



LE PLAN ÉTHÉRÉ

Le plan Éthéré est une dimension brumeuse et baignée de brouillard, qui coexiste avec le pal matériel. Les voyageurs éthérés voient leurs sens altérés. Leurs mouvements sont ralentis et deviennent tridimensionnels, et ils peuvent être la cible non seulement d'attaques d'autres créatures éthérées mais aussi de certains sorts et effets provenant du plan Matériel.

SENS

Le plan Matériel lui-même est visible depuis le plan Éthéré, mais il apparaît voilé et indistinct, ses couleurs se fondant les unes aux autres et ses bords se noyant dans le flou. Où que se trouve un personnage dans le plan Éthéré, il peut toujours voir la zone correspondante du plan Matériel. Sa vision est limitée à 18 mètres dans l'un et l'autre cas. En outre le plan Matériel semble pris dans un épais brouillard, de sorte que les observateurs éthérés ne peuvent pas y distinguer de détails précis, comme par exemple des écrits normaux. Toutefois, il est facile de distinguer les visages et les caractéristiques du paysage. Pour le reste, la vue est normale, et les attaques de regard lancées depuis le plan Matériel affectent les créatures éthérées. (Le pouvoir de domination d'un vampire et le sort de *mauvais œil* sont similaires à des attaques de regard mais n'affectent pas les créatures du plan Éthéré depuis le plan Matériel.)

Le plan Éthéré émet sa propre lumière diffuse, et les observateurs éthérés n'ont donc pas besoin de torches pour voir le plan Matériel, même s'il règne l'obscurité la plus complète. Les sources de lumière n'augmentent pas la portée de la vision de 18 mètres sur le plan Éthéré, pas plus que d'autres méthodes comme la vision dans le noir. Une créature possédant le pouvoir de vision aveugle sur le plan Éthéré peut détecter d'autres créatures éthérées à la portée habituelle.

Pour les observateurs situés sur le plan Éthéré, les objets du plan Matériel sont brumeux, indistincts et presque

translucides. Ces objets bloquent les lignes de vue mais fournissent un camouflage (pas un abri). Un observateur éthéré ne peut pas voir à travers un mur situé sur le plan Matériel sans faire passer auparavant son œil ou sa tête à travers. Un personnage éthéré dont les yeux sont entièrement situés dans un objet du plan Matériel ne peut rien voir.

Les personnages du plan Éthéré n'entendent les sons produits sur le plan Matériel que si leur origine se trouve à moins de 18 mètres, et ces sons semblent déformés et fantomatiques. Les attaques soniques lancées depuis le plan Matériel n'atteignent pas le plan Éthéré, pas plus que le sens du toucher, de l'odorat et du goût.

Tout voyageur éthéré est normalement invisible à un individu situé sur le plan Matériel, bien que des sorts et des pouvoirs comme *détection de l'invisibilité* puissent révéler un objet ou une créature éthérée. La vision aveugle utilisée sur le plan Matériel ne révèle pas la présence de créatures du plan Éthéré. Ces dernières ne peuvent pas parler aux créatures du plan Matériel même si elles souhaitent être entendues.

MOUVEMENTS

Sur le plan Éthéré, les créatures se déplacent exactement comme sur le plan Matériel. Cependant, du fait de la nature brumeuse de la protomatière de ce plan, elles peuvent se déplacer vers le haut et vers le bas aussi facilement que le long de surfaces solides. Tous les mouvements ont lieu à la moitié de la vitesse normale, aussi bien pour les voyageurs que pour les créatures natives du plan Éthéré. Le « bas » du plan Éthéré correspond à la direction de la force de gravitation du plan coexistant auquel il est rattaché, mais il n'existe aucun danger de chute.

Comme le plan Éthéré est coexistant au plan Matériel, la plupart des voyageurs marchent normalement sur le sol du plan Matériel. Les créatures du plan Éthéré peuvent traverser

les objets solides du plan Matériel, mais pas ceux du plan Éthéré.

MAGIE ET EFFETS DE FORCE

Les sorts fonctionnent normalement dans le plan Éthéré, mais ils n'affectent pas le plan Matériel.

Les effets de forces s'étendent au plan Éthéré et y affectent les créatures. Par exemple, un *mur de force* empêche toute créature éthérée de passer. L'apparence des effets de force est la même que sur le plan Matériel – souvent invisible.

Aucune attaque magique ne peut passer du plan Éthéré au plan Matériel, y compris les attaques de force.

RENCONTRES

Petit rappel. Voyager dans le plan Éthéré n'est pas sans danger. De nombreuses créatures, natives de ce plan ou non, y rôdent. Elles sont en général assez puissantes. Le plan Éthéré est principalement vide de structures et d'obstacles, mais il possède ses propres habitants. Parmi ceux-ci se trouvent les autres voyageurs éthérés, mais les fantômes constituent un danger particulier pour ceux qui marchent dans la brume..