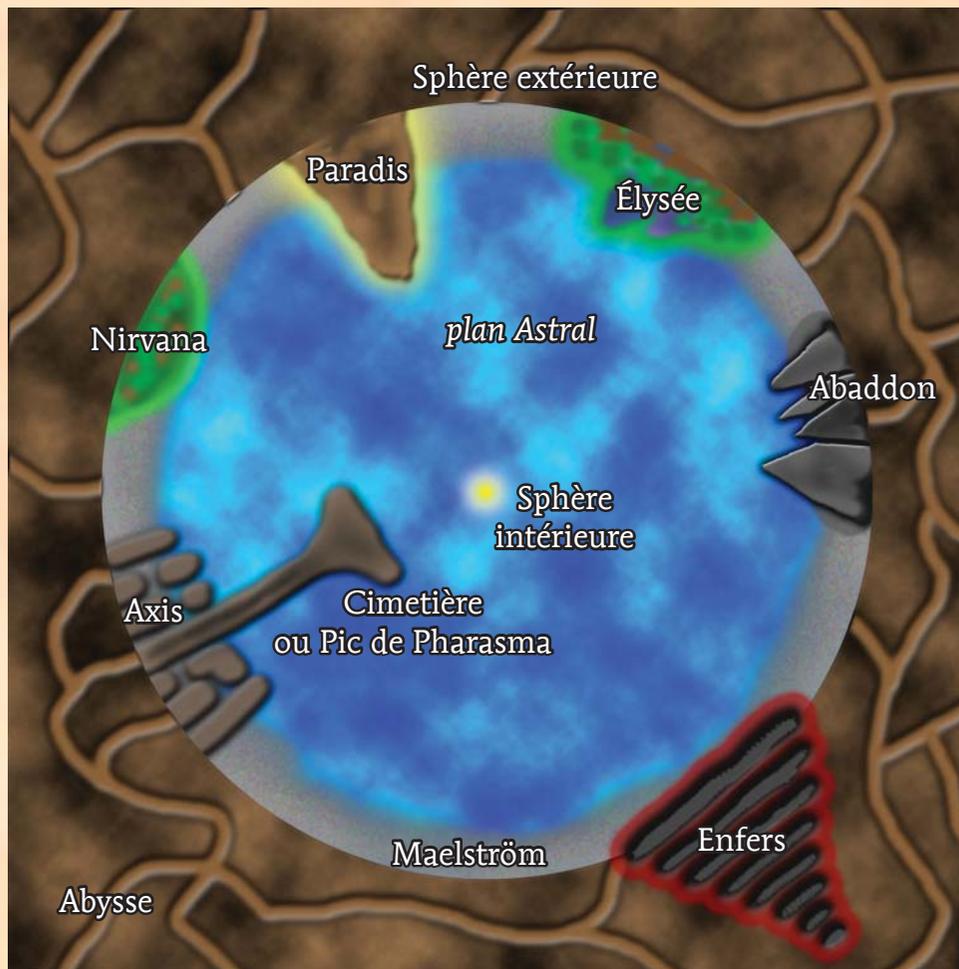
Face à ces trois plans tournés vers le Bien se trouvent trois plans orientés vers le Mal : les Enfers, Abaddon et l'Abyse.

Les **Enfers** sont un plan constitué de huit couches empilées à l'envers, avec la plus grande située à l'extérieur en quelque sorte. Il s'agirait du royaume du dieu Asmodéus, le Prince des Ténèbres, un lieu où les terribles diables - les mêmes que certains Chélastiens adorent - étudieraient les multiples moyens et méthodes pour contrôler les mortels.

L'**Abyse**, quant à elle, est généralement représentée comme occupant tout l'espace à l'extérieur de la sphère extérieure. Ce territoire infini serait parcouru de passages complexes et changeant menant à une multitude de domaines inhabités ou contrôlés par divers démons. C'est là aussi que se trouverait le domaine de Lamashtu, une démonsse parvenue à se hisser au rang de divinité mais qui ne serait pas le seul démon à disposer de pouvoirs quasi-divins envers les mortels qui le vénèrent.

L'accès à l'Abyse se ferait via plusieurs gouffres et fissures (peut-être en nombre infini) qui s'ouvriraient ici et là au sein du Maelström. Chacun d'entre eux posséderait une gravité locale bien souvent trompeuse, de sorte que les voyageurs imprudents se verraient « tomber » dans la fosse et atterrir directement dans divers domaines de l'Abyse.

Abaddon, le domaine des daémons, est le plan le plus inhospitalier. Un des sages que j'ai consultés l'a décrit comme étant « un territoire qui ressemble à une terre dévastée et inhabitée, comme si une terrible guerre ou une épidémie mortelle y avait sévi; une région où rien ne survit, pas même l'espoir. » Les habitants de ce plan, les daémons, ne rechercheraient pas à dominer les mortels comme les diables ni à les corrompre et à les dénaturer comme les démons, mais simplement à les détruire. Ces daémons seraient dirigés par des seigneurs-daémons appelés les Chevaliers de l'Apocalypse.



Si la Maelström est le plan de l'instabilité créatrice libre des considérations de bien et de mal, son opposé est la ville d'**Axis**, une immense cité à la base du Pic de Pharasma qui forme un plan à elle seule et incarne l'ordre parfait, la loi sans ne vacille pas. C'est une métropole qui fonctionne un peu à la manière d'une ruche, avec un certain esprit collectif entièrement défini par les lois. On y trouve diverses créatures comme des formiens, des inévitables

et des axiomes. Ces derniers ressembleraient à des humanoïdes mais se décomposeraient en nuages de particules dorées lorsqu'ils se déplacent.

Finalement, le neuvième plan Extérieur est celui qui incarne l'absence de biais, que ce soit vers le bien, le mal, l'ordre ou le chaos. Il s'agit du **Cimetière**, qui se trouve au sommet du **Pic de Pharasma**. Comme son nom l'indique, c'est là que se trouvent le palais de la déesse Pharasma, de nombreux mausolées et cimetières, une communauté d'âmes partageant la philosophie de ce plan et les cours des guides.

C'est également là qu'aboutissent les âmes des mortels qui sont parvenues à traverser le plan Astral sans encombre. Des guides provenant des divers plans Extérieurs les attendent dans les cours du Cimetière afin de les emmener vers le plan qui correspond à leur éthique. Pharasma elle-même juge les cas les plus problématiques (comme ceux des âmes des athées) et détermine leur sort.

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.