



Rêveries peu oniriques



Ce scénario idéal pour lancer une campagne, puisqu'il met les PJ face à face avec tous les mystères qui caractérisent le monde de Planescape. Il est conçu pour des personnages de niveau 1 à 3, préférant l'enquête et la réflexion à une épée bien aiguisée... La présence d'un paladin et / ou d'un githzerai n'est pas souhaitée. La possession de suppléments comme Bestiaire Monstrueux, Appendice IV, In the Cage : A Guide to Sigil et The Factol's Manifesto peut s'avérer utile.

L'histoire

L'action débute à Sigil, dans le Quartier des Guildes et du Marché. Rhys le Rectifieur est un notable respecté qui contribue probablement pour beaucoup à la sécurité des transactions, ici, à quelques pas du Grand Bazar. Il vit ici depuis qu'il a pris sa retraite d'aventurier, à la mort de sa femme Teila alors qu'elle donnait naissance à leur fils Rhys Secundus, 6 ans plus tôt. Ce dernier, très mature pour son âge semble mal supporter l'absence de mère ; il dort mal, fait de nombreux cauchemars et - depuis à présent une journée - ne s'est pas réveillé au matin ! Dans un état comateux, il semble vivre un éternel cauchemar. Pour remédier à ce qui semble être une maladie surnaturelle (après tout, Rhys a de nombreux ennemis...), le garant de la justice a décidé d'engager des aventuriers pour la rétablir.

Aide de jeu : Le Quartier du marché

Afin de faciliter la gestion d'un quartier aussi commun que le Quartier des Guildes et du Marché, il est important de montrer la diversité des échoppes qui y sont présentes afin de ne pas sombrer dans la banalité. Notez qu'il existe une différence entre les marchés de jour (biens de nécessité, etc.) et de nuit (distractions et autres choses moins recommandables) Voici donc une liste d'échoppes susceptibles d'être trouvés dans le quartier :

- | | |
|---|---|
| 1. Architecte | 13. Brasserie |
| 2. Ardoisier | 14. Brocante |
| 3. Astrologue | 15. Brodeur |
| 4. Barbier (chirurgien, dentiste et coiffeur) | 16. Buvette |
| 5. Batteur d'or (fabriquant de feuilles d'or) | 17. Cartographe |
| 6. Bijouterie | 18. Chaises à porteurs |
| 7. Blanchisserie | 19. Chandelier |
| 8. Bottier | 20. Chapelier |
| 9. Boucherie | 21. Charbonnerie |
| 10. Boulangerie | 22. Charpentier |
| 11. Boutique d'import/export | 23. Charretier (transporteur de marchandises) |
| 12. Boutique de jouets | 24. Charron (fabriquant de chariots) |

Rêveries peu oniriques

25. Chaudronnier (forgeron spécialisé dans le travail du cuivre)
26. Chaulier (fabricant de chaux)
27. Cisailleur (artisan chargé de la finition d'un tissu)
28. Clouterie
29. Copiste
30. Cordelier
31. Cordonnerie
32. Cornetier (artisan travaillant la corne)
33. Costumier
34. Coutelier
35. Couturier
36. Cuisinier
37. Décorateur
38. Devin
39. Distillerie
40. Doreur
41. Drapier (marchand de tissus)
42. Ebéniste
43. Enlumineur
44. Entrepôt
45. Eperonnier
46. Epicerie
47. Etameur (ouvrier ambulant qui répare les objets métalliques)
48. Fabriquant d'arcs
49. Fabriquant de ceintures
50. Fabriquant de flèches
51. Fabriquant de fourreaux
52. Fabriquant de parchemins
53. Fabriquant de savon
54. Fabrique de brosses et balais
55. Ferronnier (personne qui vend le fer)
56. Fondateur (vendeur de fonte)
57. Forge
58. Fourrier (tailleur spécialisé dans la confection de vêtements en fourrure)
59. Fromagerie
60. Gantier
61. Généalogiste
62. Graveur
63. Historien
64. Horlogerie
65. Ingénieur
66. Interprète
67. Jardinier
68. Laiterie
69. Lapidaire (tailleur de gemmes)
70. Linguiste
71. Lunetterie
72. Luthier
73. Maçon
74. Maître dresseur
75. Maître-lame (forgeron spécialisé dans la fabrication de lames d'épées)
76. Marbreur
77. Marchand de volaille
78. Maréchal-ferrant
79. Maroquinier
80. Menuiserie
81. Mercerie
82. Métaphysicien (philosophe des plans)
83. Orfèvre
84. Parfumerie
85. Perruquier
86. Poissonnier
87. Pompes funèbres
88. Potier
89. Publicitaire (fabricant de bulletins publicitaires)
90. Quincaillerie
91. Relieur
92. Sage
93. Scribe
94. Sellier (fabricant de selles)
95. Serrurier
96. Souffleur de verre
97. Tatoueur
98. Teinturier
99. Tisseur
100. Tonnelier

Hormis ces échoppes et personnages, le Quartier des Guildes compte, bien sûr, des corporations telles que Le Conseil des Aubergistes, La Fraternité des Bâtisseurs, La Guilde des Escorteurs, L'Ordre des Maîtres Commis et Scribes ou encore La Guilde des Cochers. On trouve aussi des boutiques exotiques comme Les Tours Aériens de Nittmin (location de tapis volants) sur la Voie de la Tortue, Les Elixirs au Rabais de Ensin, Chez Xanist (une inventrice de talent), Entretien des Dépouilles de Zakk (une empaileuse), etc. Voir *In the Cage : A Guide to Sigil* pour plus de détails.

Première partie : Un enfant bien étrange

Rêveries peu oniriques

Un sommeil un peu long

En règle générale, bien peu de choses se passent dans le Quartier du Marché, hormis bien sûr les quelques larcins liés au business commis par des tire-laines. Rien à voir, en tout cas avec le chaos tumultueux et mortel de la Ruche. C'est pour cela que Rhys (PI/hm/G5/Re/LN), la cinquantaine, s'est installé ici il y a six ans, Rue de Risvold. Il joue ici le rôle de gardien de l'ordre, quand il n'est pas en fonction à la Prison, le quartier général des Rectifieurs. Il vit dans une habitation étroite à deux étages – autrefois une échoppe assez banale – et y éduque son fils d'une manière plutôt spartiate, lui inculquant déjà les notions élémentaires de droit et d'ordre.

Le gosse semble pourtant bien hermétique à ces notions. Extrêmement renfermé sur lui-même, il ne sort quasiment jamais, n'a pas d'amis, il parle peu à son père et jamais aux étrangers. Et pourtant son langage n'est pas celui d'un gosse, mais plutôt celui d'un matois lucide qui en a long à raconter... Rhys a toujours attribué ce comportement à l'absence de mère et au contact fréquent aux chevaliers de la gueuserie qu'il a garrottés ; il espérait que cet état diminuerait avec l'âge. Or, tout va de mal en pis. Il fait des cauchemars de plus en plus fréquents et effrayants en intensité ; son père l'a même entendu pendant ce temps parler une langue étrange et gutturale qu'il a été incapable d'identifier clairement. Peu à peu, son fils a semblé sombrer sans la démence. Et un jour, peut être trop soudainement pour que Rhys en comprenne les enjeux, il n'est pas sorti du sommeil. Il dormait alors péniblement et s'est mis à hurler de peur " qu'il ne voulait pas y aller ". Son père est venu le réveiller, l'a un peu secoué ; l'enfant a cessé de crier et a sombré dans un sommeil comateux agité de petits soupirs et de gémissements. Le Rectifieur parvient difficilement à le nourrir dans ces conditions, et il craint qu'il finisse par mourir de faim : le temps presse, donc.

Fausses pistes

Afin de tourmenter un peu les PJs, il est conseillé de répandre sur leur chemin quelques indices susceptibles de les ralentir. En effet, l'hypothèse du rêve n'est pas la plus rationnelle, quoiqu'on puisse la relater avec le sommeil de Rhys Secundus. Le MD est donc libre d'inventer quelques intrigues complémentaires pour corser l'enquête des personnages. Voici deux éléments susceptibles de jouer un rôle dans cette aventure.

Il y a une semaine, Rhys a garrotté Archibald (Pr/hm/M12/Ex/CN) un béjaune originaire du Téthyr (Royaumes Oubliés – voir le scénario *Guerre de religion à Tantras*) au comportement assez farfelu qui avait essayé de désintégrer deux abishais après les avoir provoqué : chose plutôt normale pour un primaire mais absurde pour un citoyens des plan. Archibald a été amené chez les Greffiers, mais il a été relâché, faute de preuve ; il faut dire que son avocat, Alteroth (un tieffelin), n'y est pas allé de main morte avec les témoins potentiels... Les PJs essaieront probablement de se renseigner à son encontre et prendront conscience qu'il n'est ni rancunier, ni vicieux ; ils pourront par contre se faire une (fausse) idée de ces excentriques que sont les externes...

Inquiet, Rhys a fait appel au PJs (au MD de déterminer les liens qu'ils entretiennent). Il n'a pas de soupçons bien fixés, mais se doute qu'il y a de la magie la dessous. En tant qu'aventurier et Rectifieur, il a gravé pas mal de monde dans le marbre (y compris des jeteurs de sorts) et beaucoup de bougres seraient susceptibles de vouloir " rétablir l'équité ". Si les PJs le questionnent un peu sur le gamin et sa mère, il finira par confesser que la naissance en elle-même de Rhys Secundus n'a pas été très orthodoxe. Lui et Teila (une Sensate) n'étaient plus en bons termes à l'époque et ils faisaient chambre à part ; il soupçonne que Teila ait eu un amant qui serait en fait le père. Cette dernière l'a toujours nié, lui affirmant avoir fait un étrange rêve le soir où elle estime avoir été engrossée, mais il ne l'a jamais écouté.

Et pourtant, Teila n'avait pas menti ! Elle a été la victime de Sra'kei, un incube – Sensat lui aussi – qui la convoitait en secret. Le tanar'ri est en fait doté d'un pouvoir assez singulier. Persuadé de l'influence du rêve sur le

réel, il a réussi à rendre tangibles ses pensées : en étreignant puissamment un désir, il lui est possible de le rêver et par ce biais d'altérer réellement le monde qui l'entoure en fonction de ses souhaits. Ce pouvoir du rêve lui a ainsi permis d'enfanter Teila. Alors que celle-ci faisait le rêve étrange, presque pervers, de ses ébats avec l'incube, elle a été elle aussi étonnée par la force de ses pensées et est tombée enceinte. Ainsi est la loi des plans. Toutefois, elle n'a mystérieusement pas perdu son âme comme elle aurait dû au contact du fiélon. Peut-être s'est-elle réveillée trop tôt, ou encore le rêve n'a pas restitué l'intégralité des pouvoirs de l'incube. Neuf mois plus tard, elle n'en a pas moins donné

Rêveries peu oniriques

naissance à un tieffelin plutôt qu'à un humain et, étrangement, ce dernier n'a en apparence rien de surnaturel. Il a en fait hérité du pouvoir onirique de son père et, en rêvant six ans plus tard, s'est retrouvé prisonnier dans l'Astral !

A la poursuite d'un rêve

Les PJs devraient disposer d'éléments attirant leur intention vers ce rêve étrange qu'a fait Teila. Or, cette dernière est morte depuis qu'elle a mis au monde Rhys Secundus ; la solution la plus simple (en théorie du moins) serait donc d'aller lui demander quelques précisions au sujet de ce rêve et de son fils ! En effet, on peut toujours trouver un prêtre ou un parchemin de *Communication avec les morts* ; ce genre de service coûte environ 100 à 200 po et Rhys est prêt à sacrifier cette somme si cela peut lui ramener son fils. Le corps de Teila a été incinéré mais ses cendres sont entreposées dans une loge dans la Morgue, les PJs pourront donc s'y rendre pour l'interroger. Toutefois, y pénétrer n'est pas une chose aisée.

Le Quartier de la Ruche est pour le moins fréquentable ; il abrite la plupart des chevaliers de la gueuserie et des sicaires de Sigil (guerriers et voleurs de niveau 1 à 3 minimum, faites-les éventuellement intervenir pour maintenir les PJs sur leurs gardes). Les rues avoisinantes sont le repère des impurs, les exclus qui accomplissent les travaux dont personne d'autre ne veut : ramasser les cadavres (les Récupérateurs monnaient leurs prises avec les Morts contre un peu de jonc), découper de la viande, soigner les malades, etc. La pourriture y abonde, de même qu'une odeur de mort à mesure qu'on approche du quartier général des Hommes-Poussière ; en effet, ces derniers font un usage important de zombis et de squelettes comme serviteurs, ce qui ne contribue pas à rendre ce secteur très accueillant. La Morgue se situe entre la Voie de l'Ombre et le Square du Chiffonnier, dans une partie lugubre de la Ruche. L'édifice ne présage rien de bon ; il a la forme d'un dôme menaçant entouré d'arcades entremêlées et aiguës.

Se faire admettre à l'intérieur n'est pas évident. Tout devrait être assez facile si les PJs comptent un Homme-Poussière parmi eux ; autrement, il vaut mieux être mort ou avoir quelqu'un à enterrer : les grossiums organisent ainsi des funérailles pour leurs défunts quand ils ont du jonc à donner. En donnant un peu de garniche à ces bourgeois en deuil, ou plutôt en se faisant passer pour un ami du mort, il pourrait être possible de se faufiler à l'intérieur. Par contre, les cinq gardes (deux la nuit) qui veillent à l'entrée sont plutôt du genre incorruptibles : les Morts cherchent à se débarrasser de leurs sentiments et l'appât du gain en fait partie.

Passé le grand portail et après avoir monté les marches jusqu'à l'intérieur, on pénètre ainsi dans le Grand Hall. Les visiteurs importants et les cortèges funéraires sont accueillis ici ; les gardes à l'entrée peuvent éventuellement servir de guide pour des visiteurs. Un matois n'ira pas loin sans remarquer les hordes de morts-vivants à l'intérieur : squelettes et zombis servent ainsi la faction comme travailleurs. C'est sans doute de leur faute si l'air a une odeur terriblement aseptisée – il semble que les Morts aiment les choses bien propres. Toutefois, aucun nettoyage ne peut venir à bout des odeurs de poussière et de putréfaction. Un groupe funéraire passe ensuite rapidement à travers la chambre centrale (réservée aux Morts et

Fausse piste

Autre possibilité : pendant sa vie d'aventurier, Rhys a plusieurs fois affronté des tanar'ris. Plusieurs escarmouches ont eu lieu il y a une douzaine d'années à Pestemort, alors que des fiélons cherchaient à répandre le chaos dans la région. C'est depuis ces années qu'il a reçu de solides soutiens parmi les baatezu (vous pouvez faire intervenir une paire de barbazus pour troubler les PJs) au sein de la Prison – ce qui lui a notamment permis d'atteindre le statut de factotum. Qui d'autre qu'un tanar'ri vicieux et rancunier pourrait avoir la cruauté de s'en prendre à un enfant sans défense ? Vous pourrez ainsi faire marauder Nilies, une alu-fiélonne (alignement Chaotique neutre) qui n'est en fait pas animée de (trop) mauvaises intentions. Au gré du MD, elle peut être une négociante venue des plans inférieurs ou de Pestemort afin d'acheter des larves ou des esclaves. Elle peut – chose plus amusante – appartenir à un réseau de contacts du voleur de groupe et être là pour de banals larcins. A contrario, il est également possible qu'elle soit une assassine à la solde d'un influent général tanar'ri venu rendre des comptes à Rhys... ou les trois à la fois ! Cette dernière pourra être la cible de soupçons de la part du Rectifieur ; jouez-la avec brio, elle pourrait ainsi essayer de séduire un

Rêveries peu oniriques

surveillée par six gardes) pour voir le mémorial dans une autre pièce ou pour aller dans l'antichambre. L'attroupement se dirige ensuite dans une des chambres d'internement où se trouvent des portails vers des cimetières extraplanaires mais aussi quelques espaces dans le mur pour loger des urnes. Dans la deuxième chambre, parmi une rangée de plaques, on peut ainsi trouver les cendres de Teila.

Une fois le sort de *Communication avec les morts* déclenché, Teila se montrera réticente à répondre sauf si on mentionne son enfant. Elle parle d'une voix monotone et grave mais cherchera à avoir des nouvelles de son fils. Elle répondra ensuite aux questions des PJs, inquiète de son sort. Elle mentionnera d'un ton neutre ses ébats avec un homme merveilleux nommé Sra'kei (elle savait son nom, mais pas sa véritable nature) qu'elle connaissait un peu puisqu'il était un sensat comme elle – elle l'avait déjà aperçu la filer près des sensoriums, à la Salle des Fêtes ; elle le décrira comme un beau roux, plutôt superficiel, narcissique et hédoniste. Elle avouera qu'elle le désirait éperdument et qu'elle ne regrette pas son rêve d'autant que tous ses sens étaient en éveil, quoique le sort de son fils l'inquiète.

Il existe un autre moyen, plus simple quoique moins sensationnel, de retrouver la trace de l'amant onirique de Teila. Si les PJs se renseignent un minimum sur son passé, en questionnant Rhys ou en se rendant à la Salle des Fêtes pour rencontrer des Sensats, ils finiront par apprendre qu'elle appartenait, parmi les Sensats, à un colloque dont le but était de partager les sensations les plus époustouflantes et de les recueillir dans les pierres sensorielles. Elle avait dans ce groupe une confidente, Nith, avec qui elle partageait ses peurs et ses goûts. Cette dernière habite dans le Quartier des Guildes, Rue du Triton, où elle tient un restaurant exotique, Les Délices d'Arcadie. Elle acceptera, elle aussi, de parler, d'autant plus enthousiaste que c'est son premier " interrogatoire " : c'est une expérience très excitante ! Elle connaît, elle aussi, le nom de l'homme : Sra'kei.

Sra'kei

Les incubes sont les équivalents mâles des succubes, bien qu'ils soient beaucoup plus rares que ces dernières. Ils se servent de leur charme pour séduire les mortelles, les tuer et emmener leurs forces vitales dans les Abysses. Ils travaillent indépendamment du reste de la société tanar'ri, agissant à leur guise et ne répondant de leurs actes à personne. C'est ainsi que vit Sra'kei à Sigil en tant que Sensat ; son attitude de soumission aux sens n'est en fait qu'une couverture savamment déguisée, bien que son caractère chaotique puisse lui jouer des tours. Sa fidélité aux seigneurs abyssaux passe le plus souvent avant la satisfaction de ses désirs, mais son pouvoir onirique constitue toutefois une solution à leur satisfaction. Sra'kei mène ainsi une vie " paisible " de Sensat le jour et de corrupteur la nuit, sa capacité de *métamorphose* lui rendant bien des services.

Les PJs pourront, en interrogeant Nith ou en se rendant au Centre des Renseignement qu'il habite à proximité de la Salle des Fêtes. Ce secteur est réputé pour ses concerts, ses expositions d'art, mais aussi ses caves à vin, tavernes fastueuses et bijoutier. Ses habitants sont précieux, érudits, et audacieux quoique la plupart du temps méprisants avec des rustres tels que les PJs. Sra'kei vit dans une somptueuse demeure de trois étages, d'un style britannique – haute grille abritant une petit jardinet en contrebas qu'il faut traverser après avoir descendu un escalier pour atteindre la porte d'entrée. A l'arrivée des PJs, un dabus est en train d'arracher du lierre rasoir de sa grille. Interrogé, il fera comprendre par rébus que l'habitant de cette maison est homme très courtois des femmes et respecté.

SRA'KEI : TACO 15 ; #AT 2 ; Dég 1d3/1d3 (griffes) ; CA 0 ; DV 6 ; pv 34 ; VD 12 v 18 (C) ; AS absorption d'énergie ; DS armes +2 pour toucher, immunisé au feu, jamais surpris ; RM 30 % ; TA M ; Int 15 ; AL CM ; ML 14 Voir le *Bestiaire Monstrueux Appendice IV* pour plus de détails.

Les personnages seront reçus à l'entrée par un domestique en livrée noire impeccable qui leur fera savoir que son maître est très occupé et leur demandera les raisons de leur venue ; si les PJs insistent, il acceptera d'aller chercher son maître. Ce dernier a pris l'apparence d'un homme séduisant et très soigné, les cheveux blonds et âgé d'une trentaine d'année ; son comportement est sec dans un premier temps mais il se détend s'il aperçoit une demoiselle séduisante dans les rangs des PJs, qu'il essaiera rapidement de séduire. Si les PJs sont observateurs (inutile de le souligner exagérément), ils remarqueront que Sra'kei ne correspond pas particulièrement à la description que Teila ou Nith leur a faite ; ces dernières connaissaient plutôt Sra'kei comme un homme frivole, roux, et beaucoup moins distingué. En réalité, la capacité de métamorphose de Sra'kei (il n'a pas pris la même apparence que face à Teila) pourrait le trahir aux yeux des PJs pour ce qu'il est réellement : un fiélon. Dans tous les cas, l'incube refusera de coopérer ou d'infirmer quoi que ce soit.

Rêveries peu oniriques

Face à ce refus, les PJs ont plusieurs possibilités ; employer la force pourrait sembler évident avec un banal humain, mais les capacités du fiélon dépassent largement ceux d'un mortel ; au besoin, vous pouvez même le faire accompagner de quelques gardes pour dissuader les PJs. Il est possible d'attiser sa curiosité en jouant cartes sur tables et en lui faisant savoir qu'il a un fils. Les PJs peuvent également essayer de le faire chanter s'ils ont découvert sa véritable nature. Autrement, une aventurière séduisante peut faire l'affaire en cherchant à flirter avec lui. Un rendez-vous sera facilement pris, et sa faiblesse – la recherche éternelle du plaisir – pourra être exploitée. Toutefois, l'aventure amoureuse reste un jeu dangereux, un simple baiser peut se traduire par une perte d'énergie et l'incube n'est pas un être stupide, il reste parfaitement capable de se contrôler et pourrait mener une aventure à sa perte...

Quel que soit le moyen employé, les PJs devraient finir par arriver à leurs fins : faire parler Sra'kei. Ce dernier finira par avouer qu'il est un fiélon et qu'il possède un pouvoir assez singulier, qui lui a permis à son insu de mettre au monde un enfant indésirable. Il évoquera même la possibilité que Rhys Secundus ait hérité de son don, ce qui expliquerait son problème.

Comment agir ?

Les PJs disposent à présent d'informations qui ont éclairé la plupart des mystères sur l'*origine* du trouble de Rhys Secundus ; toutefois, il leur faut à présent savoir *comment* le ramener sur ce monde. Notez que cette tâche ne sera pas facilitée d'autant qu'ils se sont fait un ennemi redoutable en la personne de Sra'kei. Cet esprit vicieux pourra agir de différentes manières ; son comportement dépend en fait du regard qu'il aura au sujet de son fils. Si les PJs l'ont décrit comme un individu fort pour son âge, il pourra essayer de le récupérer aux dépens des PJs ; par contre, si Rhys Secundus a été décrit comme un enfant malade et dépendant, alors il cherchera plutôt à s'en débarrasser. Dans tous les cas, il cherchera à gêner les PJs, voire à les graver dans le marbre, car il ne peut tolérer l'outrage qu'ils lui ont fait en le forçant à se trahir.

A ce moment, les PJs devraient chercher à en savoir plus sur ce mal dont souffre l'enfant. Ils savent que son esprit est probablement ailleurs, mais pas où il est précisément. Face à ce problème, les PJs ont plusieurs possibilités. Si un prêtre lance *Augure* pour le savoir, la réponse peut être " tous les plans et un seul " ou encore " partit dans les flots planaires sans amarre " (en référence à une corde d'argent), ce qui leur permettrait, s'ils sont perspicaces, de comprendre qu'il est dans l'Astral.

Autrement, les PJs peuvent essayer de faire appel à un sage pour comprendre ce phénomène. Toutefois, il leur faut avant en savoir plus sur les origines de Rhys Secundus – ne les laisser pas contourner la première étape de l'enquête. Notre cher Archibald (voir Fausses pistes) pourrait jouer le rôle de l'érudit ; autrement, le Rectifieur ou un des PJs peuvent connaître un sage dans le quartier. La plupart du temps, celui-ci demandera une rémunération (au moins entre 100 et 300 po), mais les PJs peuvent s'arranger pour susciter sa convoitise en soulignant que l'enfant a réussi à passer outre les barrières de la Dame pour se rendre dans un autre plan – chose normalement impossible à Sigil ! Ils pourront ainsi lui proposer d'enquêter pour lui à ce sujet. Au final, il leur indiquera que ce dernier se trouve dans l'Astral, mais il n'a aucune idée de l'endroit où il peut précisément se trouver, mais leur indiquera que " les pensées sont omnipotentes dans les plans " ; il les mettra également en garde contre les githyankis et autres dangers inhérents à ce plan.

En route pour l'Astral

Portail ?

A ce stade, les PJs devraient chercher à ce rendre dans l'Astral et il convient de les laisser trimer quelques temps avant de les aider. Il est nécessaire qu'ils comprennent que voyager dans les plans n'est pas toujours une chose aisée et que, bien que Sigil compte un nombre incalculable de portails, les lois qui les déterminent leur sont impénétrables, si bien qu'ils apparaissent le plus souvent à ceux qui ne les cherchaient pas ! Les PJs essaieront donc d'utiliser leurs réseaux de contacts, chercheront – en vain – et questionneront la population, jusqu'à ce que tout le Quartier soit au courant. A moins qu'ils aient effectivement une idée de génie ou de réels moyens de se rendre dans ce plan, un événement leur indiquera finalement la voie...

Rêveries peu oniriques

La solution la plus simple est de faire intervenir un rabatteur : Tick. Ce dernier vagabonde souvent dans les rues – les personnages dont d'ailleurs peut-être déjà eu affaire à lui ; sans famille, il a à peine 16 ans et vit pauvrement, guidant à l'occasion les visiteurs cherchant à trouver la bonne affaire ou un bien exotique. Or, il a remarqué que deux githyankis étaient apparus il y a deux jours du fond du puits local, que tous les locaux savent vide depuis des lustres (il abritait autrefois un petit portail vers le plan de l'Eau). Cette information devrait être claire, les githyankis étant les habitants de l'Astral par excellence : le puits est un portail pour l'Astral ! Les PJs connaissent donc un portail, mais pas la clé (une dague brisée). Dans les faits, ces guerriers sont ici pour préparer une attaque contre un illithid dont ils ont appris la présence dans le Quartier de la Dame. Or, le portail qu'ils ont l'habitude d'emprunter pour ce rendre à Sigil est de type nomade, si bien qu'ils sont apparus, à leur grande surprise, dans un puits d'un quartier qu'ils connaissent peu (le Quartier du Marché). Désorientés, ils pourront constituer une cible facile pour les PJs qui pourront les interroger et savoir comment se rendre dans l'Astral.

Autre possibilité : Rhys avertit les personnages que deux Athars lui ont récemment proposé de racheter sa chère demeure à un prix d'ailleurs fort attractif. Ils semblaient très intéressés, sans qu'il sache pourquoi. Il a d'autant été surpris qu'il ne les avait jamais vu auparavant dans le Quartier et que leur convoitise a été plutôt soudaine ! Sans autre explication, ils lui ont laissé leur nom – Dalien et Rimès – et ont proposé, face à son air interloqué, de revenir le lendemain pour connaître sa décision ! Le lendemain, les deux matois, ponctuels, reviendront à la charge et Rhys leur montrera son refus, trop attaché à son logis. Si les PJs interviennent, ils pourront leur demander la raison de leur convoitise, qui est simple : l'apparition soudaine d'un portail vers l'Astral (le plan de prédilection des Athars) à l'intérieur même de la maison ! Les deux Défieurs pourront, en échange d'une vente future, informer les PJs de la clé du portail : " un cauchemar brisé ". Cette formule, un peu floue, établit une relation directe entre la disparition de l'esprit de Secundus vers l'Astral et l'apparition du portail. Toutefois ce maigre indice ne les aidera pas plus : il est impossible de savoir quel est la nature de la relation entre ces deux événements ; les PJs ne pourront donc jamais savoir comment l'enfant a fait pour se rendre dans l'Astral, en abandonnant son enveloppe charnelle et bravant les barrières de la Dame... Elle seule le sait ! Les personnages pourront cependant s'y rendre, puisque l'utilisation de la clé est assez simple : il suffit de se remémorer un cauchemar dont l'issue a été stoppée brusquement.

Bien entendu que c'est SÛR, ici.
Qu'est-ce qui
pourrait t'arriver
dans l'astral ?
y'a rien de dangereux
dans le coin...
-un empailleur au
travail.

Un bien étrange endroit

La première expédition extraplanaire des PJs risque bien de les désorienter, car le plan Astral n'est pas des plus évidents. Ayant l'apparence d'un océan argenté, on peut le considérer comme un vaste espace, vide. Les personnages peuvent avancer à l'intérieur sans rencontrer quoi que ce soit. Il n'y a pas de gravité, pas de direction, aucune difficultés de survie comme l'absence d'air ou des températures extrêmes (il y fait juste frais). Cette première période sera donc celle de l'adaptation, autant pour les joueurs que pour leurs personnages, tant les choses sont différentes ici. Arrangez-vous pour qu'ils soient de moins en moins sur leurs gardes et qu'ils s'acclimatent, ils n'en seront que plus surpris quand ils rencontreront les premiers autochtones...

Alors qu'ils déambulent dans le Vide Argenté, les PJs assistent à un bien étrange ballet. Un étrange et majestueux vaisseau sans voile, qui semble se mouvoir sans difficulté, poursuit un énorme ver (un gamorm, en vérité). Cette créature, visiblement prise d'assaut par le navire, fait environ 4 mètres de long ; elle est visiblement adaptée au climat local, puisque sa peau est de la même couleur que son environnement, d'un blanc argenté, presque translucide, comme un cocon. En fait, de cocon, elle en est assez voisin, puisque, hormis sa bouche principale, elle compte huit têtes qui arborent chacune le visage torturé d'un humanoïde derrière une épaisse couche de graisse, probablement des voyageurs astraux tués précédemment. Elle pousse un chant horrible en attaquant.

Le temps des PJs est compté et Secundus risque de succomber à ses cauchemars ! Gérez cette chronologie de manière leste selon vos joueurs (il serait dommage qu'ils arrivent trop tard), celle-ci est juste là pour ce faciliter les événements.

Jour -5 : l'enfant fait son plus terrible cauchemar et ne se réveille pas, et pour cause : ses " démons " l'emmènent dans l'Astral.

Jour -4 : il parvient à les " repousser " mais est perdu dans la toile.

Jour -2 : dans sa terreur, il crée inconsciemment une représentation mentale de Sigil pour se rassurer. Il repousse ainsi Kiriena.

Jour 0 : arrivée des PJs. Ses démons réapparaissent

Jours suivants : il rêve de nouveau ses démons dans sa terreur ; si les PJs n'interviennent pas, il risque d'être perdu et effectivement, les limbes déchiquetées par les monstres de son âme se dissipent dans l'Astral et son esprit est perdu à jamais : son corps n'est plus qu'une coquille vide.

oniriques

GAMORM : TACO 13 ; #AT 1+1 par Tête* ; Dég 2d6/1d4xDV (bouche principale / têtes) ; CA 4 ; DV 8 ; pv 48 ; VD 18 ; AS une fois par round, elle peut tenter d'absorber une créature avec sa bouche principale, la victime doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre la mort sous peine d'être absorbée ; DS immunisé aux attaques psioniques ; RM 25 % ; TA G ; Int 12-18 ; AL CM ; ML 12

*Le gamorm possède 1 DV par tête et gagne donc 1 DV (et une attaque) quand il absorbe une créature. Une victime absorbée est libérée si le monstre est tué dans les 10 rounds, sinon, elle est morte et seul un *Souhait* pourra la ramener à la vie.

Assez rapidement, les PJs parviennent à distinguer parmi la brune ambiante les contours du bâtiment, qui vogue dans le vide astral comme il pourrait sans doute le faire en mer. Son apparence est celle d'un splendide et lourd bateau de fer et de cuivre, visiblement adapté à la navigation et aux combats astraux (sa coque est garnie de pointes et de lames très imposantes, sans doutes destinées à faucher des monstres astraux d'une taille phénoménale), mais dont on ne distingue aucun moyen de propulsion. Mais sur son pont, les PJs peuvent distinguer une sorte de harpon, visiblement manœuvré par un humanoïde à la peau jaune et rêche : une nef githyanki !

Alors que les PJs prennent conscience du danger auxquels ils s'exposent, ils s'aperçoivent de la présence de plusieurs githyankis sur le pont. La plupart, dans une apparente concentration, ne prêtent pas attention à eux et restent imperturbables, les mains fermement accrochées à des formes de poignées sur le pont (ils dirigent les mouvements du vaisseau par la pensée). D'autres, vêtus d'armure bariolées, s'aperçoivent de leur présence et, prononçant de brefs ordres dans leur langue étrange, se lancent une manœuvre plutôt audacieuse : le vaisseau semble d'abord se retirer, plaçant le gamorm entre lui et les PJs, puis il vire brusquement dans la direction des PJs, les obligeant à affronter le monstre ! Alors que le combat s'engage pour les personnage, la nef s'immobilise net. Un temps interminable semble se passer (+5 à l'Initiative) et soudain, un étrange cri est poussé. A ce moment, un harpon fuse vers la créature pendant qu'un petit groupe émerge du pont pour la charger. Les PJs se sont fait des alliés assez inattendus...

1 capitaine de vaisseau	Chevalier de niveau 5 (CA 0 ; 23 pv ; épée à deux mains +1)
1 sorcier de guerre	Mage de niveau 4 (CA 10 ; 9 pv)
1 sergent	Guerrier de niveau 3 (CA 2 ; 14 pv)
3 combattants	Guerriers de niveau 1 (CA 4 ; 6, 4 et 7 pv)
1 artilleur	Guerrier de niveau 1 (CA 5 ; 5 pv) ; (Harpon FR 10 ; ½ rd ; 16/32/48 ; Dég 1d10+1 / 1d12+1)

Après une rude bataille et la mise à mort du gamorm, les githyankis se montrent menaçants à l'égard des PJs, mais n'attaquent pas. Ces derniers peuvent remarquer que la plupart sont blessés mais que beaucoup de coups ne sont pas dus au gamorm (certains ont leurs armures déchiquetées) ; en fait, les githyankis ont affronté la veille un cuirassé astral qui leur a infligé de nombreuses pertes et ils n'ont pas l'intention de s'engager dans un nouveau combat contre des voyageurs astraux. Le chevalier adresse quelques brefs ordres au sorcier qui se dirige immédiatement vers les PJs, alors que les autres guerriers reculent ; certains commencent dès lors à dépecer le cadavre. Le mage interroge alors les PJs dans un commun tortueux et marqué d'un fort accent. Il leur demande naturellement les raisons de leur présence sur leur territoire et leur ordonne de déguerpir au plus vite. Si les personnages ne se montrent pas trop belliqueux, ils devraient pouvoir partir sans encombre ; en outre, s'ils comptent un fin diplomate dans leurs rangs, ils pourront apprendre la présence de phénomènes étranges plus loin (voir Ville fantôme). Le githyanki pourra même leur expliquer comment s'orienter vers un endroit par la pensée.

Rêveries peu oniriques

Sra'kei

Comme on l'a vu précédemment, Sra'kei n'a pas l'intention de rester inactif... S'il ne l'a pas déjà fait, il pourra tout d'abord essayer de jouer des tours aux PJs et il dispose pour cela de quelques pouvoirs intéressants comme *Suggestion*, pour guider les PJs vers le mauvais endroit ou semer la confusion parmi eux. Son pouvoir de *métamorphose* est aussi très utile, puisqu'il pourra lui permettre de tromper les PJs en se faisant passer, par exemple, pour Kiriena (voir Ville Fantôme) et les mener vers une fausse piste. Plus brutal, il pourra essayer, en dernier recours, d'essayer de les tuer, ce qui pourrait s'avérer très dangereux pour les PJs ; toutefois, il évitera de recourir à cette méthode hasardeuse.

Pour ce qui est de son attitude vis à vis de Rhys Secundus, il essaiera de le tuer (en utilisant son pouvoir de rêve, il est capable de l'affecter physiquement – voir plus loin) ou de le récupérer. Pour cela, deux possibilités s'offrent à lui : soit il suit les PJs et intervient au dernier moment en rêvant pour l'emmener avec lui (qui sait ce qu'il en fera !), soit il feint de coopérer avec les PJs pour sauver son fils et les aide effectivement et les trahit une fois arrivés à Sigil. Dans le premier cas, la tâche des PJs sera très difficile, d'autant que Sra'kei peut se *téléporter* : essayer toutefois de laisser une chance aux PJs en exploitant son attitude chaotique qui pourrait le pousser à commettre une erreur irréparable. Autrement, son pouvoir de rêve – bien que hasardeux – pourra être très utile pour les PJs puisqu'il permet d'affecter physiquement les rêves de l'enfant, comme on le verra plus loin.

Ville fantôme

Suivant les indications des githyankis (ou y arrivant par leurs propres moyens), les PJs finiront par comprendre le sens de la phrase du sage “ les pensées sont omnipotentes dans les plans ” qui signifie que les mouvements astraux sont guidés par l'esprit. En l'absence d'orientation possible dans ce plan, seule la volonté y constitue un guide fiable, puisque tout y est intangible et impossible à quantifier. S'ils parviennent tous à se concentrer au même moment sur un objet (Secundus), ils seront alors irrémédiablement guidés vers lui, ou plutôt à proximité, dans un assemblage de bâtiments et de rues qui ressemblent étrangement à Sigil... En y pénétrant, ils sont immédiatement entourés d'une sensation assez étrange et désagréable : un sentiment de perte de conscience, l'impression d'être épiés et de sombrer dans la folie : en fait, ils pénètrent dans le rêve de Rhys Secundus et toute cette zone est soumise à son inconscient. L'enfant, se sentant perdu, a en effet rêvé les rues familières dans Sigil du Quartier du Marché et les PJs se retrouvent dans ce rêve qui semble pourtant si réel : les pensées de Secundus sont ici complètement mêlées à l'Astral. Toutefois, ses pouvoirs étant involontaires et à leurs balbutiements, cette “ réalité ” est intangible et les PJs ne peuvent pas directement l'affecter (les constructions sont immatérielles, par exemple). Les bâtiments, les rues, quoique bien réelles en apparence, sont totalement désertes et dérivent dans le Vide Argenté.

Alors que les PJs déambulent dans cette ville morte, ils perçoivent un souffle glacé, signe incontestable de l'apparition d'un spectre astral, ces mystérieuses âmes des primaires dont on a coupé la corde d'argent (voir l'Appendice). Kiriena apparaît ainsi : cette créature translucide a l'apparence d'une elfe primaire vêtue d'un voile d'argent ; elle dégage une certaine aura de calme absolu. Pourtant, sa sérénité et son désir de paix ont été troublés par l'apparition de Rhys Secundus et elle souhaite que les PJs fassent quelque chose. Elle peut leur expliquer la situation : les PJs ont pénétré dans les rêves de l'enfant et seul l'esprit peut changer les événements. Pour affecter matériellement les rêves, il faut rêver soi-même ou être intangible (en fait, sa forme immatérielle lui permet d'affecter les rêves du gosse comme s'ils étaient palpables ; dans cette situation, elle n'est toutefois qu'une elfe fragile et sans défense, et elle craint de ne pas pouvoir faire beaucoup). Cependant, elle a vu les “ démons ” imaginés par l'enfant : ils sont si terrifiants qu'il vaudrait peut être mieux trouver une autre solution pour sauver Secundus que de les affronter...

Dénouement

Alors que les personnages avancent dans l'amas de bâtiments, ils finiront par entendre de nombreux cris inhumains et des bruits de bataille. S'ils poursuivent leur chemin pour arriver à la transposi-

Rêveries peu oniriques

tion de la maison de Rhys, ils verront que Secundus est opposé à plusieurs créatures étranges. Toutefois, les monstres ne le détruisent pas immédiatement car le combat se déroule comme dans un rêve : chaque fois qu'un ennemi semble prêt à le déchiqueter, soit les protagonistes disparaissent subitement, soit un intervenant extérieur, Rhys ou une femme (Teila), repousse les monstres. Dans tous les cas, la même scène se reproduit 2d6 rounds plus tard. D'autres fois, certains démons les plus malins parviennent à le saisir par surprise et le torturent, d'autres fois encore, un démon réussit à l'effleurer et à le blesser. Dans tous les cas, l'enfant ne sera pas tué immédiatement : l'action n'en reste pas moins un rêve et tout se passant dans la tête de Secundus, il parviendra toujours mystérieusement à survivre. N'hésitez pas à rajouter des détails contradictoires pour souligner le caractère irréel de la scène, par exemple, Teila peut réussir à repousser l'incarnation démoniaque d'un pseudo-balor.

Face à la scène, les PJs seraient tentés d'intervenir pour sauver héroïquement le gamin. Or, dès que l'un d'eux essaiera, par exemple, de frapper un "démon", il se rendra compte que celui-ci est absolument immatériel, de même que Secundus demeure insaisissable. Les personnages ont toutefois plusieurs possibilités : la plus simple serait sans doute de parvenir à convaincre Secundus que toute la scène n'est qu'un rêve. De bons talents d'orateur sont nécessaires, d'autant que le gosse a commencé à sombrer dans la démence, mais avec un Charisme important, un PJ devrait y parvenir. La situation sera facilitée si les personnages ont l'idée de faire appel à Kiriena. Le spectre astral est prêt à tout pour parvenir à récupérer sa tranquillité et acceptera de les aider ; ses capacités se limitent, certes, dans le rêve à celles d'une elfe assez fragile, mais elle pourra quand même saisir l'enfant et l'éloigner pour un temps de ses "démons" si les personnages parviennent à distraire les créatures. Une fois en lieu sûr, le rassurer devrait être "un jeu d'enfant"...

Si les personnages n'ont pas cette idée, l'un d'eux pourrait apercevoir Sra'kei à proximité. Arrangez-vous pour que les ennemis coopèrent (on l'a vu, Sra'kei pourra chercher à les aider pour mieux les trahir par la suite). L'incube peut essayer d'exploiter sa capacité afin de les faire entrer dans le rêve afin de leur permettre de l'affecter directement. Néanmoins, ils devraient comprendre qu'un affrontement n'est pas la meilleure solution : non seulement la tentative de Sra'kei prend du temps et n'est pas automatique, mais les démons sont visiblement capables de les déchiqueter ! S'ils décident de tenter l'expérience malgré tout, ils doivent entreprendre une forme de rituel et s'endormir en cercle autour de Sra'kei ; chaque essai prend 1d6 tours et a 50 % de chances de réussir (l'incube peut cependant essayer autant de fois qu'il veut).

Une fois dans le rêve, les joueurs auront de nombreux adversaires à affronter : un incube est présent (Sra'kei sous sa vraie forme), mais aussi des dretches, des vlocks, et surtout un balor ! Bien entendu, l'affrontement est rêvé et les "démons" ne sont que les incarnations des peurs de Secundus qui a ainsi représenté la source de ses cauchemars : ses origines tanar'ri. Cet amalgame abracadabrant de créatures quasi invulnérables devrait faire pressentir aux PJs que la scène n'est qu'une grotesque illusion ce qui leur permettra d'affronter les tanar'ri sans mal. En fait, les blessures qu'ils subiront et infligeront seront proportionnelles à ce qu'ils s'attendent à donner et recevoir. S'ils sont conscients que la scène n'est qu'un cauchemar, chaque "démon" touché disparaîtra immédiatement sans leur faire de dégâts. A contrario, si les PJs sont assez fous pour penser affronter de véritables tanar'ri, alors ils risquent bien d'être tués. Notez que si les PJs pensent que les démons ne peuvent être affectés que par des armes enchantées, alors ils ne les affecteront pas du tout !

Dans tous les cas, les PJs devraient parvenir à sauver le gamin : dès que tous les tanar'ri disparaissent ou que Secundus est enfin convaincu que ses craintes ne sont que des illusions, l'incarnation de ce dernier disparaît, de même que tout ce qui était caractéristique de son rêve et les personnages retrouvent la solitude du Vide Argenté. S'ils ont compris les grandes lois de déplacement astral, rentrer à Sigil ne devrait pas s'avérer insurmontable (il suffit de se concentrer sur le portail), sinon, qui sait ce qui risque de leur arriver !

Rêveries peu oniriques

Epilogue

Fin ?

Une fois les PJs de retour à Sigil, ils devraient se rendre directement chez Rhys. Ils pourront constater que Secundus est de nouveau éveillé, même si son père ne le considérera probablement plus de la même manière à présent. Il est toutefois possible que son problème de santé mentale n'en soit pas résolu pour autant : si les personnages ont trop tardé à le sauver et n'ont pas cherché à le calmer pendant son cauchemar, il est possible qu'il soit définitivement sombré dans la démence, et seuls les Mornés pourront prendre soin de lui. Sans quoi, s'ils ont agit correctement, il est tout aussi probable qu'il refoule cet événement négatif et, retrouvant des couleurs et entame enfin une vie normale de petit enfant. A contrario, s'ils ont échoué son corps ne sera plus qu'une coquille vide.

En cas de succès, les PJs recevront probablement les honneurs et seront récompensés généreusement par Rhys (au MD de décider). Quant à Sra'kei, s'il est encore en vie, ses actes à venir dépendront de ses plans. Il pourra très bien enlever ou tuer Secundus ou essayer de se venger de nouveau. S'il cause de nouvelles péripéties, Rhys pourra très bien tenter d'aller l'inscrire au livre des morts lui-même, exaspéré au plus haut point. Dans ce cas, soit il remporte la victoire (et devra rendre des comptes à sa propre faction pour avoir rendu justice lui-même à Sigil) soit, chose plus probable, il risque de se faire tuer : les personnages devront donc intervenir pour régler le conflit... Sra'kei peut aussi très bien s'éclipser pour intervenir plus tard par surprise.

C'est donc dans les vapeurs de Sigil que s'achève cette histoire. Toutefois, l'habitude du vieux Rectifieur de s'attirer des ennuis devrait s'avérer profitable (en termes d'aventures) pour les PJs...

Rêveries peu oniriques

Expérience par personnage

- Attitude générale des PJs vis à vis de Rhys : 50 à 100
- Pour avoir évité les fausses pistes : 100
- Pour avoir eu l'idée de se rendre à la Morgue : 100
- Ingéniosité pour entrer dans la Morgue : 100 à 200
- (Eventuellement) pour l'habilité martiale face aux sicaires dans la Ruche : 50 à 100
- Attitude générale des PJs vis à vis de Teila : 50 à 100
- Pour avoir eu l'idée de se rencontrer Nith : 100
- Découverte de la véritable nature de Sra'kei : 300
- Pour avoir réussi à lui soutirer pacifiquement les informations : 100 à 300
- Pour la découverte de la localisation astrale de l'esprit de Secundus : 300
- Pour la découverte du portail et de sa clé : 300
- Pour l'habilité martiale face au gamorm : 500 à 1000
- Attitude générale des PJs vis à vis des githyankis : 100 à 200
- Attitude générale des PJs vis à vis de Kiriena : 50 à 100
- Pour avoir sauvé Secundus en évitant l'affrontement : 500 à 1000
- Pour avoir sauvé Secundus sans éviter l'affrontement : 300 à 600
- Pour avoir obtenu l'aide de Kiriena : 100 à 200
- Pour la résolution du " problème Sra'kei " : 500 à 1000
- Pour l'interprétation générale des personnages : 100 à 500

Spectre astral

CLIMAT/TERRAIN :	Plan Astral
FREQUENCE :	Très rare
ORGANISATION	Solitaire
CYCLE D'ACTIVITE	Aucun
REGIME ALIMENTAIRE	Aucun
INTELLIGENCE	Spéciale
TRESOR	Aucun
ALIGNEMENT	Spécial
<hr/>	
NOMBRE APPARAISSANT	1
CLASSE D'ARMURE	-2
DEPLACEMENT	96
DES DE VIE	8
TACO	12
NOMBRE D'ATTAQUES	1
DEGATS PAR ATTAQUE	Aucun
ATTAQUES SPECIALES	Immobilisation
DEFENSES SPECIALES	Voir ci-dessous
RESISTANCE A LA MAGIE	Aucune
TAILLE	M (1,50-1,80 m)
MORAL	Elite (13-14)
POINTS D'EXPERIENCE	2000



Appendice

Parfois, les âmes perdues des voyageurs astraux dont la corde d'argent a été tranchée ne se dissipent pas et deviennent des spectres astraux. Ce ne sont pas des morts-vivants, bien que leur apparence fantomatique puisse le laisser sembler. Ils ont les mêmes aspirations, alignement, et traits de caractère que de leur vivant, mais, bien qu'ils n'aient rien oublié de leur vie passée, ils ont plutôt tendance à rechercher la paix intérieure. Ils aident aussi souvent les voyageurs si ses derniers ne sont pas trop " encombrants ", mais ils ne les poussent pas à rester, cherchant plutôt la solitude. En fait, ils espèrent que, à l'instar des suppliants, ils pourront fusionner dans le plan.

Combat: les spectres astraux ne sont pas des êtres violents : ils essaieront de fuir à la moindre occasion s'ils sont attaqués. Leur nature immatérielle les empêche de délivrer des attaques physiques ; par contre, s'ils n'ont pas le choix, ils possèdent une capacité d'*Immobilisation des monstres*, au toucher, lancé comme un mage de 20^{ème} niveau. L'armure n'est d'aucune utilité contre cette attaque, seuls les bonus de Dextérité (si le fantôme est visible) et de magie comptent.

Bien qu'ils ne soient pas des morts-vivants, les spectres astraux bénéficient des mêmes immunités qu'eux (*sommeil, charme, etc.*). Ils peuvent par contre être repoussé comme un spectre. Ils ne peuvent être affectés que par des armes +2 au minimum.

Habitat/Société : les spectres astraux n'ont aucune société et vivent seuls dans l'immensité astrale. Ils évitent les githyankis et préfèrent vivre dans les zones les plus calmes et désertes du plan.

Ecologie : les spectres astraux n'ont aucun cycle connu, ils ne dorment pas, ne mangent pas et ne se reproduisent pas. Leur seule motivation est de fusionner avec " leur " plan, bien que personne n'ait jamais entendu parler de ce genre de phénomène (qui est probablement impossible), ce qui rend leur destinée d'autant plus tragique.

...Tu ne PEUX pas
imaginer la souffrance...
Pas imaginer l'agonie...
-Extrait de
trépas d'un voyageur astral
une fameuse pièce de la
cabale à Siqil