



PLANESCAPE MO+ORISÉ PAR LE DK2

AVANT-PROPOS	3
PERSONNAGES	5
Origine, ideaux et appartenance politique	
CREATION D'UN PERSONNAGE	7
Progression	8
AVANTAGES	8
COMPETENCES	8
Atouts	13
CONTACTS	37
MOTEUR DE JEU	39
RESOLUTION DES ACTIONS	39
DES DE KARMA	39
JET DE DE VIRTUEL	40
POINTS DE PRINCIPES ET IDEAUX	40
COOPERATION ENTRE GENS DE BONNE COMPAGNIE	41
ENCOMBREMENT	41
METTRE EN SCENE ET RESOUDRE DES DEFIS	
INTERACTIONS SOCIALES	44
Se renseigner	11
Negocier	
COMBAT	46
Initiative	46
Defense fixe	46
BLESSURES ET INCAPACITE	46
RECHARGEMENT DES ARMES A DISTANCE	47
Critical Hit Deck & Critical Fumble Deck	48
MAGIE	50
Styles accessibles	50
DOMAINES DE MAGIE	50
LANCER UN SORT	52
TATOUAGES MAGIQUES	54
MELANGE DES GENRES	55
Le Noir a l'ombre des plans	55
REVOLUTION INDUSTRIELLE ET MACHINES INFERNALES: LE STEAMPUNK	57
EQUIPEMENT	60
Le cout de la vie	60
NIVEAUX DE VIE	64
Armes exotiques	65
ADVERSAIRES ET AUTRES CHOSES RAMPANTES OU GLUANTES	67
CREATION DE PNJS ET DE MONSTRES	67
HABITANTS ET MONSTRES TYPIQUES DE LA CITE DES PORTES	
CONTACTS PRETS A L'EMPLOI	
OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A	79

AVAN+-PR@P@S

Bienvenue dans la Cage matois!

Salut a toi, lecteur ! Tu tiens sous ton curseur de souris une adaptation maison de *Planescape* au dK², la version *pulp & fun* du système d20 publiée par les éditions John Doe. Tu veux savoir ce qu'est *Planescape* ?

Pour faire bref, c'est un cadre de jeu (un *campaign setting* dans la langue de Britney) paru à l'origine pour AD&D et dont l'originalité est de proposer aux joueurs d'explorer non pas un univers mais **tous** les univers parus pour ce jeu à partir d'une cité au centre de tous les plans : Sigil, la Cité des Portes. A partir de cette ville aussi étrange que cosmopolite, les joueurs vont pouvoir explorer un grand nombre de plans et de mondes tout en se battant pour leurs idées et leur conception du monde. Et dans un monde où la seule force de croyance peut changer la face des plans, les idées prennent parfois une forme bien tangible.

Un certain nombre de choix faits pour cette adaptation découlent d'une vision assez personnelle de *Planescape* et de D&D, fortement influencée par le jeu vidéo *Planescape : Torment* et par des univers comme les *Royaumes d'Acier* ou *Eberron*. Dans cette vision, Sigil est encore plus semblable à Londres au XIXème siècle que dans le cadre officiel : les inégalités entre classes sociales se creusent de jour en jour, le vol et la violence sont souvent nécessaires pour survivre et pour compliquer le tout, le multivers est à l'aube de grands bouleversements provoqués par l'arrivée lente mais inéluctables de l'industrialisation et des armes à feu.

Remerciements

Avant d'attaquer les choses sérieuses, je tiens à remercier les personnes suivantes pour l'aide et l'inspiration qu'ils m'ont apporté au cours de ce projet : Akhad, Boojum, Etienne C, Islayre d'Argolh, Orlanth, Sedna et Sherkan pour les nombreux coups de main, idées et relectures, John Grümph et Eric Nieudan pour avoir écrit un système qui a réussi à me réconcilier avec les d20, David « Zeb » Cook pour avoir créé *Planescape* et enfin mon groupe de jeu habituel pour leurs retours et leur bonne humeur légendaire, ainsi que pour avoir subi des heures de playtest sur la *Tombe des Horreurs* avant même d'attaquer la campagne-test de *PlanesKape*.

Puissiez-vous toujours rester à l'abri de l'Ombre de la Dame affranchis!

Julien « Selpoivre » Rothwiller (version 3.5 – Mars 2010)

studio 608 Z ink.

PlanesKape est une production du studio Gobz'Ink

http://gobzink.shamzam.net

http://meuh.fullbox.org/blog

Sources et livres de référence

Pour profiter pleinement de ce fichier, les ouvrages suivants vous seront nécessaires :

Livres de base dK system

dK², seconde édition du dK System (John Doe RPG) Bestiaire Monstrueux (John Doe RPG)

Ressources sur les Plans et lectures recommandées

Manual of the Planes / Manuel des Plans (Wizards of the Coast / Spellbooks)

Planar Handbook / Guide du voyageur planaire (Wizards of the Coast / Spellbooks)

Planescape Campain Setting 3ième édition (disponible sur Planewalker.com / non traduit)

Factol Manifesto, In the Cage : A guide to Sigil et Uncaged : Faces of Sigil (non traduits – TSR)

Fiendish Codex 1 Hordes of the Abyss (non traduit - Wizards of the Coast)

Fiendish Codex 2 Tyrants of the Nine Hells (non traduit - Wizards of the Coast)

Sorcery & Steam (non traduit - Fantasy Flight Games)

Et éventuellement l'article sur les modrones paru dans Dragon Magazine #354 (Paizo publishing)

Compatibilité de PlanesKape avec le dK et le dK²

Ce fichier a été écrit pour utiliser les règles du dK², la seconde édition du système dK. Cependant, cela ne devrait pas vous empêcher de l'utiliser quelle que soit l'édition dont vous disposez : le moteur de jeu est fondamentalement le même et la plupart des dKrunchs utilisés sont rappelés ici. Néanmoins je ne peux que vous conseiller de vous référer au dK² si vous en avez la possibilité.

Product Identity, Open Game Content et questions juridiques

L'ensemble des règles présentées ici sont considérées comme Open Game Content selon les termes de la licence Open Gaming Licence et peuvent donc être repris et réutilisés librement. Les githzeraï, githyanki, modrones, tanar'ri, baatezu, illithids et la cité de Sigil (entre autres) sont considérés comme Product Identity au regard de la licence OGL et sont donc la propriété intellectuelle de la société **Wizards of the Coast**. Ces éléments ne sont mentionnés ici que pour des raisons de compatibilité.

Les illustrations utilisées dans ce document restent la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. Si toutefois l'utilisation d'une de ces illustrations pour une œuvre non commerciale ne convenait pas à ses ayants droits, il est bien entendu que je retirerai celle-ci immédiatement de ce document (prévenez moi simplement à cette adresse: selpoivre@gmail.com). Ce document est une création de fan et ne doit pas être vu comme une atteinte à la propriété intellectuelle de Wizards of the Coast ou de quiconque.

Un dernier mot sur la traduction

Les lecteurs de la version française de *D&D 3* risquent de tiquer à la mention de l'*Outreterre* dans ce document. Que les choses soient claires : quand je parle d'*Outreterre* ici, je ne parle pas de l'**Underdark** (les sous-sols remplis d'elfes noirs) mais des **Outlands** (le plan extérieur).



PERSONNAGES

Origine, idéaux et appartenance politique

Dans *PlanesKape*, avant même de penser caractéristiques, niveau, points de vie ou atouts, il est essentiel de déterminer quatre aspects lorsque l'on crée un nouveau personnage : son peuple, son plan d'origine, son idéal et éventuellement sa faction.

Peuple et plan d'origine

- « Souviens toi béjaune! Ce n'est pas parce que ton origine ne fait pas tout qu'elle en devient accessoire. »
- Alinys Davlamin

Appartenir à un peuple nécessite que le joueur choisisse l'atout d'origine correspondant. Les peuples les plus communs à *Planescape* sont les humains, les elfes, les nains, les tieffelins, les aasimars, les genasi, les petites gens, les bariaures et les githzeraï mais il ne s'agit pas d'une liste exhaustive (on peut parfaitement croiser un kitling ou un golem à vapeur dans les ruelles de la Cage par exemple).

La section des atouts de peuples plus loin vous propose toute une gamme de nouveaux peuples couvrant les grands classiques de *Planescape* mais aussi des créatures plus étranges.

Faction

« Les Factions ? Je vais te dire ce qu'elles sont matois! Un ramassis de philosophes bornés et armés de massues! Et rien de plus!» - Famous last words volume 2

Le personnage peut décider de rejoindre une faction dès la création de personnage. Il peut choisir d'être un membre probatoire (aucun atout à sélectionner mais aucun bénéfice réel) ou d'être un membre reconnu de sa faction (atout bige, matois ou affranchi de sa faction). Les factions disponibles peuvent varier selon la période de jeu.

Plan d'origine

« Eauprofonde ? Jamais entendu parler... »

Le personnage peut être originaire de n'importe quel plan ou monde primaire, pourvu que son peuple y soit installé d'une manière ou d'une autre. Le joueur doit ainsi choisir si son personnage sera primaire ou planaire lors de la création de celui-ci. En dehors de ses implications en termes d'historique, ce choix a une conséquence de taille : c'est sur ce plan qu'il sera renvoyé illico presto si le personnage subit un effet de bannissement planaire.

Natifs de Sigil

Au petit jeu du bannissement vers le plan natal, les natifs de la Cité des Portes bénéficient d'un avantage de taille : la Dame bloque toute téléportation pour entrer ou sortir de la Cage, y compris les tentatives de bannissement. Par conséquent, un natif de Sigil ne pourra en aucun cas être banni vers son plan d'origine par un effet magique.

Pour des raisons évidentes d'équilibre de jeu, vous devez donc prendre l'atout d'origine *Natif de la Cage* (page 13) pour être originaire de Sigil.

Idéal et principes

- « Et toi bige, à quoi tu crois ? Hein ? »
- Probablement le meilleur moyen de déclencher une bagarre dans la Cage

Le personnage doit choisir un idéal philosophique. L'idéal d'un personnage est un concept, une philosophie ou une foi qui pousse ce personnage à agir et qui peut potentiellement changer la face des Plans.

L'idéal d'un personnage peut être :

- un concept rattaché à l'un des Plans Extérieurs (on parle alors d'idéal planaire)
- une religion
- la doctrine d'une Faction ou d'une secte (l'athéisme des Athars ou l'attachement des Zerths à Zertimon)

Contrairement à l'alignement traditionnel, tous les habitants ne possèdent pas d'idéal, mais ceux qui en ont un et qui y croient fermement s'élèvent généralement au dessus de la masse (naturellement, les joueurs font partie de ces gens).

Les idéaux planaires sont une série de concepts forts qui définissent chacun des Plans Extérieurs :

Les Élysées : La Paix

• Les Terres des Bêtes : L'Instinct

• L'Arborée : La Passion

Ysgard : L'Audace

• Les Limbes : Le Chaos

• Le Pandémonium : La Folie

• Les Abysses : La Destruction

• Les Carcères : L'Enfermement

La Gaste Grise : L'Apathie

• La Géhenne : L'Inclémence

• Baator : La Tyrannie

L'Achéron : La Guerre

Méchanus : La Loi

• L'Arcadie : L'Ordre

• Le Mont Céleste : La Pureté

• La Bytopie : Le Mérite

• L'Outreterre : L'Equilibre

Une fois l'idéal choisi, le joueur devra définir comment le personnage applique cet idéal au quotidien et formuler jusqu'à trois principes pour son personnage. Ces principes peuvent être des maximes, des devises ou des obsessions qui guident le personnage dans son quotidien.

Par exemple, un personnage suivant l'idéal de Justice pourra avoir comme principe « Rendre une Justice équitable quelle que soit la Loi » ou « Faire respecter la Loi quoi qu'il arrive ».

Un personnage suivant la Pureté pourra avoir pour principes « Purifier ceux qui proclament des pensées impures », « Vivre sans céder à la tentation » ou « Faire tout mon possible pour rendre le monde meilleur ».

Un autre, suivant la philosophie Athar pourrait avoir « Faire éclater le mensonge des faux dieux à la face du monde », « Détruire toute idole ou lieu de culte lorsque la situation se présente » ou « Tout faire pour empêcher les religions de recruter plus de fidèles ».

Jouons autre chose que des monomaniaques fanatiques!

Vous vous en rendrez compte dans la suite de ce document : le système de jeu encourage les joueurs à agir selon leurs principes et les récompense fortement lorsqu'ils le font. Pour éviter de vous retrouver face à une table d'extrémistes politiques, vous pouvez autoriser vos joueurs à choisir un principe qui ne découle pas de leur idéal. En fait, tant qu'au moins un principe concerne leur idéal, les choses devraient très bien fonctionner.

Création d'un personnage

Rien de bien nouveau côté création de personnage, juste deux trois modifications mineures que j'applique à ma table et que je vous recommande: les joueurs peuvent transférer des points d'attributs et reçoivent un atout d'origine de plus. Voici donc le processus de création de personnage modifié :

- 1. Les joueurs choisissent un concept pour leur personnage puis un plan d'origine, un idéal, des principes et éventuellement une Faction.
- 2. Les joueurs affectent les scores +0, +1, +2, +3, +4 et +5 à leurs six caractéristiques.
- 3. Ils peuvent éventuellement transférer un point d'une caractéristique à une autre (par exemple, passer à +0, +1, +3, +3, +4 et +4), mais aucune caractéristique ne peut dépasser +5 à cette étape.
- 4. Leurs compteurs sont calculés comme dans le dK de base : 10 + Constitution PV et 10 + Sagesse PE.
- 5. Les personnages choisissent un atout de peuple, un atout d'origine et trois atouts libres.
- 6. Les personnages répartissent Intellect + 6 degrés dans leurs compétences.
- 7. Ils répartissent ensuite Charisme + degrés en Diplomatie points dans leurs contacts.
- 8. Ils reçoivent 100 DO pour s'équiper et investir dans un niveau de vie.
- 9. Par défaut, tous les personnages parlent le Commun Planaire (ou une autre forme pour les personnages primaires). Pour chaque paire de points d'Intellect, le personnage peut choisir une langue supplémentaire dans la liste suivante :
 - Commun Primaire, Commun des Profondeurs, Gobelin, Elfique, Draconique, Orque, Nain, Gnomish, Infernal, Abyssal, Langue de Gith, Céleste, Bariaure, Dabus (comprendre seulement)...

Sagacité et Intellect

Vous l'aurez remarqué, dans *PlanesKape* la caractéristique *Sagesse* s'appelle *Sagacité*, et l'*Intelligence* est connue sous le nom d'*Intellect*. Pourquoi ? Parce que ça sonne mieux ;-)

Progression

- « Qu'est-ce qui peut changer la nature d'un Homme ? »
- Ravel Puits-de-Rébus

PlanesKape a été conçu dans l'optique d'utiliser le dKrunch dKE10 pour réguler la progression des personnages. Bien sûr rien ne vous empêche de changer cette limite ou carrément de la faire sauter. En revanche, il est déconseillé de descendre en dessous de dKE8 : les plans sont des endroits dangereux et des personnages trop limités n'auraient pas beaucoup de chances de survivre à leurs sorties dans les coins les plus mal famés de la Grande Roue.

Pour plus d'informations sur le dKEx, référez vous à votre livre de base dK² ou à l'article du même nom sur mon blog.

Avantages

- « La Perfection par la Punition!»
- Vhailor

Comme pour la création de personnages, la liste des Avantages subit quelques modifications mineures et est remplacée par celle-ci :

- Attaque (For, Int)
- Défense (Dex, Cha)
- Résistance (Con, Sag)

Lors de la création du personnage, le joueur répartit 2 degrés entre ces avantages. De même, il répartit 2 degrés lorsqu'il choisit l'atout de progression Avantages (comme dans le dK²).

Résistance?

La *Résistance* est tout simplement une version renommée de la *Sauvegarde* du dK de base. Elle est utilisée pour résister à tout ce qui peut menacer l'intégrité physique ou mentale du personnage (poisons, effort soutenu, déshydratation, intrusion mentale, hypnose, torture physique et/ou psychologique...).

Compétences

- « Bien que vous ayez entièrement raison en ce qui concerne l'état déplorable de mes finances, je tiens à vous faire remarquer que votre raisonnement possède une faille logique imparable : quelle utilité pourrait avoir une ceinture longue de douze pieds pour un être humain ?»
- Un modrone en pleine tentative de négociation

La liste de compétences ci-dessous remplace celle du dK de base. Les compétences signalées par une étoile sont affectées par l'encombrement des personnages (voir Encombrement plus loin).

<u>Adaptabilité (Dex, Sag)</u>: Cette compétence rend compte de la facilité et de la rapidité d'adaptation du personnage à une situation

nouvelle. C'est également cette compétence qui est utilisé pour déterminer l'ordre d'initiative.

Petite note

Les traditionnels jets de Réflexes de Donj' sont remplacés par des jets d'Adaptabilité et non par des jets de Résistance la plupart du temps (contrairement à ce qui se passe dans le système dK de base).

<u>Athlétisme* (Dex, For)</u>: Utilisez cette compétence pour courir, sauter, faire des bonds et des cabrioles. C'est aussi la compétence des sports et de presque toutes les activités physiques athlétiques.

<u>Bluff (Int, Cha)</u>: Vous permet de mentir ou de baratiner. On peut résister à l'utilisation de cette compétence grâce à un jet de Psychologie en opposition.

Concentration (Con, Sag): Cette compétence sert à deux choses: d'une part à vous concentrer sur une tâche donnée en évacuant le stress et les parasites environnementaux qui peuvent vous distraire, d'autre part à méditer ou à vous reposer pour récupérer des points d'énergie.

<u>Déguisement (Dex, Cha)</u>: Cette compétence est utile pour se travestir ou se maquiller. On peut percer à jour un déguisement grâce à un jet de Perception en opposition. Il faut un minimum de 10 tours pour se déguiser, à condition d'avoir le matériel adéquat.

<u>Diplomatie (Int, Cha)</u>: Utilisez cette compétence pour parler à un auditoire, chercher à convaincre un interlocuteur grâce à des arguments cohérents ou calmer des personnes hostiles.

<u>Discrétion* (Dex, Int)</u>: Elle vous servira pour vous déplacer en silence, vous dissimuler ou camoufler un objet. On peut repérer un personnage discret grâce à un jet de Perception en opposition.

Escalade* (For, Dex): Ayez recours à cette compétence pour grimper sur des surfaces plus ou moins verticales. Il faut faire un jet à chaque fois que la paroi change de nature. Un jet raté indique que le personnage a raté une prise et n'a pas pu avancer. Un deuxième jet raté à la suite entraîne une chute.

<u>Escamotage* (Dex, Int)</u>: Cette compétence est utile pour faire des tours de prestidigitation, du vol à l'étalage ou à la tire. On peut repérer un pickpocket en faisant un jet de Perception en opposition.

<u>Évasion*</u> (For, Dex): Utilisez cette compétence pour vous faufiler dans les passages étroits, vous contorsionner ou échapper à des liens.

<u>Fouille (Int, Sag)</u>: Très pratique pour fouiller une pièce ou une personne, pour repérer pièges et dangers dissimulés.

Intimidation (For, Cha): Utilisez cette compétence pour impressionner adversaire. On peut résister à cette compétence grâce à un jet de Résistance. Un héros (ou un second rôle) peut toujours tenter un jet d'Intimidation en début de combat, contre un jet de Résistance/Combat de la part de tous les adversaires présents. personnage gagne alors 1dK gratuit par adversaire qui a échoué au jet de Résistance, à utiliser durant l'affrontement contre n'importe lesquels d'entre eux. Plusieurs personnes peuvent s'intimider les unes les autres et ainsi gagner des dK en début de combat.

<u>Perception (Int, Sag)</u>: Cette compétence vous permet de rester conscient de votre environnement en toutes circonstances, même endormi ou aveuglé. Les cinq sens sont couverts.

<u>Préparation (Int, Cha)</u> : Êtes-vous un véritable aventurier ? Avez-vous toujours ce qu'il faut

au fond des poches ou du sac pour vous en sortir dans toutes les situations ? C'est à cela que sert cette compétence. Faites un jet de Préparation pour voir si vous avez bien l'objet ou l'outil nécessaire au moment adéquat. Concrètement, quand un joueur veut du matériel générique, il tire 1d20 + Score contre une difficulté variable (15 pour du matériel de base jusqu'à 25 ou 30 pour du matériel peu logique).

Bien entendu, la difficulté varie aussi selon le personnage. Le personnage qui vit toujours dehors aura plus facilement accès à des objets propres à son occupation (corde, bâche, collets, boussole, etc.) que le voleur urbain (voir aussi les règles d'encombrement plus loin).

<u>Psychologie</u> (Int, Sag): Utilisez cette compétence pour savoir si une personne vous ment ou cache des choses, pour ressentir un malaise, la peur, un détail qui cloche.

Renseignement (Sag, Cha): Cette compétence vous servira à trouver des renseignements en traînant dans des endroits publics et en posant des questions (voir la section sur le renseignement dans les interactions sociales plus loin).

<u>Survie (Con, Sag)</u>: La compétence préférée de tous les asociaux qui s'en servent pour chasser, monter un camp, suivre des traces, trouver leur chemin et de manière générale survivre en milieu hostile.

Connaissances (Int, Sag)

L'ensemble des connaissances d'un personnage est représenté par une série de compétences toutes basées sur les attributs Intellect et Sagacité.

Ces domaines de connaissance sont laissés volontairement vagues pour pouvoir coller au plus près des souhaits des joueurs : Lorsqu'un personnage développe une connaissance, le joueur doit choisir son champ d'application précis. Plus ce champ sera restreint, plus les informations seront précises et exactes.

<u>Actualités</u>: Cette connaissance représente l'habitude qu'a un personnage de se tenir au courant des évènements, connaître l'histoire récente...

<u>Géographie</u>: Connaître la géographie, d'un quartier, d'un monde, d'un plan ou d'un royaume divin.

<u>Haute société</u>: Tout pour bien se faire apprécier par le gotha de Sigil : qui a des vues sur qui, qui déteste qui et quelles sont les dernières modes en termes de musique, de vins ou de tenues.

<u>Histoire</u>: Connaître tout ce qui se rapporte au passé (grandes batailles, coups d'état, découvertes...).

<u>Factions</u>: Tout ce qui concerne le fonctionnement des grandes factions de Sigil : leur mode de recrutement, leurs objectifs, leurs alliances.

<u>Folklore</u>: Mythes et légendes urbaines en tous genres, accompagnées d'un soupçon de superstitions et de recettes de grand-mères.

<u>Magie</u>: Etre versé dans les arcanes de l'Art, reconnaître le domaine d'un sort ou savoir qui a fondé l'académie de Tolsadum.

<u>Nature</u>: Tout ce qu'il y a à savoir sur la faune et la flore, depuis le régime alimentaire de l'ours sanguinaire jusqu'aux vertus médicinales de la belladone.

<u>Peuples</u>: Histoire, coutumes et traditions d'un peuple des plans. Par exemple, cette compétence permet de savoir qui est la reine actuelle des githyankis ou quel est le mode de reproduction des neraphs.

<u>Philosophie</u>: Connaître les différentes doctrines philosophiques à la mode dans la Cage, y compris celles des factions et sectes.

<u>Plans</u>: Permet de savoir comment se rendre d'un plan à l'autre en évitant les pires endroits. Permet aussi de savoir qui dirige quelle strate ou quel royaume sur un plan donné.

<u>Politique</u>: Cette connaissance est la favorite de ceux qui aiment naviguer au sein des jeux d'influence de la Chambre des Orateurs et des autres lieux et milieux de la vie publique de la Cage.

Métiers

<u>Alchimiste (Dex, Int)</u>: Utilisez cette compétence pour reconnaître, classifier et fabriquer les acides, glues, poisons et médicaments.

<u>Artificier (Dex, Int)</u>: Sert pour poser ou désamorcer des explosifs.

<u>Artiste (Dex, Cha)</u>: Ce métier regroupe la peinture, le dessin, la sculpture et tous les domaines qui gravitent autour de ces arts.

<u>Cartographe (Dex, Int)</u>: Vous permet de dresser des cartes, relever des plans et des cotes, vous repérer sur un croquis, viser des amers...

<u>Cavalier (Dex, Sag)</u>: Les héros en font usage pour monter tous les animaux qui l'acceptent. Il est évidemment plus facile de chevaucher une créature entraînée qu'une bête sauvage.

<u>Chiffonier-ferrailleur (Sag, Cha)</u>: Ce métier permet de récupérer tout et n'importe quoi

<u>Religion</u>: Connaître les dogmes, traditions et pratiques religieuses des cultes établis dans le multivers.

<u>Science</u>: Rassemble des disciplines aussi variées que les mathématiques, la physique, la biologie ou la chimie ainsi que leurs applications possibles.

<u>Seigneurs Dorés</u>: Permet d'en savoir un peu plus sur les puissants et les grandes familles qui tirent la plupart des ficelles de la Cage.

<u>La rue</u>: Si vous souhaitez pouvoir survivre à la dure réalité de la Ruche et va falloir savoir vers qui s'adresser pour trouver une planque, une info ou des choses pas très légales. Et c'est cette connaissance qui vous servira dans ce cas.

jeté par d'autres, de faire le tri et de garder ce qui peut servir.

<u>Cuisinier (Sag, Dex)</u>: Ce métier vous permet d'apprêter viandes et légumes pour la consommation.

Egoutier (Sag, Dex): Ce métier permet d'explorer les sous-sols et les égouts de Sigil sans se perdre. Il permet aussi de savoir quels coins éviter absolument si on ne souhaite pas déranger les Rats Garous ou rendre visite aux Nations Mortes.

<u>Eleveur-dresseur (Sag, Cha)</u>: Ce métier, un peu particulier, à la fois producteur et utilisateur, est pourtant tout aussi important que les autres. Il permet de faire naître ou de capturer de jeunes animaux pour les élever, les dresser et les faire travailler.

<u>Faussaire (Dex, Int)</u>: Cette compétence sert à créer des faux papiers ou des codes de sécurité factices.

<u>Forgeron (For, Int)</u>: Ce métier vous permet de fabriquer des objets en métal de tous types, comme des armes, des armures, des ferrures et des casseroles en cuivre, des pots en étain et des boites de conserve en fer blanc.

<u>Guérisseur (Int, Dex)</u>: Ce métier vous permet de soigner vos camarades, en leur redonnant des points de vie, en traitant leurs blessures et maladies, en guérissant les empoisonnements.

<u>Joallier (Dex, Cha)</u>: ce métier vous permet de tailler les pierres précieuses, de fabriquer des bijoux et des objets précieux, mais aussi de décorer les objets fabriqués par d'autres artisans.

Marin (Sag, Dex): Vous savez manœuvrer des navires à voile, à rames ou à pédales. Bref, tout ce qui permet de flotter sur les eaux.

<u>Mécanicien (Dex, Int)</u>: Ce métier vous permet de concevoir, de fabriquer et de réparer tous types d'engins mécaniques complexes. Les arbalètes, pièges, boites à musiques et bien entendu les serrures dépendent donc de ce métier.

<u>Paysan (Con, Sag)</u>: Ce métier permet de semer et de récolter céréales, fruits et légumes, mais aussi de les préparer (en farine, séchés, etc..).

<u>Pilote (Dex, Sag)</u>: Vous savez conduire tous types de véhicules roulants ou volants, ainsi que les machines gnomes un peu complexes.

<u>Piocheron (For, Con)</u>: Ce métier permet de récupérer et de traiter les minerais pour

produire des lingots de métal, purifier les cristaux, sélectionner les meilleurs terres.

Roulier (Dex, Con): Ce métier vous permet de charger des cargaisons dans des chariots, des soutes, des véhicules roulants ou volants de manière à en équilibrer la charge. Vous savez aussi charger et conduire les animaux de bât, vous en occuper sur la route et emmener tout le monde à bon port.

<u>Scribe (Dex, Int)</u>: Vous êtes à l'aise avec l'écriture et les chiffres. Vous savez aussi faire des faux, gérer un domaine, tenir des comptes et manipuler la monnaie pour en tirer des intérêts.

<u>Sécurité (Int, Dex)</u>: Le métier le plus prisé des voleurs de toute sorte n'était pas présenté dans cette partie du livre de base...c'est maintenant chose faite. Si vous voulez crocheter des serrures et désamorcer des pièges c'est ici que ça se passe!

<u>Tatoueur (Dex, Int)</u>: Comme son nom l'indique, ce métier permet de tatouer des gens avec des motifs magiques ou non.

<u>Tisserand (Dex, Int)</u>: Ce métier permet de fabriquer du fil, des cordes, des tissus pour l'habillement, l'ameublement et la marine, ainsi que des tapis, des chapeaux. Il permet aussi de tailler et coudre les vêtements.

<u>Troubadour (Dex, Cha)</u>: Ce métier vous assure de tout savoir sur la musique, la comédie, les acrobaties de cirque, le jonglage, la manière de raconter des histoires et de tenir un auditoire en haleine.

Atouts

- « Githyanki, githyeraï, quelle différence ça fait ?»
- Famous Last Words, volume 3

Les atouts décrits ici complètent ceux publiés dans le livre de base du système dK².

Atouts du dK de base modifiés (ou repris du dK1)

<u>Chevalier blanc</u>: Si vous êtes reconnu, votre réputation vous donne +4 à tous vos jets de *Bluff* et *Diplomatie*. En combat, toutes les têtes à claque alliées dans un rayon de 10 mètres ont un +2 en attaque et sauvegarde. *Condition*: Niveau 6 ; ne peut pas prendre l'atout *Croquemitaine*.

<u>Contacts</u>: Votre carnet d'adresses prends tous les jours du poids et vous avez de moins en moins de mal à trouver les infos qu'il vous faut au moment où il vous les faut. Lorsque vous prenez cet atout, vous gagnez 4 points à répartir dans vos contacts. Cet atout peut être pris plusieurs fois et peut aussi vous permettre de vous faire de nouveaux contacts. *Condition*: Etre au moins amateur en *Renseignements*.

<u>Croquemitaine</u>: Si vous êtes reconnu, votre réputation vous donne +4 à tous vos jets de *Bluff* et *Diplomatie*. En combat, toutes les têtes à claque qui s'approchent à moins de 10 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde contre 12 ou subir un -2 en attaque et sauvegarde. *Condition*: Niveau 6 ; ne peut pas prendre l'atout *Chevalier blanc*.

<u>Peuple (Humain)</u>: Dans *PlanesKape*, les humains ne démarrent pas avec 3 dKs supplémentaires dans leur réserve mais peuvent à la place dépenser Charisme +3 dKs maximum sur un jet au lieu de Charisme +1 (voir **Dés de Karma** page 39).

Nouveaux atouts d'origine

<u>Détection de Portails</u>: Vous possédez une sorte de sixième sens que beaucoup d'arpenteurs planaires vous envient : vous savez instinctivement s'il y a des portails planaires situés à proximité de vous. Dépensez un dK et ce sens s'affinera pour cette scène jusqu'à vous donner l'emplacement exact de ces portails.

<u>Natif de la Cage</u>: Vous êtes un Cageur, un véritable natif de la Cité des Portes. En plus de vous donner une certaine arrogance vis-à-vis de ceux nés « en province », cet atout vous rend totalement immunisé à tous les effets magiques visant à vous renvoyer vers votre plan natal. Comme quoi le blocus imposé par la Dame sur la téléportation a parfois du bon...



Nouveaux atouts de peuples

Les atouts de peuple ci-dessous complètent ceux du dK system et couvrent les grands classiques de *Planescape*. La liste est cependant loin d'être exhaustive et Conteurs comme joueurs sont encouragés à la compléter avec toutes les bizarreries qui leur viendraient à l'esprit.

Peuples du dK²

Parmi ceux présentés dans le livre de base du dK², les suivants comptent parmi les plus présents dans le multivers :

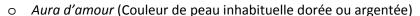
Humain, Elfe, Nain, Gnome, Petit homme, Migige, Orque, Rabougri, Troll

Et les Gobelins de la Cage?

Si vous avez connu la première version de *PlanesKape*, vous aurez peut être remarqué qu'un peuple s'est perdu entre les deux versions : les Gobelins de Sigil. La raison de cette disparition est simple : les rabougris du dK² remplissent parfaitement ce rôle, donc autant éviter les doublons.

<u>Aasimar</u>: Descendants lointains de Célestes, les aasimars gardent une part de sang divin dans leurs veines accompagnée d'une légendaire bonté d'âme. Attention toutefois bige : certains sont aussi retors qu'ils sont beaux.

- Les aasimars sont beaux et charismatiques mais leur constitution est plus fragile que la moyenne: Charisme +2 Constitution -1.
- Vision des étoiles : Tous les aasimar voient dans le noir et bénéficient de l'atout Adaptation (Obscurité).
- Choisissez deux atouts dans la liste suivante, en fonction de vos particularités physiques (sans tenir compte des prérequis) :
 - Gardien (Cheveux argentés)
 - o Vol (reliquat d'ailes d'ange)



- Chevalier blanc (Yeux argentés)
- Fascination (Yeux dorés)
- Mains du soigneur (Mains étonnamment fines)
- Sexy (Beauté stupéfiante)
- o Miracle (La peau exhale une lumière dorée)
- o Ma foi est mon bouclier (Voix étrangement mélodieuse)
- o Le Seigneur est mon berger (Légère auréole dorée)
- Sang puissant (au choix)
- Sainte Nitouche: Le sang céleste qui coule dans les veines des aasimars ne leur facilite pas la vie lorsqu'il s'agit de discuter calmement avec des fiélons. Ils subissent un malus de 2 dK de circonstance à toutes leurs tentatives de négociation ou de diplomatie avec les natifs des Plans Inférieurs.

<u>Bariaure (mâle)</u>: Créatures natives du plan d'Ysgard, les bariaures présente un mélange de caractères de l'homme et du bélier similaire à celui du centaure : un torse d'homme surmontant le corps dudit bélier. Contrairement à beaucoup de peuples sur les plans, la différence entre les sexes est extrêmement marquée : les individus mâles sont plus forts, endurants et possèdent une paire de corne à la manière des béliers alors que les individus femelles sont plus sages et habiles tout en ayant une plus grande affinité pour la magie et ne disposant pas d'ornements naturels.

- Les Bariaures sont puissants et endurants : Force +1, Constitution +1. Mais ils n'ont pas la dextérité ni le charisme des autres peuples : Charisme -1, Dextérité -1.
- Vision des étoiles : Tous les Bariaures voient dans le noir et bénéficient de l'atout Adaptation (Obscurité).
- Charge furieuse : Leurs cornes et leur puissante musculature sont de sérieux atouts lorsqu'il s'agit de foncer littéralement tête baissée. Ils bénéficient de l'atout *Posture de combat* (Charge de l'Ysgard : -2 en Défense, +2d6 aux dégâts).
- Arme naturelle (sabots et cornes)
- Quadrupède : Du fait de leur morphologie, les bariaures bénéficient d'un +4 à tous leurs jets d'Athlétisme.

La contrepartie de ceci est qu'ils ne peuvent pas utiliser efficacement certains équipements comme des bottes ou une armure complète. Les bariaures ne peuvent donc pas utiliser les armures de brutasse, sauf si celle-ci a été spécifiquement forgée pour eux.

<u>Bariaure (femelle)</u>: Les bariaures femelles n'ont ni la force, ni l'endurance des mâles mais compensent cette absence par une capacité intuitive à faire vibrer leur âme au rythme de la nature. Cette affinité avec l'ordre naturel des choses les rend calmes et posées, mais fait d'elles des adversaires redoutables lorsqu'on s'attaque à leurs terres.

- Les Bariaures femelles sont malignes et intuitives : Intellect +1, Sagacité +1. Mais elles n'ont pas la force des males ni la dextérité des autres peuples : Force -1, Dextérité -1.
- Vision des étoiles: Tous les Bariaures voient dans le noir et bénéficient de l'atout Adaptation (Obscurité).
- La Nature est mon alliée : Les femelles bariaures sont naturellement en phase avec leur environnement. Elles bénéficient de l'atout Mystique (Végétal avec le style Nature).

- Empathie animale
- Quadrupède: Du fait de leur morphologie, les bariaures bénéficient d'un +4 à tous leurs jets d'Athlétisme.

La contrepartie de ceci est qu'ils ne peuvent pas utiliser efficacement certains équipements comme des bottes ou une armure complète. Les bariaures ne peuvent donc pas utiliser les armures de brutasse, sauf si celle-ci a été spécifiquement forgée pour eux.

<u>Elian</u>: Les élians forment une peuplade humaine souvent incomprise en raison de leur particularité principale : ils ne naissent pas mais renaissent d'une vie humaine avec des talents psychiques décuplés.

- La seconde naissance des élians leur accorde un instinct et une force de volonté presque hors du commun : Sagacité +2. Malheureusement, cette illumination se fait au détriment de leur capacité à communiquer avec le commun des mortels : Charisme -1.
- Naturellement psionique : Les élian ont des facultés psioniques innées. Ils bénéficient de l'atout Mystique (Esprit avec le style Psi).
- Satiété: Votre organisme et vos fonctions vitales ont atteint un niveau d'efficacité plus que surnaturel, ce qui vous permet de subsister dans vous nourrir ni vous hydrater grâce à votre seule force de volonté. Vous pouvez choisir de dépenser 1D6 PE pour vous passer de manger et de boire pendant 24H.
- Vision absolue : les élians bénéficient de l'atout Adaptation (Ténèbres).
- Incorrigibles frimeurs: Avec leur air hautain et supérieur, il n'est pas étonnant que les élians ne soient pas toujours appréciés là où ils vont. Ils subissent un malus d'1dK lors de leurs relations sociales avec les autres peuples.

<u>Genasi</u>: Comme les tieffelins et les aasimars, les genasis sont des « aplanis », des hommes et des femmes touchés par les plans. Dans le cas des genasis, les plans en question sont les Plans Intérieurs, où les éléments règnent en maîtres. Un genasi peut être touché par n'importe lequel des plans Elémentaires, Para-élémentaires ou Quasi-élémentaires, cette différence d'origine ayant des répercutions sur leurs prédispositions et capacités.

Le tableau ci-dessous récapitule les modifications apportées aux caractéristiques des genasis en fonction du plan qui les a touchés :

Plan	Modificateurs de caractéristiques
Air, Electricité, Vide	+1 en Dextérité, -1 en Force
Eau, Vapeur, Sel	+1 en Sagacité, -1 en Intellect
Feu, Radiance, Cendre	+1 en Charisme, -1 en Sagacité
Terre , Minéral, Poussière	+1 en Constitution, -1 en Charisme
Froid	+1 en Dextérité, +1 en Sagacité, -1 en Force, -1 en Intellect
Fumée	+1 en Dextérité, +1 en Charisme, -1 en Force, -1 en Sagacité
Magma	+1 en Constitution, -1 en Sagacité
Vase	+1 en Sagacité, +1 en Constitution, -1 en Intellect, -1 en Charisme

Les genasis ont également des facilités à manipuler les énergies magiques de leur plan de prédilection. Le tableau ci-dessous traduit ces capacités en termes de jeu :

Plan	Capacités
Air	Mystique (Air avec le style Empathie Planaire)
	+4 en Résistance contre les sorts du domaine de l'Air
Eau	Mystique (Eau avec le style Empathie Planaire)
	+4 en Résistance contre les sorts du domaine de l'Eau
Feu	Mystique (Feu avec le style Empathie Planaire)
	+4 en Résistance contre les sorts du domaine du Feu
Terre	Mystique (Terre avec le style Empathie Planaire)
	+4 en Résistance contre les sorts du domaine de la Terre
Plans quasi ou para Combinaison de leur quasi ou para-élément possible sans malus (élémentaires exemple, Air + Vie pour un genasi de l'électricité) (voir le chapitre sur magie)	
	Accès aux sorts d'amateur de l'un des deux domaines composant leur élément avec le style Empathie Planaire.
	Par exemple, un genasi de l'électricité aura le choix entre :
	Mystique (Air avec le style Empathie Planaire)
	ou
	Mystique (Vie avec le style Empathie Planaire)

<u>Githzeraï</u>: L'histoire de ces peuples tire sa source de temps très anciens où des populations humaines furent enlevées et asservies par l'Empire des Illithids. Un jour, après une préparation minutieuse et menés par un chef de guerre charismatique du nom de Gith, les esclaves se rebellèrent et affrontèrent leur maîtres. Contre toute attente, ils réussirent et mirent ainsi fin à la domination qu'exerçaient leurs anciens seigneurs sur les plans. Heureux de goûter enfin à la liberté, un conflit sérieux déchira cependant le rang des anciens esclaves. En effet, fort de leurs succès, Gith souhaitait continuer la guerre, exterminer les Illithids restant puis enfin conquérir le reste des plans afin que plus jamais son peuple ne connaisse la servitude. Zerthimon, s'éleva contre ce projet proclamant que cela conduirait à la ruine de son peuple car ce dernier se perdrait et deviendrait ce qu'ils avaient auparavant détestés. Cette prise de position marqua une rupture définitive entre les deux partis en présence et le début d'une nouvelle guerre entre ceux qui suivirent Zerthimon appelés par la suite githzeraï et ceux qui suivirent Gith appelés par la suite githyanki.

- Les githzeraïs sont vifs et déterminés : Dextérité +1, Sagacité +1. Ils manquent cependant parfois de discernement : Intellect -1.
- +4 en Résistance contre les sorts affectant l'esprit.
- Naturellement psioniques : Les githzeraïs ont des facultés psioniques innées. Ils bénéficient de l'atout Mystique (Esprit avec le style Psi).
- Natifs des Limbes: En tant que natifs du plan des Limbes, les githzeraïs sont naturellement à l'aise dans des lieux où la notion de réalité peut varier d'une seconde à l'autre. Ils bénéficient de l'atout Adaptation (Réalité instable).
- Haine ancestrale: Leur haine ancestrale envers les flagelleurs mentaux et les githyankis est presque sans limite. Ils doivent dépenser 1d6 PE pour ne pas leur sauter à la gorge à la moindre occasion.

<u>Githyanki</u>: Les githyankis forment une société militaire organisée autour de leur Reine Liche et d'un seul objectif: l'annihilation de leurs ennemis ancestraux. La plupart vivent sur l'Astral, dans des citées fortifiées construites sur les corps de dieux morts.

- Les githyankis sont vifs et rusés : Dextérité +1, Intellect +1. Cependant, le fait de vivre depuis des siècles dans un environnement presque sans gravité a eu tendance à les affaiblir légèrement : Force -1.
- +4 en Résistance contre les sorts affectant l'esprit.
- Naturellement psioniques: Les githyankis ont des facultés psioniques innées. Ils bénéficient de l'atout Mystique (Esprit avec le style Psi).
- Natifs de l'Astral: En tant que natifs de l'Astral, les githyankis sont naturellement à l'aise dans un environnement sans pesanteur. Ils bénéficient de l'atout Adaptation (Zéro gravité).
- Haine ancestrale: Leur haine ancestrale envers les illithids et les githzeraïs est presque sans limite. Ils doivent dépenser 1d6 PE pour ne pas leur sauter à la gorge à la moindre occasion.

<u>Macchabé</u>: Vous êtes mort. Fini. Le contraire de vivant en somme. Et pourtant vous êtes toujours la, maintenu par votre simple volonté, une volonté acharnée de ne pas laisser tomber et de continuer là où tous les autres ont échoué.

• Les macchabés sont mus par une volonté hors du commun : Sagacité +2.

 Cadavre éternel: Vous ne pouvez pas mourir naturellement: vous ne vieillissez plus et vous n'avez plus besoin de manger ni même de respirer. Blessé à mort, vous vous relèverez plus tard avec un simple mal de crâne terrible.

• Une éternité de violence : A chaque fois que vous devriez encaisser une blessure grave, vous tomber immédiatement à terre inconscient et souffrez des effets suivants : vous perdez immédiatement tous vos points d'énergie, votre maximum de PE est diminué de 1 point et votre maximum de PV de 2 points. La durée nécessaire à votre « résurrection » est d'au moins une scène (la durée précise étant laissée à l'appréciation du Conteur). En revanche, si vous passez l'arme à gauche alors que vous n'avez plus de PE c'en est terminé pour de bon.

- Trogne de cadavre : Avoir littéralement une tête de déterré n'aide pas à séduire les filles : les macchabés souffrent d'un malus de 1 en Charisme et de 2 dK de circonstance lors de toute tentative de séduction sur un (e) vivant (e).
- Légalement inexistant: En tant que mort, un macchabé n'as aucune existence légale à Sigil et n'est donc aucunement protégé par l'Harmonium en cas de vol, d'agression ou même d'esclavage. Et c'est sans compter sur le nombre d'alchimistes un peu fêlés qui paieraient cher pour pouvoir les disséquer.

Macchabés et morts vivants?

Même s'ils sont des morts vivants au sens le plus stricte de l'appellation, les macchabés conservent leur âme et sont dotés d'une forte volonté propre, ce qui les rends insensibles à la plupart des effets ciblant directement les revenants (comme la *Trêve des Morts* des Hommes Poussière par exemple).

<u>Modrone</u>: Les modrones sont l'incarnation de la Loi et ne peuvent exister en dehors de leur système de castes. Leur existence même dépend des ordres de leurs supérieurs et ils ignorent toute notion d'individualité... Sauf lorsque le système s'emballe et qu'un modrone s'arrache à son contrôle.

Les modrones ont une logique infaillible et un métabolisme en partie mécanique : Constitution +1, Intellect +1. Mais leur méconnaissance des autres cultures et leur logique si particulière les rends presque inaptes à la vie dans une société cosmopolite comme celle de la Cage : Charisme -1.

- Borné: +4 en Résistance contre les sorts affectant l'esprit.
- Conditionnement mental
- Vision thermique : Les modrones voient dans le noir complet. Ils bénéficient de l'atout Adaptation (Ténèbres) mais distinguent mal tout ce qui n'émet pas de chaleur (1dK de malus).
- Armure naturelle : Les modrones sont semi mécaniques, ce qui leur permet de survivre à bon nombre de blessures.
- *Double attaque* ou *Vol* : au choix, en fonction de la paire de membres surnuméraires de votre modrone.
- Morphologiquement cubique: Les modrones du fait de leur physique particulier ne peuvent pas utiliser ou revêtir certain équipement commun, comme les pendentifs ou les armures. Il est possible de se faire fabriquer un pis allé (à la discrétion du Conteur), mais jamais un modrone ne pourra revêtir une armure de professionnel ou de brutasse.
- Dénués d'humour: La logique si particulière n'a pas fini de jouer des tours aux modrones renégats: Ils souffrent d'un malus de 2 dK à leurs jets de *Psychologie* lorsqu'il s'agit de saisir une subtilité, un trait d'humour ou de comprendre un sous-entendu.

System Failure?

Jusqu'à présent l'émancipation d'un modrone était un phénomène beaucoup trop rare pour espérer en rencontrer un seul. Il y a quelques années, la société modrones s'est déréglée quand la Grande Marche modrone s'est lancée plusieurs siècles avant la date prévue. La rumeur prétend que la cause de ces errements est liée à une absence de Primus, le « Dieu » modrone. Toujours est-il que les modrones renégats se sont multipliés ces derniers temps. Pire, certains de ces modrones renégats semblent avoir trouvé une faille dans le code bureaucratique leur hiérarchie et ont utilisé cette faille pour légitimer leur exil et ainsi échapper aux persécutions de leurs anciens amis.

Pour une obscure raison, la plupart des modrones renégats errant sur les Plans sont des quadrones, et les exilés ne font pas exception à cette règle.

Ombrien: Les ombriens sont une peuplade étrange et méconnue originaire du plan de l'Ombre et apparue il y a à peine une génération. Certains murmurent qu'il s'agit d'elfes exilés sur ce plan en même temps que les drows, d'autres les prennent pour de simples aplanis touchés par l'Ombre, et d'autres encore sont persuadés qu'il s'agit d'une ruse des tieffelins pour se débarrasser de leur

mauvaise réputation. Toutes ces spéculations amusent généralement les ombriens, qui s'arrangent pour maintenir le doute sur leurs origines.

- Les ombriens sont agiles mais frêles : +2 en Dextérité, -1 en Constitution.
- Vision Nocturne : Tous les ombriens voient parfaitement dans le noir complet et bénéficient de l'atout Adaptation (Ténèbres). Ils sont cependant incapables de distinguer les couleurs sans un minimum d'éclairage.
- Mystique (Lumière avec le style Empathie planaire) : Leur lien avec le plan de l'Ombre donne aux ombriens une certaine facilité à tromper les sens.
- Comme une ombre : Les ombriens gagnent un bonus +4 à tous leurs tests de Discrétion.
- Aaaah, mes yeux!: La lumière du jour est trop violente pour les yeux d'un ombrien. S'il ne possède pas de moyen de les protéger, il subit un malus de 2 dK de circonstances à toutes ses actions tant qu'il se trouve dans la lumière.

<u>Sangdragon</u>: Lointains descendants de dragons, les sangdragon sont un peuple du primaire ayant hérité de leurs ancêtres dragons des écailles et une paire d'ailes et de leurs ancêtres humains un goût prononcé pour les embrouilles.

- Les sangdragon sont forts et robustes : Force +1.
- Vol: Les ailes des sangdragon sont pleinement fonctionnelles et leurs permettent de voler sans aucun problème.
- Armure naturelle: La peau des sangdragon est recouverte d'écailles, ce qui les protège dans une certaine mesure des dangers du multivers.
- Queue préhensile: La queue des sangdragon est loin d'être un simple ornement décoratif. Dès le plus jeune âge, la plupart des sangdragon apprennent à s'en servir en combat. Ils bénéficient de l'atout Technique de combat (Coup surprise, Désarmer) lorsqu'ils se servent de leur appendice en combat.
- Combattant honorable: Les sangdragon grandissent, vivent et meurent en suivant un code de l'honneur précis. Celui-ci implique notamment de ne pas verser inutilement le sang d'un innocent, d'offrir à tout ennemi une chance de se rendre et de ne pas s'engager dans un affrontement déloyal. Un sangdragon souhaitant transgresser son code de l'honneur devra dépenser 1d6 PE pour pouvoir passer outre son éducation.

<u>Shadar-kai</u>: La légende veut que les shadar-kai soient les descendants d'une peuplade féérique égarée dans le Plan de l'Ombre bien avant la fondation de Sigil. Selon cette même légende, ce peuple aurait été condamné à y errer pour l'éternité pour avoir offensé la Reine Corneille, une déesse de la Mort. Le fait qu'ils aient depuis réussi à sortir des Ombres peut signifier deux choses : soit que les shadar-kai ont fini par s'acquitter de leur dette, soit qu'ils ont trouvé un moyen de jouer un air à la puissance.

- Les shadar-kai sont habiles de leurs mains mais dérangeants : +2 en Dextérité, -1 en Charisme.
- Vision Nocturne : Tous les shadar-kai voient parfaitement dans le noir complet et bénéficient de l'atout Adaptation (Ténèbres). Ils sont cependant incapables de distinguer les couleurs sans un minimum d'éclairage.
- Passage des ombres: Les shadar-kai sont tellement en phase avec leur plan d'origine qu'ils peuvent brièvement y plonger pour en ressortir quelques mètres plus loin, donnant à leurs adversaires l'impression qu'ils peuvent se téléporter. En termes de jeu, cette capacité leur

permet pour 1d6 PE de se téléporter à une portée de Jet, en emmenant éventuellement un autre avec eux. Le shadar-kai qui recourt à cette capacité reste cependant intangible (sans pouvoir attaquer ou se faire blesser) pendant un tour complet après avoir usé de ce talent. Cette capacité est bien entendu impossible à utiliser à Sigil ou sur le Plan de l'Ombre.

- Comme une ombre : Les shadar-kai gagnent un bonus +4 à tous leurs tests de Discrétion.
- Gal-ralan: Bien qu'ils clament le contraire, l'emprisonnement des shadar-kai dans l'Ombre n'est pas totalement terminé et ils ne doivent leur liberté actuelle qu'au gal-ralan en fer froid qu'ils portent en permanence. Cet objet étrange, qui ressemble à un appareil de torture et leur cause une douleur atroce, diminue la puissance de leur lien avec le Plan de l'Ombre juste assez pour leur permettre de voyager. Si un shadar-kai devait être séparé de son gal-ralan, il retournerait immédiatement sur le Plan de l'Ombre (même s'il se trouve à Sigil).

<u>Tieffelin</u>: « Ne fais jamais confiance à un tieffelin. » A Sigil, on répète souvent cet adage aux nouveaux venus. Quelle que soit leur histoire et la véracité de cet adage à leur égard, les tieffelins partagent tous un point commun : du sang de fiélon coule dans leurs veines depuis leur naissance.

- Les tieffelins sont des êtres malins et adroits mais leur cœur est profondément passionné : Dextérité +1, Intellect +1, Sagacité -1.
- Vision des étoiles : Tous les tieffelins voient dans le noir et bénéficient de l'atout Adaptation (Obscurité).
- Choisissez deux atouts dans la liste suivante, en fonction de vos particularités physiques (sans tenir compte des prérequis):
 - Résistance aux éléments (peau roussie) (armure naturelle de 4 contre les dégâts de feu, froid et électricité).
 - o Vol (reliquat d'ailes de chauve-souris)
 - o Arme naturelle (griffes ou cornes)
 - Doigts serpents (ongles noircis)
 - Vision (yeux vitreux)
 - Porte Poisse (yeux fendus)
 - Armure naturelle (écailles)

- o Talentueux (Athétisme) (jambe de bouc)
- o Technique de combat (Coup surprise, Désarmer) (queue préhensile)
- Adaptation (Obscurité) (yeux entièrement rouges)
- Sang puissant (au choix)
- Réputation sulfureuse: Où qu'ils aillent, les tieffelins sont précédés par leur mauvaise réputation. Ils subissent un malus d'1dK de circonstance à toutes leurs tentatives de négociation ou de diplomatie avec les ceux qui ont déjà entendu parler d'eux (soit tous les habitants de la Cage et un grand paquet de gens à côté).



Nouveaux atouts de combat

<u>Artilleur</u>: Des années de pratiques vous ont permit d'améliorer considérablement votre rapidité à recharger une arme de siège. Désormais, il ne vous faut plus que deux actions pour recharger une arme *lente* à recharger (vous pouvez donc tirer tous les trois tours de combat avec une telle arme). En outre, dépenser un dK vous permet de réduire ce temps à une action (ce qui vous permet de tirer tous les deux tours de combat). *Condition : Armes et armures de brutasse.*

<u>Conditionnement mental</u>: Qu'il s'agisse d'une habitude prise depuis votre plus jeune âge, des séquelles d'un lavage de cerveau ou d'un trouble obsessionnel compulsif, le résultat est le même : en présence d'un stimulus précis vous réagissez à une vitesse fulgurante mais de manière totalement mécanique. Lorsque vous prenez cet atout, choisissez un type de situation et une réponse automatique précise (par exemple, « *Lorsqu'un adversaire sort son arme, j'en fais de même et je l'attaque »*). Lorsque vous êtes confronté à cette situation, vous agissez automatiquement selon votre conditionnement, sans pouvoir vous réfréner. Le bon côté des choses, c'est que votre vitesse de réaction est telle que vous aurez toujours l'initiative sur cette action précise.

Rechargement rapide : Vous êtes capable de recharger une arbalète en un clin d'œil. Dans de bonnes conditions, recharger une arme *normale* est désormais une action gratuite pour vous (ce qui vous

permet de tirer tous les tours de combat avec une telle arme). Le conteur peut cependant vous retirer temporairement le bénéfice de cet atout en dépensant un dK par rechargement "rallongé". Condition : Armes et armures de professionnel.

Nouveaux atouts magiques

<u>Maîtrise du Feu Infernal</u>: Vous avez appris à manier l'énergie primale des Neufs Enfers: le Feu Infernal découvert par Méphistophélès. Dépensez un dK pour invoquer les flammes des Neufs Enfers à la place d'un feu ordinaire: Lorsque vous attaquez, les effets magiques produits par votre domaine *Feu* ignorent désormais toutes les résistances et immunités au feu et à la magie de la cible. Vous pouvez en outre vous servir de votre domaine *Feu* pour animer un pantin ou une statue comme si vous disposiez du domaine *Vie*.

Souvenez-vous d'un petit détail en revanche : le fonctionnement de cet atout est basé sur des brèches planaires pour faire venir le Feu Infernal depuis Baator. Il est donc impossible de s'en servir à Sigil, à cause de la Dame (ou grâce à elle, selon votre point de vue). *Conditions* : Posséder les domaines *Feu* et *Dimension* avec un style d'un niveau Professionnel, trouver un baatezu qui accepte d'enseigner cette maîtrise.

Le Feu Infernal ? C'est quoi ce truc ?

Pour faire court, le Feu Infernal (ou *Hellfire* dans la langue de Scarlett Johansson) est une énergie primale émanant directement de Baator. Elle aurait été découverte récemment par le seigneur de Cania, le diabolique Méphistophélès. Si elle a l'apparence du feu, cette énergie n'a presque aucun rapport avec des flammes classiques : les fiélons n'en sont aucunement protégés et elle peut même servir à animer des machines de guerre ou des golems.

Pour plus d'informations sur cette énergie, référez vous à Fiendish Codex 2 Tyrants of the Nine Hells.

Atouts de Faction

Appartenir à une Faction apporte de nombreux bénéfices à un personnage, principalement le fait de pouvoir compter sur des alliés ou de disposer d'un refuge en dernier recours. Mais ces bénéfices ne s'arrêtent pas aux échanges de bons procédés entre co-factionnaires : chaque Faction promeut un idéal philosophique ou une vision de la vie et comme toujours sur les plans, la foi a des conséquences tangibles sur le réel. Les atouts de Faction traduisent en termes de jeu les différents bénéfices qu'un factionnaire retire de son implication dans son organisation. Il existe trois atouts par Faction : *Bige, Matois* et *Affranchi* :

- L'atout *Bige* correspond simplement à une appartenance à la Faction. Il accorde donc essentiellement des bonus sur les compétences appropriées, des bénéfices sociaux et éventuellement des modificateurs de caractéristiques.
- L'atout *Matois* marque une croyance sincère et assez forte pour commencer à avoir un effet réel. Il accorde donc des pouvoirs divers, et en général une contrainte particulière.
- L'atout Affranchi indique un engagement complet dans la Faction, avec des pouvoirs en rapport. En plus des inévitables contraintes pratiques (obligation de remplir des missions, d'assumer ses responsabilités, etc...) certaines Factions auront en plus un autre inconvénient particulier ou une aggravation du précédent.

Dans tous les cas, un personnage devra changer d'idéal philosophique pour adopter celui de sa Faction avant de pouvoir prétendre à l'atout Affranchi.

Naturellement, personne ne peut quitter une Faction sans perdre immédiatement les bénéfices de tous ses atouts de Faction.

Les Adorateurs de la Source :

Ne regrette pas les obstacles que la vie place sur ton chemin, matois. Ce sont eux qui te font progresser sur l'échelle des êtres. Chaque chose est un défi à relever.

• <u>Bige</u>: Bonus de +4 dans une compétence de métier au choix (généralement un artisanat). Charisme +1.

Chacun à l'occasion de croître, chacun a le potentiel pour devenir une puissance. Ne te moque pas de plus faible que toi, car il sera peut-être un jour ton supérieur. Ce n'est pas la supériorité sur autrui que nous visons, mais l'excellence personnelle.

 Matois: Mystique (Corps avec le style Prière) ou Domaine de prédilection (Corps). Dépenser un dK vous permet d'utiliser une compétence dans laquelle vous ne possédez aucun degré en bénéficiant quand même de vos bonus d'attributs. Si vous êtes rappelé à la vie par magie, le sort à 50% de chances d'échouer (en cas d'échec, vous vous réincarnez dans un nouveau-né planaire).

L'amélioration personnelle est au cœur de nos croyances. Vous avez connu de nombreuses vie précédentes, fait de nombreuses choses, et vous le ferez encore : chaque vie est un pas supplémentaire.

• <u>Affranchi</u>: Choisissez deux compétences dans lesquelles vous avez êtes au moins professionnel: Désormais, vous pouvez toujours choisir de « prendre 10 » lors d'un test impliquant ces compétences, même si la situation ne le permettrait normalement pas. En plus de cela, vous n'avez pas à dépenser 1d6 lorsque vous utilisez une de ces deux compétences pour habiller une action relevant d'une autre compétence.

L'ascension n'est pas abstraite, matois : c'est un but bien concret. Elle n'est pas non plus soudaine : la progression vers la Source est graduelle, et ceux qui s'en rapprochent acquièrent le pouvoir en rapport.

Les Athars:

Peuple de l'Outréterre! Les Puissances ne méritent pas votre respect! Ils ont du pouvoir, de la force, mais en quoi cela les rend-il dignes de vénération?

• Bige: Sagacité +1. Bonus de +2 en Connaissance (religion).

Apprenez à connaître vos propres Puissances, et faîtes face à la terrible vérité : ils ne valent pas mieux que vous. Ils agissent comme des enfants égoïstes, imbus d'eux-mêmes.

• <u>Matois</u>: Bonus de +2 en Diplomatie. Résistance +2 contre la magie divine (magie utilisée avec le style Prière). Vous ne pouvez pas utiliser la magie divine.

Je vois que les prêtres parmi vous froncent le sourcil et vous font signe de partir. Combien de temps allez-vous obéir à ces grouillots des Puissances ? Que vous apportent-ils qui mérite que vous les traities avec déférence ? Rien!

• Affranchi: Vous pouvez à nouveau user de magie divine mais seulement si vous prêchez le dogme Athar de la Grande Inconnue (auquel cas la difficulté de tous vos sorts lancés avec ce style est augmentée de 5). Résistance +4 contre la magie divine (remplace le bonus de l'atout matois). Ce bonus s'applique à tous les sorts, qu'ils soient bénéfiques ou nuisibles. Vous ne pouvez pas être détecté ou espionné à distance par la magie divine. La plupart des cultes vous voient désormais comme une menace directe.

Regardez-moi, matois! Je n'ai pas peur! Je crache à la figure des Puissances et de leurs laquais! Ces prétendus dieux tout-puissants, incapables de m'empêcher de parler contre eux! Ils lancent leurs brutes, mais eux restent cachés - est-ce là le comportement d'un être digne d'admiration?

La Fraternité de l'Ordre :

Article 1, alinéa 3: Tont est loi. Sigil a ses lois, les plans ont leurs lois, le multivers a ses lois. Lois civiles et lois physiques, lois de la magie et lois des Puissances. Même le Chaos connaît des lois. Connaître et comprendre les lois : voilà le véritable pouvoir.

• <u>Bige</u>: Bonus de +2 à tous les jets de compétence lorsqu'il y a un rapport direct avec la loi au sens strict (Diplomatie dans une cour de justice, connaissance du code des lois, société de Méchanus...), et vous bénéficiez toujours de vos bonus d'attributs dans ces cas.

Article δ , alinéa 12: Tout savoir commence par l'apprentissage des lois les plus élémentaires.

<u>Matois</u>: Vous pouvez ajouter votre intellect au nombre de sorts que vous pouviez déjà mémoriser. En contrepartie, lorsque vous improvisez un sort (c'est-à-dire lorsque vous n'utilisez pas un sort mémorisé), vous devez dépenser 1 PM supplémentaire. Lorsqu'un jet de dé comporte des dK de circonstances, vous pouvez en dépensant deux dK faire prendre la valeur 2 à tous les dK de circonstances.

Article 14, alinéa 7: Celui qui connaît les lois peut les exploiter. Il n'est pas de hasard pour lui, car tout a un schéma.

Affranchi: Lorsque vous avez le temps d'étudier une situation avant d'agir (au moins une minute) et en dépensant un dK, vous pouvez ajouter votre Intellect à votre prochain jet (par exemple le premier jet d'attaque d'un combat fonctionne si vous avez le temps de vous y préparer, mais pas les suivants). Lorsqu'il est pris par surprise, vous subissez un malus de circonstance de deux dK à toutes vos actions pendant un tour.

Article 15, alinéa 16, note 5468: Celui qui connaît les lois peut trouver leurs failles. Celui qui a vraiment la Loi à coeur peut appliquer son savoir à toutes choses du multivers.

La Garde Fatale:

Les vieux barbons me disent que tout est régit par les principes de la Loi et du Chaos, du Bien et du Mal. Ils me disent que le multivers existe par ces principes. Mais regarde autour de toi, bige : la seule vérité de ce multivers, c'est que tout est voué à la destruction. En lieu de quatre principes, je n'en vois qu'un : c'est l'Entropie qui régit le multivers.

• <u>Bige</u>: Armes et armures de professionnel, ou Spécialisation dans une lame au choix.

Les armes sont un symbole : forger une arme est un acte de création, mais cela finit inexorablement par apporter davantage d'entropie. Pour défendre l'entropie, nous apprenons à les manier.

<u>Matois</u>: Focalisation: Garde Entropique (+4 en Attaque, -2 en Adaptabilité, -2 en Résistance). Vous gagnez le même nombre de PV que si vous preniez l'atout Compteurs en favorisant les PV, mais cela ne compte pas comme une prise de l'atout Compteurs. Les soins magiques que vous recevez vous apportent deux fois moins de PV.

L'entropie est inéluctable. Elle inspire chacun de nos gestes, chacun de nos actes. L'entropie n'est ni bonne ni mauvaise, elle est.

 Affranchi: Perception entropique (vous pouvez dépenser 1d6 PE pour déterminer la cause de la destruction d'un objet cassée: faites un jet de Perception). Résistance +2 et Défense +2 contre toute attaque physique. Lorsque vous recevez des soins magiques, vous ne gagnez aucun PV si vous réussissez un jet de Résistance contre ce sort, et seulement la moitié de la valeur normale si vous échouez.

Nous ne sommes pas tous d'accord sur la progression de l'entropie dans le grand schéma du multivers : est-elle en avance, ou en rétard ? Quel que soit notre avis, nous avons en comment l'étude de ce principe. Connaître l'entropie, c'est connaître le multivers.

L'Harmonium:

La paix, la prospérité pour tous, la sécurité... C'est possible! Rejoignez l'Harmonium!

• <u>Bige</u>: Constitution +1. Résistance +2 contre la peur.

Un entrainement militaire poussé vous donnera les moyens de combattre les ennemis de la paix partout où ils se cachent.

• Matois : En dépensant un dK, vous accordez à tous ceux qui se mettent sous votre commandement un bonus de +1 à tous leurs jets d'avantages pour la durée de la scène. Tout personnage qui refuse d'obéir à un ordre perd ce bénéfice. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir pour votre propre bénéfice, uniquement pour ce que vous percevez comme le bien commun (aider vos compagnons à survivre à une attaque compte comme "le bien commun").

Sous les ordres de l'Harmonium, chacun agit au mieux pour le bien de tous.

• Affranchi: Vous pouvez donner un ordre auquel un esprit faible ne peut s'empêcher d'obéir: ceci vous coûte 1d6 PE, et vous pouvez faire un jet d'Intimidation contre la Résistance de votre cible. L'ordre doit être bref, pouvoir être obéi immédiatement et ne pas mettre cette dernière en danger immédiat. Résistance +2 contre le contrôle mental sauf contre cette capacité. Vous ne pouvez mentir, cacher quelque chose ou désobéir à un supérieur sans perdre le bénéfice de cet atout.

L'harmonie universelle permét à chacun de faire ce qu'il doit faire. Ne succombey pas à la facilité on la faiblesse! Rejoigney l'Harmonium!

Les Hommes-Poussières :

La vie est censée être célébration, joie. Regarde autour de toi, bige. Vois-tu beaucoup de joie dans leurs yeux hantés? Nous vivons un simulacre de vie, et la Vraie Mort est la seule issue.

 <u>Bige</u>: Bonus de +2 en Médecine. La Trêve des Morts (les morts-vivants, intelligents ou non, ne vous attaquent pas tant que vous ne les attaquez pas ; cette trêve ne s'étend pas à vos compagnons).

Les morts-vivants sont si proches de la Vraie Mort. Nous devons nous en rapprocher, être des corps de chair sans passion, n'attendant que la Vraie Mort.

Matois : Mystique (Mort avec le style Sorcellerie) ou Domaine de prédilection (Mort).
 Résistance +2 contre la peur et contre la perte de contrôle suite à une émotion (rage notamment). Si vous êtes rappelé à la vie par magie, le sort à 50% de chances d'échouer (s'il échoue, il ne peut plus être retenté).

Oublie tes passions et tes désirs. Apprend et comprend les voies de la mort. Qu'as-tu à perdre, sinon un simulacre de vie ?

 <u>Affranchi</u>: Vous gagnez une immunité totale à l'énergie négative (et donc aux attaque effectuées contre vous avec le domaine Mort). Vous ne pouvez être rappelé à la vie par magie.

Embrasse la Vraie Mort. Accueille-là si elle vient, ne la cherche pas non plus - car c'est déjà un désir.

La Libre Ligue :

Bienvenue à Sigil, voyageur ! Quoi ? le que je pense de la lage ? le que j'en pense n'a pas d'importance, béjaune, à part pour moi. le qui compte, c'est ce que tu penses, toi.

• Bige : Sagacité +1. Bonus de +2 en Diplomatie.

Bâcle ça, bige, inutile d'insister. Je ne te le dirais pas parce que tu te feras ta propre opinion, et tu peux en penser ce que tu veux tant que tu ne m'emmerde pas avec ça.

• Matois: Vous bénéficez des atouts Contacts et Bonnes adresses même si vous n'en satisfaites pas les prérequis. Si vous possédez déjà l'atout Contacts, vous pouvez dépenser un dK pour relancer le jet demandé par cet atout. Si vous possédez déjà l'atout Bonnes adresses, la remise offerte passe à 40%. D'autres membres de la Libre Ligue auront tendance à venir vers vous en cas de besoin - le Conteur est encouragé à faire jouer ce handicap au moins une fois par mois. Si vous refusez trop souvent de dépanner ses co-factionnaires, vous perdez progressivement le bénéfice de cet atout.

Ici, bige, chacun est un peu un missionnaire. Ils ont tous leur idée à défendre. Moi c'est pas mon truc, je ne prêche rien à personne. Ca ne fera peut-être pas de moi un grossium mais au moins mes amis sont toujours contents de me voir.

• <u>Affranchi</u>: vous pouvez dépenser un dK afin de relancer n'importe quel jet de Résistance pour éviter d'être contrôlé par autrui (cela inclut la paralysie, le contrôle mental subtil ou non, etc... mais pas la folie par exemple).

C'était quoi, ce que tu viens de faire? Moi je suis plutôt amical d'ordinaire, bige, mais je n'aime pas qu'on me tripote l'esprit. Là, tu viens de faire une grosse, très grosse bêtise. (Bruit du couteau qui sort de son fourreau)

La Ligue Révolutionnaire :

A mort ceux qui usent et abusent de leur pouvoir! A mort les factols corrompus, qui affectent de croire en quelque chose pour dominer les autres! A bas les chaînes tyranniques de la société!

• Bige: Bonus de +2 en Bluff et en Déguisement.

Écontey-moi! Si vous nous rejoigney, vous serey recherchés et chassés. Mais vous apprendrey à survivre, et ensemble nous détruirons la société pour bâtir un monde nouveau!

 <u>Matois</u>: Vous pouvez choisir n'importe quel atout de niveau bige d'une autre faction: vous bénéficiez de ses effets tant que vous êtes déguisé et agissez comme un membre de cette faction. Vous pouvez changer l'atout que vous copiez à chaque fois que vous changez de niveau.

Seuls les idiots s'attaquent de front à ces puissants corrompus. C'est en infiltrant leurs outils de domination, que nous pourrons les détruire de l'intérieur !

• Affranchi: Vous ne pouvez pas être démasqué de manière directe lorsque vous vous faites passer pour un membre quelconque d'une autre faction (pas une personne particulière!) et que vous respectez leurs préceptes. Vous êtes tellement dans votre rôle que les registres contiennent bien votre nom, que vous connaissez les mots de passe basiques (ceux que n'importe quel membre de la Faction connait), etc. En revanche, cela ne suffira pas à donner le change lors d'un interrogatoire poussé - restez prudent...

Rejoignez-nous! Rejoignez la Ligue Révolutio... Bonjour, officier. Je suis Adahn, de la Fraternité de l'Ordre. Un dangereux agitateur, faisant un discours? Je n'ai rien entendu, mais je ne faisais pas attention...

Les Marqués :

Alors comme ça tu veux devenir l'un des nôtres, matois? Hum, je peux te l'apprendre - ça te coûtera trente couronnes élyséennes, payables d'avance.

• Bige: Intellect +1. Bonus de +2 en Survie.

Très bien, voici ma première leçon : démerde toi tout seul ! Mais non, je ne t'ai pas empaillé - c'est toi qui voulait apprendre, non ?

 <u>Matois</u>: Vous ajoutez toujours les caractéristiques adéquates à un jet de compétence, même lorsque vous ne possédez aucun degré dans cette compétence. Vous ne pouvez ni donner, ni recevoir la charité sans perdre le bénéfice de cet atout.

Bâcle ça, je vais te dire autre chose : ne compte sur personne. Soit capable de tout faire par toi-même, et tu n'auras jamais à dépendre d'un lascar dans mon genre.

Affranchi : Vous fabriquez votre propre destin : vous êtes immunisé aux malédictions, enchantements et autres contrats magiques qui contrôleraient vos actes futurs (par exemple : "tu tueras ton père et épouseras ta mère"), et aucune divination ne peut percer votre avenir. Si quelqu'un vous vient en aide (même contre votre volonté!), vous perdez pour une semaine le bénéfice de cet atout.

Pour ta dernière dizaine de couronnes, matois, voici ma dernière leçon : c'est toi et toi seul qui taille ta route. N'accuse pas la chance, les Puissances ou la Dame sait quoi, parce c'est ton destin, comme dans ton choix.

La Morne Cabale :

Tu cherches le sens du multivers ? T'as deux solutions, béjaune. Finir par hurler comme les azimutés que t'entends d'ici, ou nous rejoindre et oublier tout ça.

• <u>Bige</u>: Résistance +4 contre tout effet affectant le mental du personnage (panique, vision d'horreur, sorts de confusion, de folie...).

Pourquoi se poser toutes ces questions? Rien n'a de sens. Chercher à comprendre est une illusion.

 <u>Matois</u>: Vous gagnez une résistance aux dégâts égale à votre Sagacité. En outre, vous devez être philosophiquement convaincu avant d'entreprendre toute tâche importante (accepter une mission ou un travail par exemple).

Il y en a qui disent que l'ignorance et l'indifférence tuent chaque jours parmi nous. Moi, je ne sais pas et je m'en fous. Les dangers du multivers n'ont aucune valeur.

• Affranchi: Vous êtes immunisé à la folie et à la perte de contrôle (dûe à le peur, la rage, etc...). A chaque réveil, lancez un d20: sur un score de 1-4, vous êtes déprimé pour la journée et subissez un dK de malus de circonstance à tous vos jets. Sur un score de 1, vous sombrez dans une profonde mélancolie et vous ne ferez rien de la journée à moins d'être philosophiquement convaincu de l'intérêt de la chose. Note: "Bob se fait dévorer par un monstre" n'est pas un argument philosophique.

Le seul vrai sens, c'est en toi que tu peux le trouver. Tout ce qui vient de l'extérieur est insignifiant.

L'Ordre Transcendental:

Cessez de réfléchir. C'est de la réflexion, du rétour en arrière, que vient l'erreur. Pensez et agissez dans le même mouvement.

• <u>Bige</u>: Sagacité +1. Bonus de +2 en *Adaptabilité*.

Ne trainez plus à agir. Soyez à l'écoute du multivers, sachez à chaque instant quelle décision prendre.

<u>Matois</u>: Vous ne pouvez plus mémoriser de sorts. Vous recevez autant de dK de circonstances pour lancer un sort non mémorisé que la moitié de votre Sagacité. Si vous possédez l'atout Technique de combat (p.131 du Système dK), vos réactions instinctives vous accordent un bonus de +2 à vos jets de Résistance pour déclencher des coups spéciaux.

Il est inutile et dangereux de prévoir. Agissez dans l'instant, en harmonie avec l'instant, et vous agirez mieux.

• Affranchi: Dépenser un dK vous permet de prendre l'initiative et d'agir en premier en toute circonstance (ce qui signifie que dépenser un dK vous permet de ne jamais être surpris); vous ne jetez l'Initiative que si d'autres personnages ont aussi cette capacité, et ce jet ne sert à vous classer que parmi eux. De plus, en dépensant un dK lorsque le Conteur décrit un évènement important, vous pouvez vous trouver présent sur les lieux si cela est logiquement possible (le Conteur peut vous refuser l'utilisation de cette capacité, mais doit alors vous rendre votre dK).

Celui qui unit la pensée et l'action est en harmonie avec le multivers. Il ne réagit pas aux évènements, mais agit avec eux.

Les Rectifieurs :

Tous sont coupables. La seule question est de quoi. Trouver, et appliquer le châtiment approprié : voilà la voie de la justice.

• <u>Bige</u>: Bonus de +2 en Intimidation et en Psychologie.

Tout le monde a quelque chose à cacher. Tout le monde cède. La force de celui qui applique la justice les fait céder.

• Matois: Frappe de justice (dépensez 1d6 PE en faisant une attaque sur un ennemi dont vous connaissez au moins un crime; l'attaque provoque une blessure grave par 6 obtenu sur les dégâts, krâsses incluses). Lorsque vous portez le coup fatal à un criminel, vous gagnez autant de PV que vous infligez de dégâts (les PV excédentaires disparaissent à la fin de la scène). Travers: vous ne pouvez laisser un crime impuni sans faire quelque chose, ne serait-ce que dénoncer le coupable.

La force permettra le châtiment. Le châtiment créera la justice. La justice amènera le multivers à la perfection.

Affranchi: Vous pouvez percevoir le mensonge direct (mais vous pouvez être trompé par les demi-vérités et les mensonges par omission) en dépensant 1d6 PE par énoncé à "vérifier".
 Traqueur (comme l'atout monstrueux, mais fonctionne uniquement sur un individu que vous considèrez comme un criminel). Travers: vous devez faire tout ce qui est en votre pouvoir pour punir tous les crimes dont vous avez connaissance; vous n'êtes néanmoins pas

suicidaire et face à un ennemi supérieur, vous partirez immédiatement réunir un groupe plus puissant.

Personne n'échappe à la justice. Personne ne cache quoi que ce soit à la justice. La justice est absolue.

Le Signe de l'Un:

Je suis le centre du multivers. J'imagine tout ce qui existe. Tout tourne autour de moi.

• <u>Bige</u>: Résistance +2 contre les illusions, et vous avez toujours droit à un jet de Résistance dans ce cas. Bonus de +2 en Concentration.

J'imagine le multivers. Les autres affirment qu'eux aussi imaginent, mais c'est moi qui leur fais dire cela. Le multivers n'existe que parce que je le veux.

 <u>Matois</u>: Mystique (Lumière avec le style Psi) ou Domaine de prédilection (Lumière). Vos jets de Psychologie sont toujours faits secrètement par le Conteur, et en cas d'échec ce dernier vous donnera toujours des informations fausses (plutôt que pas d'informations du tout).

J'amène à l'existence le produit de mes pensées. Chacun de ces lascars qui prétendent penser, n'agissent en fait que selon ma volonté.

• Affranchi : Sagacité -1. Vous pouvez rendre vos illusions "réelles" en dépensant un dK. Si toutes les personnes présentes ratent leur jet de Résistance (et donc automatiquement si vous êtes le seul présent), l'illusion est tout ce qu'il y a de plus tangible : un individu illusoire manipule des objets, un feu illusoire provoque un incendie... Si l'illusion blesse un autre personnage, celui-ci a droit à un nouveau jet de Résistance.

Le multivers tourne autour de moi. Je n'amène pas ce que j'imagine à devenir réel, ce que j'imagine est la réalité.

La Société des Sensations :

Qu'est-ce qui est le plus réel, matois? Une image de la rose? Une description de la rose? On la rose elle-même? Le multivers ne se comprend que par l'expérience personnelle. Pour le connaître, il faut le vivre.

• <u>Bige:</u> +1 Sagacité. Bonus de +2 dans n'importe quelle connaissance.

Soyez attentif à ce qui est autour de vous, profitez au maximum de chaque instant. Chaque seconde est une occasion d'apprendre.

• <u>Matois</u>: Vision dans le noir. Odorat (comme l'atout monstrueux). Vous gagnez un Travers qui correspond à un type de tentation (nourriture de qualité, sexe, voyage...).

Seuls les rustres se satisfont de sensations frustes. Exercey-vous, travaillez vos sens, ne vous arrêtez pas à la surface des choses : alors seulement vous accéderez vraiment à l'expérience du multivers.

 Affranchi: Vous ajoutez toujours les caractéristiques adéquates à un jet de compétence du type Connaissance même lorsque vous ne possédez aucun degré dans cette compétence. Transmission sensorielle (vous pouvez en payant 1d6 PE transmettre à autrui une expérience par un simple contact; ceci vous permet de donner ou retirer à votre cible jusqu'à 1d6 PV, plus 1 PV par degré dans une compétence de Connaissance appropriée). Vous gagnez une autre tentation.

Les sensations sont tout, et tout est sensation - mais toute sensation n'est pas accessible à chacun. Et c'est pour cela que nous existons : partagez, découvrez, enseignez. Cela aussi est une expérience digne d'être connue.

Les Xaositectes:

vérité Voici : est multivers tout du seule la Chaos. beauté justice, Le est création, Chaos et. Chaos Vivey vérité ne vous la et verrez le pas : la vous vérité serez.

• <u>Bige</u>: Résistance +2 contre les sorts affectant l'esprit. Babillage (vous maitrisez le parler spécifique aux Chaoteux).

Capte dis ce bige, tu ne rien que à je ? Esprit libère ton!

 Matois: Mystique (Esprit avec le style Psi) ou Domaine de prédilection (Esprit). Magie sauvage ou Porte poisse. Vous ne pouvez promouvoir l'ordre ou la loi d'une quelconque façon, sans perdre le bénéfice de cet atout.

toi Chaos autour de le Répands! le Chaos Chaos le t'embrasse et embrasseras!

Affranchi: Vous obtenez un échec critique sur un résultat de 1 ou 2, et un succès critique sur un résultat de 19 ou 20. Les effets de tout sort affectant votre esprit, ainsi que de tout état d'esprit (peur, fureur...) disparaissent au plus après 1d6 tours (2d6 pour les sorts de professionnel, 3d6 pour les sorts de brutasse). La plupart des Sigiliens vous considèrent comme complètement azimuté.

Grrr... Waonh onah onah! Arf... Mennumuh!

Atouts de Faction (post-Faction War)

Joueur, prends garde à toi!

Ce paragraphe contient des révélations sur la conclusion de la campagne *Faction War*. Ne lis pas plus loin si ton Conteur fait jouer sa campagne avant ces événements !

Tu risquerais de croiser l'ombre d'une certaine Dame, ou pire : de te gâcher le plaisir...

Ami meneur en revanche je t'invite à jeter un coup d'œil sur la campagne *Faction War* ainsi que sur le *Planescape Campaign Setting* écrit par les gens de Planewalker.com si tu souhaite connaître la chanson.

Après la Guerre des Factions (décrite dans la campagne *Faction War*), le paysage philosophico-politique se trouve modifié :

- Les Donneurs de l'Anneau deviennent une Faction installée à Sigil.
- Les Rectifieurs sont dissous, remplacés par les Exécuteurs et les Fils de l'Absolution.
- Les Adorateurs de la Source et le Signe de l'Un fusionnent pour former l'Œil Spirituel.

Cette section présente les atouts de Faction des Donneurs de l'Anneau, Exécuteurs, Fils de l'Absolution et de l'Œil Spirituel.

Les Donneurs de l'Anneau (les Mendiants, les Marchandeurs) :

Prend cela, bougre, si cela te permét de vivre mieux. Pour moi, je n'en ai pas besoin. Je ne souhaite pas être possédé par les choses que je possède.

• Bige: Bonus de +2 en Diplomatie et en Bluff.

Tout le monde a besoin de richesses, crois-tu? Alors écoute-moi et apprends.

 Matois : Mystique (Esprit avec le style Magie artistique (Baratinage)) ou Domaine de prédilection (Esprit). Lorsqu'il est face à une opportunité de se montre généreux envers quelqu'un, le personnage doit dépenser un dK pour écarter la tentation, ou céder et donne une partie de ses possessions (ou de ses liquidités la plupart du temps).

A tous ceux qui le désirent, j'explique pourquoi tout ce superflu est non pas une aide, mais une barrière sur le chemin de la Vérité. Et qu'est-ce qui est le plus important, la Vérité ou un vulgaire bijon ?

• Affranchi: +1 en Charisme. Le Marchandeur peut en dépensant un dK relancer n'importe quel jet de visant à convaincre ou à baratiner un interlocuteur. Le Mendiant doit régulièrement se débarrasser de toutes ses possessions superflues et ne conserver que ce qui lui est utile ou ce qui peut être utile à sa Faction. S'il s'obstine à ne pas le faire, il risque de perdre tous les bénéfices de ses atouts de Faction.

Je suis libre, bougre, et j'enseigne la liberté. Je marche sur la voie de la Vérité du multivers. Illuminé? Sans doute. Mais entre le dénuement dans la lumière, et la richesse au milieu des ténèbres, mon choix est fait. Tu désires nous rejoindre? J'en suis heureux.

Les Exécuteurs (les Brutes, les Bourreaux) :

La force brute a résolu plus de conflits et de problèmes que n'importe quelle tentative de négociation bige. Alors tu es peut-être malin, tu as peut-être des amis, mais je suis ici, et je suis le plus fort.

• <u>Bige</u>: Bonus de +2 en Intimidation. Bonus de +1 en Attaque.

La force prévant, c'est dans l'ordre des choses. Quoi ? Il te plait pas l'ordre des choses bige ?

<u>Matois</u>: Force +1. Vous pouvez en dépensant un dK relancer n'importe quel jet de visant à intimider ou à extirper des informations par la force. Travers: vous ne pouvez laisser un crime impuni sans faire quelque chose, ne serait-ce qu'envoyer des collègues tabasser le criminel.

Tu n'as visiblement pas compris. Alors, je vais te casser quelque chose, bige. Ensuite, je vais te poser mes questions à nouveau, et cette fois-ci je vais avoir des réponses.

• Affranchi: Frappe de justice (dépensez 1d6 PE en faisant une attaque sur un ennemi dont vous connaissez au moins un crime; l'attaque provoque une blessure grave par 6 obtenu sur les dégâts, krâsses incluses). Lorsque vous portez le coup fatal à un criminel, vous gagnez autant de PV que vous infligez de dégâts (les PV excédentaires disparaissent à la fin de la scène). Etre une brute épaisse n'a pas que des avantages: vous subissez un malus de trois dK de circonstances à toutes vos tentatives de négociation, de baratinage ou de persuasion (mais pas d'intimidation, naturellement) tant que n'avez pas prouvé à votre interlocuteur que vous êtes digne de confiance. En outre, vous devez dépenser un dK pour vous retenir d'abuser de votre force sur un plus faible que vous lorsque la situation se présente.

La justice sans force est impuissante. L'ordre sans force est bafoné. Nous sommes la force. Nous appliquons la justice. Nous maintenons l'ordre.

Les Fils de l'Absolution (les Martyrs, les Rédempteurs) :

La Justice n'existe que pour servir le Bien Suprême. La compassion n'est pas une faiblesse, mais une force : tout le monde a droit à une deuxième chance.

• Bige: Bonus de +2 en Intimidation et en Psychologie.

Je crois en tes chances de rédemption, matois. C'est pourquoi je te laisse la vie sauve malgré tes crimes... Mais fais attention, je t'ai à l'œil maintenant.

• <u>Matois</u>: Vous bénéficiez des bénéfices de l'atout Chevalier Blanc même si vous n'en satisfaites pas les prérequis. Si vous possédez déjà cet atout, vous pouvez dépenser un dK pour relancer un jet de Bluff ou de Diplomatie, et le bonus accordé aux têtes à claques et figurants alliés passe à +4. Lorsque vous êtes face à un criminel pouvant encore être ramené

dans le droit chemin, vous devez lui laisser une chance de se racheter, ou dépenser un dK pour écarter temporairement cette obligation si vous jugez cette rédemption trop peu probable.

Regarde autour de toi, matois. Tous ces gens qui m'ont aidé à te mettre à terreeux aussi ont connu le mal. Mais j'ai cru en l'étincelle de bonté en chacun d'eux.

<u>Affranchi</u>: Vous pouvez percevoir le mensonge direct (mais vous pouvez être trompé par les demi-vérités et les mensonges par omission) en dépensant 1d6 PE par énoncé à "vérifier". Traqueur (comme l'atout monstrueux, mais fonctionne uniquement sur un individu que vous considérez comme sur le chemin de la rédemption et sous votre responsabilité). Vous ne pouvez nuire directement ou indirectement à quelqu'un que vous considérez comme étant sur la bonne voie (livrer un criminel repentant aux autorités par exemple), sans perdre le bénéfice de vos atouts de faction.

Il est inutile de me mentir, matois. Je sais que tu ne regrettes pas tes crimes. Pas encore. Mais cela viendra. Et quand vraiment tu auras compris, alors je viendrai te prendre avec moi.

L'Œil Spirituel (les Quêteurs, les Visionnaires) :

Explorez votre existence et affrontez les défis de votre vie. C'est en cela que vous vous découvrirez vous-mêmes et que vous atteindrez la Vérité du Multivers.

• Bige: Sagacité +1. Bonus de +2 en Concentration.

Nous ne croyons pas que la Vérité du multivers se trouve en-dehors de soi. Les épreuves ne sont pas la réponse. Elles sont la question, car la réponse est en nousmêmes.

• <u>Matois</u>: Mystique (Corps avec le style Psi) ou Domaine de prédilection (Corps). Résistance +2 contre les tentatives de forcer ou de lire sa destinée (divination, sort de Quête, contrôle mental...). Si vous souhaitez que quelqu'un d'autre vous révèle votre avenir (par le biais de Divination par exemple), vous devez d'abord rater un jet de Résistance (pour lequel vous bénéficiez du bonus de +2 accordé par cet atout).

L'amélioration personnelle, matois, voilà ce vers quoi nous tendons. Aucune magie, aucun pouvoir ne peut tracer vos chemins pour vous : vous devez le faire vous-mêmes.

 Affranchi: Constitution +1. Vous pouvez en dépensant un dK relancer n'importe quel jet de Résistance pour éviter de voir votre Destinée contrôlée ou lue par autrui (divination, contrôle mental, sort de Quête...). Lorsque vous êtes face à une opportunité de vous découvrir vousmême, vous devez dépenser un dK pour écarter la tentation, ou vous jeter corps et âme dans ce nouveau défi. Vos destinées ne sont écrites nulle part, pas même en vous. Elles se créent en vous. Elles se révèlent au travers des épreuves que vous traversez, et chaque épreuve vous rend plus fort.

Contacts

« Laurenzo Garibaldi tu dis ? Jamais entendu parler... Mais j'connais un type chez les Korsarov qui doit connaître un morceau de la chanson sur ce matois. Laisse moi une demi-journée et j'en saurais plus. »

Quel que soit le monde, l'information a toujours été le nerf de la guerre. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce qu'un carnet d'adresses bien rempli soit parfois plus efficace qu'une lame dans un contexte de *kriegstanz* comme celui de Sigil.

Dans *PlanesKape*, un contact est tout simplement un PNJ avec lequel un joueur a l'habitude de travailler. Un contact peut fournir des informations sur un sujet, une organisation ou un matois, présenter les personnages à quelqu'un ou même mettre en contact les joueurs avec des fournisseurs de biens « exotiques ».

Chaque contact peut être défini par deux valeurs, <u>Connexion</u> et <u>Loyauté</u>, chacune variant de 1 à 3. Il possède aussi des <u>Domaines de connaissance</u> qui indiquent comment il va pouvoir aider les protagonistes. Ces domaines ne sont pas limités et doivent être choisis avec le Conteur en fonction de l'occupation, métier, ou passe-temps du contact. Un contact donné ne peut avoir que trois domaines de connaissance maximum.

La *Connexion* d'un contact est un indice représentant les compétences et talents dans ses domaines de connaissance dont il fait profiter au personnage. Elle varie entre 1 et 3 :

- Bige: Le contact connaît vaguement un ou deux sujets et peut donner une information utile si on le pousse un peu. Il accorde un bonus de +2 aux jets de *Renseignement* qui portent sur son ou ses domaines de connaissance.
- Matois: Le contact est un amateur éclairé. Il peut donner toutes sortes d'informations sur son domaine et même déborder un peu sur des sujets adjacents. Il accorde un bonus de +4 en *Renseignement*.
- Affranchi: Ce type là c'est un professionnel, il connaît son affaire sur le bout des doigts et s'il ne sait pas répondre, il tentera de trouver quelqu'un qui peut le faire. Il accorde un bonus de +6 en *Renseignement*.

La *Loyauté* d'un contact représente la proximité et le type de rapports établis entre lui et le personnage joueur. Comme la connexion, elle varie entre 1 et 3 :

- <u>Vague connaissance</u>: Le matois peut répondre aux questions le personnage allonge le jonc ou lui rend service mais il n'a pas d'intérêt particulier à le faire.
- <u>Compagnon</u>: Le personnage et lui ont passé du temps ensemble. Cela peut être un ancien collègue de travail ou un compagnon de beuverie qui fréquente régulièrement le personnage et qui l'apprécie.

Frère d'armes : Le personnage et son contact sont extrêmement proches. Le bige serait même prêt à risquer gros pour sauver la mise du personnage joueur. Bien entendu, il attendra qu'on lui rende la pareille lorsque lui aussi sera dans le pétrin.

Acheter des contacts

Un personnage joueur débute sa carrière avec un nombre de points égal à *Charisme + degrés en Diplomatie* à répartir dans ses contacts. Un point de contact peut servir à :

- Acheter un nouveau contact : un nouveau contact démarre automatiquement avec des scores de Connexion et de Loyauté à 1 ainsi qu'avec un domaine de connaissance.
- Augmenter d'un niveau le score de Connexion ou de Loyauté d'un contact existant. Attention toutefois : à la création, un seul des contacts peut avoir une et une seule de ses deux caractéristiques à 3.
- Affecter un nouveau domaine de connaissance à un contact existant.

Après le niveau 1, un personnage peut améliorer ses contacts ou en obtenir de nouveaux en choisissant l'atout *Contacts*.



MO+EUR DE JEU

« Il y a trois règles concernant les fins. D'abords, le Bien triomphe toujours. Ensuite, le Mal revient toujours. Enfin, la première règle n'est pas toujours vraie. »

- Tarsheva Porteloin, voyageuse des Plans

Résolution des actions

Cette adaptation est basée sur une petite modification du moteur du dK system : l'abandon du d20 au profit de 2d10. Cette modification consiste en fait simplement à remplacer le jet d'un d20 par le jet de 2d10 pour tous les tests de compétences, jets d'avantages...

Le résultat du jet est égal à la somme des résultats des deux dés (les 0 comptent comme des 10) auquel on ajoute les bonus/malus comme d'habitude.

Ce changement de dé implique une modification de la gestion des échecs et réussites automatiques :

- Si les dés affichent 1 et 1, le test est un échec automatique :
- O Si les bonus permettaient quand même au personnage de réussir l'action, c'est un simple échec.
 - o Sinon c'est un échec critique
- Si les dés affichent 0 et 0, le test est une réussite automatique :
- o Si les bonus permettaient au personnage de réussir, c'est une réussite critique
 - o Sinon c'est une simple réussite

Dés de Karma

Dans *PlanesKape*, les dés de Krasse du dK system sont remplacés par une nouvelle sorte de dK: les dés de Karma (que l'on abrègera également dK, par simplicité). Il s'agit toujours de d6 ne faisant que 0, 3 ou 6, mais leur gestion est inversée: ce sont les joueurs qui disposent d'une réserve illimitée de dK, qu'ils donnent au meneur à chaque fois qu'ils les « dépensent ».

Rassurez-vous, cette modification est moins radicale qu'elle en a l'air et votre dK^2 ne sera que partiellement touché :

considérez simplement qu'à chaque fois que le texte d'un atout ou d'une règle demande à un joueur de dépenser un dK, le joueur devra donner ces dKs au meneur, qui pourra alors s'en servir à sa guise.

Cette petite règle alternative permet de matérialiser une caractéristique des plans : n'importe qui peut tenter d'imposer sa volonté à l'univers, mais l'univers finit toujours par se rebiffer et faire payer les intérêts à l'imprudent.

Pour limiter l'ampleur des échanges de dK dans une variante ou les joueurs pourraient littéralement bénéficier d'un bonus illimité à un jet, on utilisera également la règle suivante : le nombre maximum de dKs qu'un personnage peut ajouter à un jet est de **Charisme +1** (ou Charisme +3 si le personnage est humain).

Jet de dé virtuel

Le jet de dés virtuel est une petite règle optionnelle qui a pour but d'encourager les joueurs à décrire leurs actions dans le détail plutôt que de s'appuyer encore et toujours sur leurs dés et leurs scores de compétences. Elle consiste simplement à remplacer le *prendre 10* (décrit page 18 du dK²) par un *prendre X*, X étant une valeur fixée par la manière dont le joueur décrit l'action de son personnage.

L'idée est donc de demander aux joueurs de ne pas jeter les dés mais de décrire leur action dans le détail à la place.

Le meneur affecte ensuite un score (allant de 10 à 20) à la prestation du joueur et utilise ce score à la place du résultat d'un jet de dés dans la procédure classique de résolution d'actions :

- Pour un joueur assurant le minimum syndical : 10
- Bonne prestation: 15
- Prestation inoubliable (du genre qui marque une campagne): 20

Il est fortement déconseillé de ne pas descendre en dessous de 10, quelle que soit la prestation du joueur, de manière à ne pas pénaliser ceux qui s'aventureraient dans cette voie par rapport à ceux qui s'en tiendraient au *prendre 10* classique.

On peut utiliser cette mécanique pour tous les jets sociaux impliquant le bagout du joueur, mais aussi pour les jets de *Fouille* ou de *Sécurité*.

Petit conseil : pour des raisons de fluidité de jeu, il est fortement déconseillé de permettre aux joueurs de recourir à cette possibilité lorsque leurs personnages sont sous pression (par exemple pendant un combat).

Points de principes et idéaux

Dans *PlanesKape*, l'idéal d'un personnage est plus qu'un point de vue théorique : c'est la force de conviction qui le pousse à aller de l'avant. Pour représenter ceci, les joueurs ont la possibilité d'acquérir des points de principes (aussi désignés sous le sobriquet de PP) lorsqu'ils agissent en accord avec leurs principes.

Tous les personnages démarrent le jeu avec une réserve de PPs vide. Pour en gagner, il va falloir jouer ses principes, et en prenant des risques si possibles. A chaque fois qu'un personnage agit dans le sens de ses principes, son joueur gagne de 1 à 3 PPs, en fonction du risque encouru (1 point pour un risque mineur, 3 points pour le personnage qui a fait passer ses principes avant sa propre vie).

Naturellement, le Conteur a toujours le dernier mot sur le gain des points de principes.

Les points de principes ainsi acquis peuvent constituer un atout significatif pour les personnages :

• Un joueur peut dépenser 1 point de principe *après* tout jet de dé pour faire une nouvelle tentative dans les mêmes conditions (c'est-à-dire avec les mêmes bonus/malus).

- Un joueur peut dépenser 2 points de principes *avant* tout jet de dés pour transformer n'importe quel jet en succès automatiquement sans avoir à lancer les dés.
- En combat, un joueur peut dépenser 3 points de principe pour obtenir une action supplémentaire pour ce tour, lui permettant par exemple d'attaquer une fois de plus avec son plus haut bonus.

Coopération entre gens de bonne compagnie

Lorsque deux personnages partageant le même idéal philosophique tentent un jet de compétence en coopération, le contremaître gagne 1 dK en plus du +2 pour chaque personnage ayant réussi son test de difficulté 15 (voir *Coopération* dans le livre de base du dK²).



Encombrement

La capacité d'encombrement d'un joueur est égale au total Force + Constitution. Grâce au barème qui va suivre on calcule le total des points d'encombrement portés par le personnage et chaque point d'encombrement excédentaire par rapport à la capacité calculée plus haut donne un malus de -1 à toutes les compétences habituelles ET au jet d'initiative en combat.

- Une armure de qualité normale (ou un bouclier du même métal) encombre d'un nombre de points égal à sa protection (ou à son bonus en défense).
- Une arme de qualité normale encombre de 0, 1 ou 2 points selon qu'elle est d'Amateur, de Professionnel ou de Brutasse. Même si on ne décompte pas les fractions, on considérera qu'une arme d'amateur « vaut » en réalité 0.5 points (deux coutelas encombrent donc comme une épée large et quatre comme un estramaçon).
- Les personnages ne font plus de liste de matériel : il y a simplement quatre sacs d'aventuriers différents qui fonctionnent avec la compétence de *Préparation* : Sac d'un jour (malus de -5 en *Préparation*, encombrement 0), Sac d'amateur (pas de malus en *Préparation*, encombrement 2), Sac de professionnel (bonus de +5 en *Préparation*, encombrement 4), Sac de brutasse (bonus de +10 en *Préparation*, encombrement 6).
- Pour finir, en termes de numéraire, on considérera que 100 DO encombrent de 1 point.

Mettre en scène et résoudre des défis

Les règles du dKool sont idéales pour résoudre rapidement les situations conflictuelles, mais il peut arriver que le Conteur souhaite prolonger un peu le suspense sans pour autant recourir à un combat en bonne et due forme. Cette option de jeu permettra au Conteur de mettre en scène et de résoudre des situations aussi diverses que le désamorçage d'un piège, une poursuite dans les rues de Sigil ou l'interrogation d'un suspect sans ménager le suspense et les nerfs des joueurs.

Préparation du défi

Pour préparer un défi, le Conteur doit tout d'abords lui affecter un FD variant de 1 à 5. Ce FD représente la complexité de la tâche et détermine le nombre de succès à atteindre et le nombre d'échecs autorisés. Ces succès et échecs sont appelés respectivement *avancées* et *accidents*, afin de les distinguer du succès ou de l'échec d'un test ordinaire.

FD du défi Avancées requises		Seuil d'accidents
1	4	3
2	6	3
3	8	3
4	10	3
5	12	3

Résolution du défi

Une fois le défi lancé, les personnages vont maintenant tenter d'obtenir des avancées avant d'atteindre le seuil d'accidents en effectuant toutes sortes de tests de compétence, de métiers, de connaissances ou encore d'avantages.

Pour progresser dans leur défi, les joueurs déclarent quel test de compétence, d'avantage, de métier ou de connaissance leur personnage utilisera et décrivent brièvement l'objectif de leur action. Le meneur affecte alors un niveau au test tenté par le personnage. Ce niveau peut être amateur, professionnel ou brutasse et détermine la difficulté du test et le nombre d'avancées à la clé:

Niveau du test	Difficulté	Avancées obtenues
Amateur	15	1
Professionnel	25	2
Brutasse	35	3

Vient ensuite le moment de faire rouler les dés pour déterminer si l'action se solde par une (ou plusieurs) avancée(s) ou par un accident.

- Si le test est réussi, le groupe accumule immédiatement les avancées dépendant de la difficulté du test. Si le nombre d'avancées requises est atteint, le défi est réussi.
- Si le test est un échec, le groupe gagne un accident. S'il en possède 3 ou plus, la réussite du défi peut s'envoler à tout moment : Pour chaque accident récolté au-delà du troisième, le joueur responsable du dernier accident en date lance un dK. Si une Krasse apparaît, le défi se solde immédiatement par un échec.

Bien entendu, si la difficulté leur semble insurmontable, les personnages peuvent bien entendu décider de mettre leurs forces en commun et de tenter le test en coopération.

Option de jeu : Tests mineurs

Au cours d'un défi, les joueurs peuvent également préparer la résolution des tests rapportant des avancées en tentant des tests secondaires. Chaque test secondaire rapporte au groupe un nombre de dKs de circonstance dépendant de sa difficulté (1, 2 ou 3). Ces dKs de circonstance devront impérativement être utilisés au cours du défi au prochain test non-secondaire.

Exemple de résolution de défi

Les personnages joueurs se trouvent dans une aile de l'Asile des Mornés envahie par les flammes. Ils décident d'évacuer les pensionnaires pour éviter qu'ils ne meurent dans d'atroces souffrances. Le Conteur déclare alors que cette scène sera l'occasion d'un défi de FD 3.

Au cours de ce défi, les personnages doivent accumuler 8 succès pour évacuer les azimutés de cette aile de l'Asile en feu. Après une brève concertation, ils décident de forcer la porte du dortoir et d'embarquer le plus possible de gens avec eux dans leur fuite. Le meneur leur demande donc de tenter :

- Un test individuel d'*Attaque* de niveau professionnel pour enfoncer la dite porte (difficulté 25, rapportant deux avancées).
- Un test individuel de *Persuasion* de niveau amateur pour convaincre les Mornés de les suivre (difficulté 15, rapportant une avancée)
- Un test en coopération d'Athlétisme de niveau brutasse pour courir à travers les couloirs en flammes en portant des blessés avant que le plafond ne s'effondre et ne leur barre la route (difficulté 35, rapportant trois avancées).

Si les deux premiers tests se passent sans encombre, le dernier est un échec cuisant. Les personnages ont donc réussi à pénétrer rapidement dans le dortoir, à pousser les fous à les suivre mais n'ont pu sortir du couloir en flammes avant qu'une partie du plafond ne s'effondre et terminent cette première phase du défi avec 3 avancées et 1 accident.

Le défi n'est pas terminé, il leur reste maintenant à dégager la voie et à trouver un autre moyen de passer.



INTERACTIONS SOCIALES

A Sigil, comme dans toutes les grandes villes, il y a un temps pour jouer du couteau et un temps pour faire jouer ses relations. Cette section regroupe quelques mécanismes permettant de gérer le renseignement et la négociation un peu plus finement qu'avec un simple jet de compétence.

Se renseigner

Quelle que soit la manière dont un personnage s'y prend, obtenir une information revient très souvent à demander à ses contacts, à demander à quelqu'un de laisser trainer ses oreilles dans un milieu ou à passer soi même du temps à l'écoute des rumeurs et potins.

Voici donc trois sous-système pour gérer les cas de figure les plus fréquents, surtout quand le Conteur ne veut pas y passer des heures.

Demander à ses contacts

C'est généralement le moyen le plus simple pour faire la lumière sur un soltif. Si un personnage possède un contact dans le milieu qui l'intéresse, il peut tout simplement aller le voir et lui demander plus d'informations sur la chanson. Pour cela, le joueur fait un jet de *Renseignement* avec un bonus égal au score de *Connexion* du contact utilisé.

La difficulté sera donnée par le Conteur en fonction du type de soltif demandé mais le plus pratique est encore de partir de 15. Si le test est réussi, le personnage obtient ce qu'il demande, mais ce ne sera pas forcément très précis. Chaque tranche de 5 points entre le résultat du jet et la difficulté permet d'augmenter la précision de l'information obtenue. Bien entendu, graisser la patte du contact peut rapporter quelques dK de circonstance (c'est même obligatoire dans le cas d'un contact de Loyauté 1 la plupart du temps).

Par exemple pour un renseignement de difficulté 15:

Score obtenu	Informations obtenues
15 – 19	« Khos des Ombres ? J'ai vaguement entendu parler de ce type. Je crois que c'est une sorte de chevalier de la gueuserie qui officie dans le coin. »
20 – 24	« Je crois qu'il se spécialise dans le vol et le recel de pierres sensorielles. En tout cas, les Sensats ne l'aiment pas c'est sûr »
25 – 29	« Me semble qu'il prépare une livraison de pierres pour la semaine prochaine. Il doit sûrement trainer vers le Passeur du Styx pour préparer son coup. »
30 – 35	« J'ai entendu dire qu'il logeait quelque part vers la Fonderie. »

Utiliser son réseau de connaissances

Si aucun contact ne sait répondre au personnage, ils peuvent toujours rester à l'affut d'une information s'y rapportant. En fonction de la *Loyauté* du contact, ce genre de service peut demander de cracher au bassinet ou de rendre un petit service en contrepartie. Une fois les formalités expédiées, le réseau de connaissances se met petit à petit en marche et les gens finissent toujours par parler.

Au bout d'un temps variant entre la demi-journée et un ou deux jours, le Conteur fait un test de Renseignement avec un bonus égal à la somme des *Connexions* des contacts utilisés. Le système de réussite est le même qu'au dessus.

Le temps nécessaire peut éventuellement être réduit si les contacts utilisés sont suffisamment Loyaux envers le personnage.

Ecouter la rue parler

S'il n'a pas de contacts sous la main ou s'il ne veut pas les mêler à ses affaires, un personnage peut tenter de se renseigner lui-même en écumant les bars, les tavernes ou autres lieux publics. Il faut l'équivalent d'une demi-journée pour obtenir des informations valables. Une fois le temps écoulé, le personnage fait un jet de *Renseignement* avec le même système que plus haut.

Quelle différence avec les contacts dans ce cas? Il y en a trois principalement: Premièrement, le personnage n'obtient aucun bonus lié à la *Connexion* de ses contacts. Ensuite, procéder ainsi laisse forcément des traces, et rien n'empêche les matois qui l'ont renseigné d'aller cafter auprès de ses ennemis. Enfin, si le personnage tente de se renseigner dans des milieux qu'il ne fréquente pas habituellement, il peut écoper d'une difficulté plus élevée ou de dK de circonstance.

Négocier

Dans la Cage, les personnages seront fréquemment amener à louer leurs services à d'autres pour gagner leur vie. Dans ce contexte, la négociation du montant de leur rémunération peut s'avérer être un moment critique qui mérite que l'on s'y attarde quelques instants.

Tout d'abords, le Conteur va fixer une somme de départ pour le boulot ou laisser ce soin aux joueurs. Dans ce dernier cas un jet d'une *Connaissance* leur permettra de savoir ce que vaut réellement le produit ou le service qu'ils offrent. Ensuite les joueurs vont pouvoir mettre en avant leurs capacités, leur réputation et/ou leur expérience pour tenter de négocier leur salaire à la hausse. Pendant ce temps, leur futur employeur fera tout pour maintenir son prix le plus bas possible.

Une fois que les arguments ont été entendus des deux côtés, les deux camps font un jet de *Diplomatie* en opposition (si les personnages négocient en groupe, les règles de coopération s'appliquent bien entendu). Chaque argument en la faveur d'un des deux camps rapporte 1 dK de circonstance au camp en question. De plus, le un contact d'un personnage joueur intervient en leur faveur dans la négociation (par exemple, en les recommandant ou en appuyant leur demande), les joueurs peuvent ajouter un nombre de dK de circonstance égal au score de *Loyauté* du contact.

Une fois le jet résolu, le camp vainqueur obtient une augmentation ou un abattement de 10% pour chaque tranche de 5 points entre son score et celui de son adversaire.

СФПВА+

- « Ton visage supplie pour qu'on le frappe!»
- Morte

dKrunchs de combat recommandés

Parmi les dKrunchs proposés dans le livre de base du dK², les suivants sont particulièrement adaptés aux escarmouches de *PlanesKape* :

- → Combat professionnel (sans Dégâts explosifs toutefois)
- → Combat brutasse (de même, sans Maximum Fatality)
- → Règles tactiques (anciennement connues sous le nom de dKrasses et des Kases)
- → Et pour la Guerre Sanglante, pourquoi pas Combat de masse ;-)

Initiative

Lors d'un combat, l'ordre d'action des personnages est déterminé par un **jet d'initiative** : Chaque joueur jette 2d10 et y ajoute son score d'*Adaptabilité* (ou de *Sournoiserie* s'il s'agit d'un monstre). Le conteur fait de même et tout le monde agit dans l'ordre déterminé par les scores obtenus (du plus grand au plus petit).

Options de jeu : Une initiative à double sens

Pour les combats dramatiquement importants, on fait deux tours de table :

- En commençant par le plus petit score, chacun annonce ce qu'il compte faire pendant ce tour (Tourner dans ce sens permet à ceux qui ont fait un gros score de décider leur action en fonction des plus lents).
- On résout ensuite toutes les actions annoncées dans l'ordre inverse (du plus grand score au plus petit donc). Si un participant décide de changer d'avis, il peut le faire en donnant un dK au meneur (ou plus, si le conteur décide que tout le monde agit dans la précipitation).

Une initiative changeante

Selon l'intensité dramatique du combat et l'humeur du conteur on peut soit relancer l'initiative a chaque tour soit garder les scores pour tout le combat.

Défense fixe

En combat, attaquer ne correspond plus à un jet opposé mais à un simple jet de compétence : l'attaquant effectue un test d'Attaque contre une difficulté égale à 10 + score de Défense de son adversaire (Ce niveau de défense fixe est rappelé sur la fiche de personnage).

Blessures et incapacité

Le paragraphe qui suit est une petite variante du système de blessures graves du dK² qui vous permettra de vous passer de la table des blessures physiques.

Dans cette variante comme dans le dK², lorsqu'un personnage joueur atteint 0 PV, il est considéré comme *mal en point* et ne peut plus utiliser de dKs (sauf pour résister à une blessure par tour, comme décrit ci-dessous).

Quand un personnage mal en point encaisse 6 points de dégâts ou plus en une seule attaque (sans compter l'armure), il doit réussir un jet de *Résistance* de difficulté 15, ou mourir dans la minute qui suit à cause du choc traumatique. Si le jet est réussi, le personnage survit mais il subit une blessure grave infligeant un malus cumulatif de -5 à toutes ses jets jusqu'à ce qu'il reçoive des soins appropriés. Une fois par tour de table, le personnage peut donner un dK au meneur pour réussir automatiquement ce jet de *Résistance* (ce qui ne le dispense pas de la blessure grave).

T'as tué mon bonhomme!

Vous aurez sans doute remarqué que cette variante est *légèrement* plus létale que les règles du dK². Si vous trouvez que vos PJs risquent trop facilement de passer l'arme à gauche, n'hésitez pas à utiliser l'option de l'étendard funèbre présenté page 55.

On notera que la même attaque qui amène un personnage au seuil fatidique des 0 PV peut lui infliger une blessure grave dans la foulée : il suffit qu'elle lui inflige suffisamment de dégâts.

La douleur, c'est dans la tête.

En fonction du niveau de létalité que le Conteur veut instaurer à sa table, ce dernier peut décider que chaque tranche de 6 points de dégâts infligés en une seule attaque cause une blessure grave (soit 2 blessures si le total est supérieur à 12 par exemple).

Si vous en ressentez le besoin, vous pouvez également utiliser ce petit mécanisme pour les folies.

Rechargement des armes à distance

Recharger une arme à distance prend plus ou moins de temps. Si l'arme est *rapide* à recharger, alors on peut tirer (une action) puis recharger dans le même temps (le rechargement est une action gratuite). Si l'arme est *normale* à recharger, alors on peut tirer (une action) puis recharger (une action) puis retirer (une action). Si l'arme est *lente* à recharger, alors on peut tirer (une action) puis recharger (3 actions) puis retirer (une action).

Ainsi:

- un arc est une arme *rapide à recharger* qui permet de tirer tous les tours de combat.

- une arbalète est une arme *normale à recharger* qui permet de tirer tous les deux tours de combat.

une baliste est une arme *lente à recharger* qui permet de tirer tous les quatre tours de combat.

Critical Hit Deck & Critical Fumble Deck

- « Senls les faibles souffrent. J'**endure**. » Le Transcendant

Le Critical Hit Deck et le Critical Fumble Deck sont deux produits de l'éditeur Paizo issus d'une idée toute simple, mais extrêmement ludique : rendre les réussites et échecs critiques de l'OGL 3.5 plus variés en utilisant des cartes. Ils se présentent donc tous les deux sous la forme d'un paquet de 52 cartes toutes différentes.

Sur chaque carte du paquet, on trouve 4 effets différents pour chaque un coup ou échec critique : un effet pour chaque type de dégâts (contondant, perforant, tranchant et magique). Chaque effet est décrit par une petite phrase nominale décrivant visuellement le résultat du coup (par exemple « Main tranchée ») et par un effet technique (par exemple « Dégâts doubles et 1d4 dégâts à la Dextérité »).

Vous l'aurez compris, cette section de PlanesKape a pour but de vous permettre de vous servir de ces accessoires avec votre dK2.

Tirer des cartes du Critical Hit Deck

Au cours d'un combat, un joueur peut tirer des cartes lorsque :

- il obtient un double 10 à son jet d'attaque
- en dépensant un dK : s'il obtient une majorité de 6 à ses jets de dégâts (dK compris)

Le nombre de cartes tirées dépend de l'arme utilisée :

Arme d'amateur : 1 carte

Arme de professionnel: 2 cartes

Arme de brutasse : 3 cartes

Une fois les cartes tirées, le joueur en choisit une et applique l'effet correspondant au type de dégâts occasionné par son attaque (tranchant, contondant, perforant ou magique). Lorsque plusieurs types de dégâts peuvent correspondre à l'attaque, le joueur choisit lequel il applique (par exemple : si Frelon le petit-homme utilise tire une carte en utilisant son épée courte magique préférée, il choisit s'il souhaite appliquer l'effet des dégâts tranchants, perforant ou magiques).

Dans la vie on ne peut pas tout avoir...

Dans tous les cas, un joueur effectuant un coup critique ne peut jamais relancer ses dés de dégâts s'il possède l'atout Dégâts explosifs ou si son arme le lui permet. Il doit donc choisir entre la relance et la carte du Critical Hit Deck.

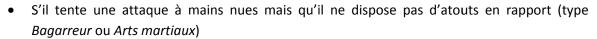


Tirer des cartes du Critical Fumble Deck

Au cours d'un combat, un joueur tire une carte du Critical Fumble Deck lorsqu'il :

- Obtient un double 1 sur un jet d'attaque, qu'il s'agisse d'une attaque à distance ou d'une attaque au contact. Dans ce cas, on applique l'effet MELEE, NATURAL ou RANGED de la carte (en fonction du type d'attaque qui était tentée).
- Obtient un double 1 sur un jet de style lorsqu'il tente d'obtenir un effet magique. Dans ce cas, on applique l'effet *MAGIC* de la carte.

Un joueur peut également être forcé de tirer une carte du paquet s'il obtient un 1 sur un de ses deux d10 dans l'un des cas suivants :



- S'il manie une arme sans y être formé (par exemple, s'il tente de se battre avec une hache de guerre sans posséder l'atout *Armes et armures de brutasse*)
- S'il tente d'utiliser une arme improvisée mais qu'il ne possède pas l'atout *Gladiateur des tripots*.
- Une fois par séance et par personnage : Si le meneur dépense autant de dK que le score de Charisme du personnage (ce qui correspond à forcer la chance du personnage à se retourner contre lui).

Critical Fumble Deck et échec automatique

Dans tous les cas, tirer une carte du Critical Fumble Deck signifie que l'action entreprise a été un échec (même si la somme des dés et des modificateurs était supérieure à la difficulté).

Traduire les effets des cartes

Pour traduire les effets techniques sur les cartes voici quelques pistes :

- Effets de "bleed" : ils deviennent de simples dégâts qui occasionnent en plus la perte cumulative d'1 PV par tour jusqu'à ce que la plaie soit bandée (comme pour la technique de combat *Saigneur*).
- "Doubler / Tripler les dégâts" : pareil que sur la carte.
- Dégâts de caractéristiques (ex : 1d4 de dégâts à la Dex) : on les calcule de la même façon (le même type de dé est lancé) mais on divise le résultat par 2 arrondi à l'entier supérieur avant de l'appliquer en tant que malus a la caractéristique concernée.



MAGIE

Les règles utilisées pour construire et lancer des sorts sont les mêmes que celles présentées dans le livre de base du dK², à quelques nuances près sur les styles, les domaines, le temps d'incantation et sur les effets des plans.

Styles accessibles

Les styles suivants sont accessibles :

- Empathie planaire: Ce style est tout simplement une version renommée du style Psi présenté dans le livre de base du système dK². La différence de nom est uniquement là pour matérialiser le fait que les pouvoirs des genasi et des ombriens ne viennent pas de leur esprit mais de leur affinité avec le Plan Intérieur qui les a touchés.
- Magie artistique: Ce style fonctionne comme dans le dK² mais utilise la compétence de métier Troubadour (Dex, Cha).
- Magie matérielle, Nature, Psi, Sacrifice, Lames : Inchangés par rapport au livre de base du dK.
- Prière : Style dont la compétence est Connaissance (Religion). Contrairement à ce qui est décrit dans le dK², ce style n'offre pas d'avantages particuliers contre les morts-vivants. A la place de cela, lorsque deux membres d'un même clergé tentent un test en coopération ou un rituel, le bonus passe à 2 dK au lieu d'1 dK (voir les règles de coopération page 41). Pratiquer ce style nécessite en revanche de choisir le dogme de la Puissance comme idéal et de s'y conformer.
- Sorcellerie / Mage à l'ancienne : Ce style fonctionne comme décrit dans le livre de base du dK² mais en utilisant la compétence Connaissance (Magie).
- Technomagie: Style dont la compétence est Métier (Mécanicien). Le bricoleur qui pratique ce style peut dépenser 1d6 PE pour ignorer tout dK d'anachrotech qui le pénaliserait (voir les règles steampunk page 58).

Domaines de magie

Liste des domaines accessibles

Les domaines accessibles aux mystiques de *PlanesKape* sont : *Feu, Air, Terre, Eau, Conjuration, Corps, Dimension, Enchantement, Esprit, Animal, Végétal, Lumière, Force, Divination, Universel, Vie* et *Mort.*

Nouveaux domaines et domaines modifiés

- **Dimension**: ce domaine est étendu à tout ce qui concerne les plans eux-mêmes. Exemples d'effets génériques :
 - Amateur : Détecter la présence d'un portail à proximité, déterminer son plan de destination, sentir la présence d'une déchirure planaire (en plus des effets décrits dans le dK de base)
 - *Professionnel*: Déduire la clé et les conditions d'ouverture d'un portail, refermer ou aggraver une déchirure planaire (en plus des effets décrits dans le dK de base)
 - Brutasse : Créer une déchirure planaire à partir de rien, forcer l'ouverture d'un portail sans disposer de sa clé (en plus des effets décrits dans le dK de base)
- Vie : ce domaine regroupe tout ce qui concerne la création et la manipulation de la vie ellemême, incluant notamment les soins, la résurrection, mais également animer des objets (comme des membres artificiels). Permet également de repousser les morts-vivants. Exemples d'effets génériques :
 - Amateur : Déterminer si quelqu'un est encore en vie, tenir les morts vivants à l'écart
 - *Professionnel :* Détecter les formes de vie environnantes, animer des objets "articulés" (pantins, poupées, automates), soins majeurs (maladies et poisons magiques), pousser les morts vivants à fuir
 - Brutasse: Animer n'importe quel objet, greffer des membres artificiels, ramener un mortel à la vie, détruire les morts vivants
- **Mort**: comme dans le dK de base, mais permet également de manipuler les énergies négatives (affaiblir, créer des maladies, drainer la vie). Exemples d'effets génériques :
 - Amateur: Affaiblir une cible, la rendre malade (en plus des effets décrits dans le dK²)
 - Professionnel : Attaquer à l'aide d'énergie négative (soigne les morts-vivants), accélérer le vieillissement d'une cible (en plus des effets décrits dans le dK de base)
 - Brutasse: Arracher l'âme d'un mortel, créer une nouvelle maladie à partir d'énergie négative (en plus des effets décrits dans le dK de base)

Domaines combinés

Il est possible d'obtenir des effets para-élémentaires ou quasi-élémentaires en combinant les quatre domaines élémentaires entre eux ou avec les domaines énergétiques. Ainsi :

Air + Vie	Electricité
Terre + Vie	Minéral
Eau + Vie	Vapeur
Feu + Vie	Radiance
Eau + Air	Froid
Air + Feu	Fumée
Feu + Terre	Magma
Terre + Eau	Vase
Eau + Mort	Sel
Terre + Mort	Poussière
Air + Mort	Vide
Feu + Mort	Cendre

Ces combinaisons peuvent notamment être utilisées pour invoquer des créatures originaires de ces plans. Par exemple, appeler un élémentaire de glace demandera de combiner : Conjuration + Air + Eau (sauf si le magicien se trouve déjà sur le plan de la Glace).

Note sur la magie planaire

Ces combinaisons sont « gratuites » sur les plans concernés (elles n'imposent pas d'augmentation de coût en PM).

Précisions sur le domaine Conjuration

La Conjuration et les effets magiques d'invocation fonctionnent légèrement différemment dans *PlanesKape*. Lorsqu'il s'agit d'une invocation négociée, on applique les règles décrites dans le dK².

Pour les invocations de combat, on distingue deux cas de figure :

- Si Conjuration est employé seul, il s'agit d'un appel qu'entendent les créatures invoquées, qui doivent ensuite arriver par des moyens normaux de locomotion jusqu'à l'invocateur.
- Si Conjuration est combiné avec un autre domaine, les créatures apparaissent aux côtés de l'invocateur et peuvent provenir d'autres plans (voir le tableau ci-dessous).

Air, Eau, Feu, Terre	appelle des élémentaires du type précisé
Mort	appelle des créatures du plan Négatif ou l'âme d'un défunt
Vie	appelle des créatures du plan Positif
Lumière	appelle des créatures de l'Ombre
Esprit	appelle des créatures de l'Astral
Dimension	appelle des créatures des plans Extérieurs
Force	appelle des créatures de l'Ethéré



La distinction entre un sort improvisé et un sort mémorisé est accentuée, afin d'éviter de rendre les magiciens *trop* souples par rapport aux autres personnages.

Lancer un sort improvisé : Prends toujours un temps égal à égal à 5 minutes par FD final (pour un minimum de 5 minutes).

Lancer un sort mémorisé : -5 à la difficulté, prends une action pour être lancé.

Comme dans les règles originales du système dK², un personnage peut mémoriser un nombre de sorts égal au maximum entre sa Sagacité et son Intellect.

Magie planaire

Sur la plupart des plans, la magie se comporte légèrement différemment que sur le plan matériel.

On distingue trois cas de figure :

- Si la nature du plan *s'oppose* à l'effet magique : l'effet est tout simplement impossible à obtenir (essayez un peu de lancer une boule de feu sur le plan de l'Eau).

- Si la nature du plan *gêne* l'effet magique : le sort coûte 1 FD de plus à lancer.
- Si la nature du plan *facilite* l'effet magique : le sort bénéficie d'1 PM supplémentaire dans sa composition (que le personnage peut utiliser même si le sort lancé est mémorisé).

Est-tu le maître des clés bige ?

Naturellement, les clés de sorts et les clés de puissance permettent de contourner ces petits désagréments.

Lorsqu'il s'agit de magie, chaque plan est différent, mais on peut dégager certaines tendances:

Sur les plans intérieurs :

- Le ou les domaines correspondant au plan sont facilités. Par exemple: sur le plan Négatif, la Mort est facilitée alors que sur le plan de la Radiance, ce sont la Vie et le Feu qui sont facilités.
- Les domaines élémentaires les plus éloignés sont opposés. Par exemple: sur le plan Négatif, la Vie est annulée et sur le plan de la Radiance, l'Eau et la Mort sont annulés.
- Les autres domaines élémentaires sont tout simplement gênés.

Sur les plans transitifs :

- La Force est facilitée sur le plan Ethéré.
- La Lumière est facilitée sur le plan de l'Ombre mais uniquement lorsqu'il s'agit de tromper les sens ou d'étouffer les sources de luminosité (toute tentative de créer de la lumière est annulée).
- L'Esprit est facilité sur l'Astral.

Sur l'Outreterre:

- Sur le premier cercle, les effets de Brutasses sont annulés et tout sort coûte 1 FD de plus à lancer.
- Sur le second cercle, les effets de Professionnel et de Brutasses sont annulés et tout sort coûte 2 FD de plus à lancer.
- Sur le troisième cercle, les effets de Professionnel et de Brutasses sont et tout sort coûte 3 FD de plus à lancer.
- Au contact de l'Aiguille, toute magie est annulée.
- A Sigil, la magie fonctionne normalement, avec les restrictions habituelles (pas de téléportation en dehors de la ville sans passer par les portails de la Dame).

Seulement trois cercles sur l'Outreterre ?

Pour des raisons pratiques, on découpera le plan en trois cercles concentriques au lieu de le découper en neuf cercles comme dans la version originale de *Planescape*.

Sur les plans extérieurs le meneur est encouragé à improviser en fonction de la nature du plan ou de la strate ou du royaume visité. Le tableau fourni dans l'écran de la boite de base de *Planescape* peut fournir des pistes intéressantes.

Tatouages magiques

A Sigil, certains tatoueurs font bien plus que dessiner des motifs sur la peau de leurs clients. Une fois

terminés, leurs motifs prennent vie et permettent à leur porteur de décupler ses capacités voire d'en acquérir de nouvelles.

Les tatouages magiques sont un peu l'équivalent Sigilien du cyberware si cher aux univers cyberpunks. En termes techniques, les tatouages magiques utilisent les règles du dKrunch Cybernétique (page du dK² 95). Les tatouages magiques sont donc considérés comme un nouveau type d'implants :

- Un personnage ne peut posséder qu'un tatouage par « zone » (tête, bras, jambes, torse, épaules, dos).
- Un tatouage ne nécessite pas de source d'énergie extérieure.
- Un tatouage est sensible aux effets qui annulent ou détruisent la magie.
- Ce type d'implant réduit la difficulté de disjonction de -5.
- Il est impossible de retirer un tatouage magique.
 Sauf si on considère l'amputation et la greffe d'un nouveau membre comme une solution acceptable.

Créer un tatouage magique nécessite :

- D'être au moins professionnel dans la compétence Métier (Tatoueur).
- D'avoir accès au domaine magique Corps.
- De réussir un jet de *Métier (Tatoueur)* dont la difficulté dépend du FD du tatouage (voir le dK² page 95 pour plus de détails).

Exemples de tatouages

Tatouage du Voyageur (FD 4, 40 DO): Accorde l'atout Détection de Portails.

Tatouage du Tire-laine (FD 2, 20 DO) : Accorde un bonus de +2 en Dextérité pour une scène en échange de 4d6 PE.

Tatouage de la Logique Cubique (FD 4, 40 DO) : Accorde un bonus de +2 en Intellect et un malus de -1 en Sagacité.

Tatouage de Protection (FD 2, 20 DO) : Accorde 2 points de protection à la zone où il est appliqué.



MÉLANGE DES GENRES

Comme indiqué en introduction de ce document, *PlanesKape* n'est pas tout à fait une conversion des règles *d'AD&D Planescape* vers le dK² mais une adaptation qui prend quelques libertés avec son ambiance. En quelques mots, on pourrait décrire cette ambiance comme **noir steampunk medieval fantasy**. Comme le dKool se charge très bien de gérer le médiéval fantastique, cette section se concentre sur l'introduction de ces deux autres genres dans *Planescape*: le Noir et le Steampunk.

Le Noir à l'ombre des plans

Le roman noir est un roman policier, désignant ainsi un genre littéraire, dont les premières origines commencent au XIXe siècle, plus précisément aux États-Unis dans les années 1920, qui avait pour ambition de rendre compte de la réalité sociale du pays. Cette réalité était marquée par le crime organisé et la Grande Dépression, amenant une société fracturée entre la haute société et les bas fonds, une corruption politique et policière qui semblait généralisée et une violence omniprésente. Et quand on y réfléchit, Sigil et le cadre de *Planescape* ne sont pas si loin de l'ambiance des années de la prohibition...

La ville de Sigil est au cœur de tout : toutes les histoires y débutent et toutes y trouvent une fin. C'est le fameux principe d'Unité des Anneaux. La violence sociale et la corruption sont omniprésents, même au sein des factions garantes du fonctionnement des institutions (Harmonium, Marqués, Fraternité de l'Ordre et Rectifieurs en tête). Les habitants des bas fonds crèvent la gueule ouverte ou s'entretuent pour un repas alors que dans le Quartier de la Dame, les nantis vont de réception en banquet tout au long de l'année.

Visuellement, Sigil n'est pas très éloignée de Sin City ou de Gotham City : les bâtiments y sont plus hauts que sur la plupart des mondes primaires, les ruelles nombreuses et exiguës, la brume est presque omniprésente (surtout dans le Bas Quartier) et la pluie y est fréquente et légèrement acide.

Contrairement au steampunk décrit plus loin, le Noir est plus une question d'ambiance et de tonalité que de décorum. Vous n'aurez donc pas besoin de beaucoup d'artifices techniques pour ajouter des touches de Noir dans votre campagne de *PlanesKape*.

L'étendard funèbre

Les héros du genre Noir sont des *tough guys*, des durs qui passeront la majeure partie de l'histoire à encaisser les coups les plus vicieux et à y survivre. L'essentiel pour eux sera de rester debout, ne serait-ce que sur un genou, quand la poussière retombera et qu'il s'agira de faire payer l'enfumé à l'origine de leurs problèmes. Pour respecter cette convention de genre, le dKrunch de l'étendard funèbre consiste à donner au joueur la maîtrise totale de la mort de son personnage.

Ce dKrunch part du principe que par défaut, un PJ ne peut **PAS** mourir, jamais. Sauf s'il a décidé de jouer son va-tout et de mettre son existence en jeu. Naturellement, cette immunité scénaristique ne l'empêchera pas d'encaisser des blessures graves comme indiqué dans la section **Blessures et incapacités** page 46.

En revanche, il n'aura pas à faire de jet de *Résistance* pour rester en vie : Il y aura toujours un truc, un incident, un imprévu scénaristique pour le sauver. Blessé a mort il tombera dans le coma et se réveillera deux sessions plus tard, le visage marqué d'une profonde cicatrice. Empoisonné il

s'effondrera par terre, vomissant tripes et boyaux jusqu'à ce qu'une étrange voix dans sa tête lui propose un marché en échange de sa vie sauve...

Don't push your luck, kid!

Bien évidemment, cette règle ne s'applique que si le joueur joue normalement son rôle. S'il profite de son invulnérabilité pour prendre des risques insensés au mépris de toute cohérence, n'hésitez pas à suspendre son immortalité sans aucune contrepartie, ça lui apprendra à faire le malin!

A tout moment le joueur peut décider de mettre sa vie en jeu. En termes de jeu, on dit qu'il hisse l'étendard funeste. Dans ce cas il récupère aussitôt 6 points de principes.

Tant que le drapeau est hissé le personnage redevient mortel : lorsqu'il est mal en point (c'est-à-dire à 0 PV) et qu'il subit une blessure grave, il doit faire un jet de *Résistance* pour ne pas y rester, comme indiqué dans la section **Blessures et incapacités** page 46. Aucun dK ou point de principe ne peut être utilisé pour annuler ce jet : le personnage est seul face à son destin.

Si le personnage échoue à ce jet de *Résistance*, c'en est fini pour lui : il passera **obligatoirement** l'arme à gauche *avant* la fin de la scène. Le joueur du personnage en question est d'ailleurs fortement encouragé à décrire la fin de la carrière de son héros dans ses moindres détails avec le souffle épique approprié, afin que son personnage puisse quitter le groupe en beauté.



Pour remettre l'étendard funeste en berne le joueur doit attendre au minimum une scène depuis le moment où il l'a hissé et dépenser 6 PPs. S'il ne le peut pas, il devra attendre la fin du scénario pour redevenir « immortel ».

Petite précision : Bien entendu, un personnage macchabé ne peut pas hisser le drapeau noir, puisqu'il ne peut pas mourir par définition.

Révolution industrielle et machines infernales : le SteamPunk

Dans cette incarnation de *Planescape*, l'artisanat décline lentement face à la naissance d'une véritable classe ouvrière et l'arrivée de l'industrialisation. La montée de l'industrialisation annonce l'arrivée de mouvements syndicaux et politiques parmi les masses ouvrières, ce qui permet de montrer sous un autre jour les actions de la Ligue Révolutionnaire, des Xaositectes et des factions en général.

La science progresse de jour en jour, particulièrement sur le Primaire (certains mondes mettent au point des chemins de fer et des golems de vapeur). Et comme tout échoue un jour où l'autre dans la Cage, celle-ci est *de facto* a la pointe du progrès. Les armes à feu arrivent lentement mais sûrement dans les mains des soldats, mais les mentalités ne sont pas encore tout à fait prêtes à accepter ce bouleversement de l'art de la guerre (ce qui affecte la fiabilité de ces armes sur les plans).

Deux options de jeu vous permettront d'intégrer cette dimension à votre

campagne : la première concerne les armes à feu et la seconde la manière dont la nature des plans influe le fonctionnement des machines infernales si emblématiques du genre.

Armes à feu

Dans une ville comme Sigil, tout peut s'acheter ou s'échanger, y compris des objets ou des armes rares ou en avance sur leur temps. Les armes à feu sont de ces deux catégories à la fois et il y a fatalement quelques exemplaires dans les poches d'hommes de main des Seigneurs Dorés ou d'aventuriers fortunés. Mais que le lecteur soit rassuré, il ne s'agit pas de mitrailleuses lourdes ou de lance-roquettes, mais de simples arquebuses, pistolets à poudre noire ou (plus rarement) de revolvers.

Quelle que soit leur catégorie, les armes à feu ont les caractéristiques suivantes :

- Elles obéissent à des règles spéciales pour le rechargement (voir plus bas).
- Elles possèdent l'atout *dégâts explosifs* sur 6 (c'est-à-dire que les 6 d'un jet de dégâts sont relancés et ajoutés).
- Par défaut, si le personnage ne dispose d'aucun atout elles occasionnent 1d6 points de dégâts.

Dans *PlanesKape*, une arme à feu a une catégorie et un niveau technologique. La catégorie correspond au gabarit général de l'arme :

• Les armes de poing comprennent les différentes sortes de pistolets. Elles se manient à une main et peuvent occasionner jusqu'à 2d6 points de dégâts (si le personnage qui l'utilise possède l'atout *Flingueur*).

• Les armes d'épaule comprennent les fusils, mousquets et autres arquebuses. Elles se manient à deux mains et peuvent occasionner jusqu'à 3d6 points de dégâts (si le personnage qui l'utilise possède l'atout Flingueur expert).

Le niveau technologique correspond au paradigme technologique auquel elle appartient (référez vous à **Machines infernales et modificateurs d'anachro-tech** page 58 pour plus d'information sur ce concept) et détermine la vitesse de rechargement de l'arme : *lente* à recharger si elle vient de l'ère de la poudre et *normale* à recharger si elle appartient à l'ère de la mécanique.

Dans *PlanesKape*, les armes à feu sont capricieuses et promptes à s'enrayer lorsqu'elles sont utilisées intensivement. A chaque fois qu'un personnage recharge une arme à feu au cours d'un combat, il ajoute un point à une jauge représentant les chances d'enrayement de son arme (voir les règles *Attrition, usure et trucs cumulatifs* page 109 du dK²). Il lance ensuite un nombre de dKs égal au nombre de points accumulés dans cette jauge.

Si une Krâsse apparaît sur le résultat des dés, les mécanismes de l'arme sont sur le point de se gripper. Le personnage doit alors prendre un tour de plus pour tenter d'arranger les choses. Pour cela, il teste son métier d'*Artificier* contre une difficulté dépendant du niveau technologique de son arme (15 pour une arme de l'ère de la poudre, 20 pour une arme de l'ère de la mécanique).

En cas de succès, la jauge d'enrayement est vidée et le personnage peut à nouveau se servir de son arme. En cas d'échec, la situation est plus grave que prévue et l'arme devra être réparée dans le calme d'un atelier (elle donc est inutilisable pour le reste du combat).

Machines infernales et modificateurs d'anachro-tech

Le multivers de *Planescape* est fondé sur l'axiome suivant : si suffisamment de matois croient en quelque chose, alors ce quelque chose finira par devenir réalité. Naturellement, ce principe étant au cœur du multivers, il reste vrai dans le contexte d'une révolution industrielle. Ce dKrunch vous permettra d'appliquer ce principe à vos parties steampunk de *PlanesKape* et accessoirement de résoudre un autre paradoxe : Si toute cette technologie est disponible à Sigil et ailleurs, alors pourquoi est-ce que les épées, les haches et les armures restent si présentes ?

La réponse est simple : parce que les croyances et les superstitions sont de véritables graviers jetés dans les magnifiques rouages du progrès scientifique. En d'autres termes, si votre cible croit très fort qu'il est impossible qu'un bout de bois non magique puisse cracher du plomb à grande vitesse, vous risquez d'avoir un mal de chien à lui tirer dessus avec votre revolver flambant neuf.

Pour représenter ce principe en termes techniques, ce dKrunch affecte à chaque lieu et chaque objet un « paradigme technologique », qui correspond à l'ère technologique à l'origine de l'objet ou dominant le lieu. Chacun de ces paradigmes possède un indice variant de 0 à 3.

Nom du paradigme	Description	Indice
Ere des épées	Le paradigme typique du genre médiéval-fantastique, correspondant	0
	grosso-modo à notre moyen-âge.	
Ere de la poudre	Découverte et premières utilisations de la poudre noire. Apparition	1
	des premiers mousquets et pistolets à silex. Les armes à feu restent	
	rares, lentes à recharger et surtout rudimentaires (pas de chargeurs à	
	cette époque). Il s'agit du paradigme technologique de Sigil.	

Ere de la vapeur	Domestication de la vapeur. Apparition des premières machines de transport. Celles-ci sont généralement lourdes et demandent une infrastructure dédiée (par exemple, le chemin de fer). L'industrialisation de l'artisanat commence mais reste largement minoritaire. Il s'agit du paradigme technologique du Khorvaire (Eberron).	2
Ere de la mécanique	Perfectionnement de l'âge de la vapeur. L'artisanat commence à disparaître avec les armes héritées de l'époque médiévale. Les armes à feu comme les machines de transport deviennent à la fois plus courantes et plus raffinées. Les premiers revolvers à cartouches apparaissent, rendant les armes à feu <i>normales</i> à recharger. Il s'agit du paradigme technologique de Lurope (<i>Mantel d'Acier</i>) et des Royaumes d'Acier.	3

Lorsqu'un personnage souhaite utiliser un objet technologique, on compare le paradigme de l'objet avec celui du lieu :

- Si ces paradigmes sont identiques ou si le lieu est plus avancé que l'objet, rien ne se passe.
- Si l'objet est plus avancé que le lieu, alors l'utilisateur de l'objet subit un malus en dK de circonstance égal à la différence entre les indices des deux paradigmes. Dans la suite de ces règles, ces dKs sont surnommés dKs d'anachro-tech.

Petite précision : Pour simplifier les choses, on mesure l'avancement technologique d'un objet, et non la source de cette avancée. C'est-à-dire qu'un fusil à manézingue appartiendra au même paradigme qu'une carabine magnétique ou à cartouches.

Par exemple:

- Utiliser un revolver dans la Cage impliquera 2 dK d'anachro-tech de malus au jet d'Attaque.
- Pour conduire un monocycle à vapeur dans Eauprofonde, il faudra faire avec 3 dKs d'anachro-tech de malus au jet de *Métier (Pilote)*.
- Et pour réparer une locomotive échouée dans l'âge d'or de la piraterie de Freeport, il faudra uniquement affronter 1 dK d'anachro-tech de malus au jet de *Métier (Mécanicien)*.

Atouts steampunk

Les atouts suivants ne vous seront utiles que si vous décidez de donner une touche de steampunk à votre campagne.

<u>En avance sur son temps</u>: Choisissez un paradigme technologique avec lequel vous êtes familiarisé. Cet atout vous permet d'ignorer 1 dK d'anachro-tech lorsque votre personnage utilise un objet de ce paradigme technologique dans une époque qui n'est pas la sienne.

<u>Flingueur:</u> Entre vos mains, les armes de poing et les armes d'épaule font toujours 2d6 points de dégâts. *Condition :* Au moins un degré en *Métier (Artificier)*.

<u>Flingueur expert</u>: Les armes à feu n'ont désormais plus aucun secret pour vous. Entre vos mains, les armes d'épaule font toujours 3d6 points de dégâts. *Condition*: Etre professionnel en *Métier (Artificier), Flingueur*.

<u>Tireur d'élite</u>: Par tour passé à viser, vous gagnez deux dK au lieu d'un. Qui plus est, la limite de dés est égale à votre niveau s'il est plus élevé que votre Sagacité. *Condition*: *Flingueur*.

EQUIPEMEN+

Le coût de la vie

Voici un petit système qui vous permettra en deux secondes de calculer le prix de tout objet en fonction de son type (arme, armure, bouclier...), de sa catégorie (amateur, pro ou brutasse), de sa rareté (très courant, assez courant, peu courant ou rare) et d'autres modificateurs (la qualité, l'état, l'exotisme...). L'autre avantage de ce système étant qu'il permet directement de déduire les caractéristiques d'un objet de sa description complète (comme dans le jeu vidéo *Diablo*) : ainsi, la dague du grand méchant nécromant sera une arme d'amateur très courante de qualité (+2 au toucher, 1d6+2 dégâts, coûte 21 DO).

Base de prix

Armes	Prix
Arme d'amateur	1 DO (très courante), 2 DO (assez courante), 4 DO (peu courante)
Arme de professionnel	4 DO (très courante), 10 DO (assez courante), 15 DO (peu courante)
Arme de brutasse	15 DO (très courante), 22 DO (assez courante), 30 DO (peu courante)

Boucliers	Prix
Bouclier d'amateur	1 DO (très courant), 2 DO (assez courant), 4 DO (peu courant)
Bouclier de professionnel	4 DO (très courant), 10 DO (assez courant), 15 DO (peu courant)
Bouclier de brutasse	15 DO (très courant), 22 DO (assez courant), 30 DO (peu courant)

Armures & Vêtements	Prix
Simples vêtements	1 DO
Armure d'amateur	10 DO (protection 1), 15 DO (protection 2)
Armure de professionnel	22 DO (protection 3), 30 DO (protection 4)
Armure de brutasse	45 DO (protection 5), 60 DO (protection 6)

Bric à brac	Prix
Sac d'un jour	1 DO
Sac d'amateur	2 DO
Sac de professionnel	4 DO
Sac de brutasse	8 DO
Munitions pour une arme à	1 DO /20 munitions (très courant)
distance (non magiques)	
Charme	10 DO (très courant), 20 DO (assez courant), 30 DO (peu courant)
Tatouage magique	FD x 10 DO

Note sur les charmes

Il est obligatoire de choisir un modificateur de qualité pour les charmes.

Armes steampunk (Ere de la poudre)	Prix
Arme d'épaule (mousquet)	30 DO (rare)
Arme de poing (pistolet)	20 DO (rare)
Munitions pour une arme à feu (poudre	1 DO / 20 munitions (peu courant)
et balles)	

Armes steampunk (Ere de la mécanique)	Prix
Arme d'épaule (carabine)	45 DO (très rare)
Arme de poing (revolver)	30 DO (très rare)
Munitions pour une arme à feu	1 DO / 10 cartouches (rare)
(cartouches)	

Niveaux de vie (à l'année)	Prix
A la rue (sans domicile ou changeant de squatt fréquemment)	0 DO
Ruche (logement précaire ou squatt stable)	5 DO
Bas quartier (quartier populaire)	10 DO
Quartier des Guildes (classe moyenne)	30 DO
Quartier des Gratte-papier (bourgeoisie)	60 DO
Quartier de la Dame (aristocratie)	80 DO

Modificateurs pour les armes

Type de l'arme	Prix
Exotique	Donne la possibilité d'un "coup spécial" en donnant un dK au Conteur. Ajouter 40
	DO au prix de base pour chaque "coup spécial"
Endommagée	-2 en Attaque et en dégâts. Possibilité de la réparer après achat (pour la moitié de
	sa valeur finale). Retirer 10 DO au prix de base

Qualité (choisir un seul)	Prix	
De qualité	+1 en Attaque et en dégâts. Ajouter 20 DO au prix de base	
De maître	+2 en Attaque et en dégâts. Multiplier le prix final par 2 (minimum 30 DO)	
De qualité exceptionnelle	+4 en Attaque et en dégâts. Multiplier le prix final par 4 (minimum 40 DO)	
De mauvaise qualité	-1 en Attaque et en dégâts. Retirer 5 DO au prix de base	
Déséquilibrée	-1 en Attaque mais dégâts inchangés. Retirer 2 DO au prix de base	
Rapide	L'arme devient <i>rapide à recharger</i> (applicable uniquement aux armes à distance <i>normales à recharger</i>). Ajouter 20 DO au prix de base.	

Modificateurs pour les boucliers

Etat du bouclier	Prix
Endommagé	-2 en Défense. Possibilité de le réparer après achat (pour la moitié de sa valeur
	finale). Retirer 10 DO au prix de base

Qualité (choisir un seul)	Prix
De qualité	+1 en Défense. Ajouter 20 DO au prix de base
De maître	+2 en Défense. Multiplier le prix final par 2
De qualité exceptionnelle	+4 en Défense. Multiplier le prix final par 4
De mauvaise qualité	-1 en Défense. Retirer 5 DO au prix de base

Poids (choisir un seul)	Prix
Assez léger	Divise l'encombrement par 2. Ajouter 20 DO au prix de base
Très léger	Annule l'encombrement. Ajouter 40 DO au prix de base
Lourd	Multiplie l'encombrement par 1,5. Retirer 5 DO au prix de base

Modificateurs pour les armures & vêtements

Coupe e	t état	Prix
De	coupe	Adaptée à une espèce non humanoïde précise (modrones, bariaures). Ajouter
inhabitu	ielle	10 DO au prix de base.
Intimida	nte	+1 en Intimidation au personnage qui la porte. Ajouter 10 DO au prix de base.
Très inti	midante	+2 en <i>Intimidation</i> au personnage qui la porte. Ajouter 20 DO au prix de base.
Discrète		+1 en <i>Discrétion</i> . Armures d'amateur et simples vêtements uniquement. Ajouter 10 DO au prix de base.
Ouvragé	e	+1 en <i>Diplomatie</i> . Ajouter 10 DO au prix de base.
Luxueus	+2 en <i>Diplomatie</i> . Ajouter 20 DO au prix de base.	
Provoca	nte	Mets en valeur les « atouts naturels » du personnage (+1 aux tentatives de séduction). Armures d'amateur et simples vêtements uniquement. Ajouter 10 DO au prix de base.
Endomn	nagée	-4 en protection. Possibilité de la réparer après achat (pour la moitié de sa valeur finale). Retirer 10 DO au prix de base

Qualité (choisir un seul)	Prix	
De qualité	+2 en protection. Ajouter 20 DO au prix de base	
De maître	+4 en protection. Multiplier le prix final par 2	
De qualité exceptionnelle	+4 en protection. Multiplier le prix final par 4	
De mauvaise qualité	-2 en protection. Retirer 5 DO au prix de base	

Poids (choisir un seul)	Prix
Assez légère	Divise l'encombrement par 2. Ajouter 20 DO au prix de base
Très légère	Annule l'encombrement. Ajouter 50 DO au prix de base
Lourde	Multiplie l'encombrement par 1,5. Retirer 5 DO au prix de base

Modificateurs pour les charmes et potions

Leur efficacité est mesurée en degrés de qualité. Pour obtenir le prix total d'un charme ou d'une potion, multipliez le prix de base par le nombre de degrés de qualité.

Ainsi, un Charme de Sang de degré 1 guérira 1D6 PV alors qu'un Charme de Vipère de degré 5 infligera 5d6 points de dégâts à sa cible.



Quelques exemples d'objets

- Lame d'acier astral githyanki : Epée longue (arme de professionnel assez courante / 10 DO) de qualité (+20 DO) exotique (Tranche-corde d'argent / +40 DO) : 70 DO
- Dague ouvragée en acier rouge des Abysses : Dague (arme d'amateur très courante / 1 DO) de maître (doubler le prix final) exotique (Vicieuse et Abyssale / +80 DO) : 162 DO
- Armure modrone usagée : Armure de plaques (armure de professionnel assez courante / 20 DO) endommagée (-10 DO) de coupe inhabituelle (+10 DO) : 20 DO
- Armure de Chevalier de la Gueuserie : Armure de cuir (armure d'amateur très courante / 4 DO) assez légère (+20 DO) discrète (+10 DO) : 34 DO
- Charme de Caillot : Charme très courant (10 PO) avec 2 degrés de qualité (redonne 2d6 PV / x2) : 20 DO
- Charme de Coeur : Charme très courant (10 PO) avec 4 degrés de qualité (redonne 4d6 PV / x4) : 40 DO
- Charme de Rat-crâne : Charme assez courant (20 PO) avec 2 degrés de qualité (donne un bonus de +1 en Dextérité et de +1 en Intellect pour 2 heures / x2) : 40 DO
- Larme de Deva : Charme peu courant (30 PO) avec 2 degrés de qualité (donne un bonus de +2 en Sagacité pour 2 heures / x2) : 60 DO

Exemple concret : le matériel d'un nouveau personnage de A à Z

Voici un exemple plus concret de l'utilisation de ce mode de calcul au cours de la création d'un personnage niveau 1 pour une campagne de *PlanesKape*.

Le personnage qui servira d'exemple sera Khos des Ombres, un cambrioleur et receleur originaire du Plan de l'Ombre et établi à son compte depuis peu à Sigil.

- Une épée courte, résultant du braquage d'une guitoune du quartier de la Dame : Arme d'amateur assez courante (2 DO) de qualité (+20 DO) : 22 DO
- Une arbalète de poing en bon état : Arme de profesionnel assez courante : 10 DO
- Un carquois avec des carreaux : 10 munitions pour arme à distance : 1 DO
- Une armure de cuir teinte en noir et sans pièces métalliques : Armure d'amateur très courante (4 DO) discrète (+10 DO) : 14 DO
- Un petit logement situé dans une ruelle du Bas Quartier : niveau de vie à 10 DO
- Un sac de bric à brac pour les expéditions planaires : Sac d'amateur à 2 DO
- Un sac avec juste le strict nécessaire : Sac d'un jour à 1 DO
- Deux charmes de caillot, juste au cas où : Charme très courant (20 PO) avec 2 degrés de qualité (redonne 2d6 PV / x2) : 20 DO x 2

Total: 100 DO

Niveaux de vie

Le niveau de vie d'un personnage, ou d'un groupe de personnage, regroupe le type de logement, l'aménagement de celui-ci et le montant moyen de leurs dépenses quotidiennes (nourriture, éventuels serviteurs, entretien de la propriété...).

Achat d'un niveau de vie

En termes de jeu, le personnage débourse le prix de son niveau de vie tous les ans (si plusieurs personnages partagent le même logement, ils peuvent bien sûr se cotiser).

Niveau de vie	Coût (à l'année)	Nombre de dK d'insécurité
A la rue (sans domicile ou changeant de squat fréquemment)	0 DO	+3 dK
Ruche (logement précaire ou squat stable)	5 DO	+2 dK
Bas quartier (quartier populaire)	10 DO	+1 dK
Quartier des Guildes (classe moyenne)	30 DO	-
Quartier des Gratte-papier (bourgeoisie)	60 DO	-1 dK
Quartier de la Dame (aristocratie)	80 DO	-2 dK

Insécurité

Le niveau de vie mesure la qualité de vie des personnages et influence donc leur capacité de récupération après une blessure où à survivre à une longue maladie.

- La difficulté de tous les jets de *Métier (Guérisseur)* effectués sur le personnage entre deux aventures (par exemple s'il souhaite récupérer d'une blessure grave) est augmentée ou diminuée d'un nombre de dK variant selon le niveau de vie (les dK d'insécurité).
- Le niveau de vie modifie également les chances des ennemis des PJs pour repérer leur lieu d'habitation et s'y introduire par effraction (un squat dans un bidonville étant extrêmement difficile à protéger durablement). Une personne mal intentionnée souhaitant repérer, espionner ou infiltrer la résidence du personnage verra ses tests de compétences augmentés ou diminués d'un nombre de dK variant selon le niveau de vie (les dK d'insécurité).

Note sur les quartiers

Bien que les niveaux de vie portent le nom des six quartiers de Sigil, rien n'oblige un joueur à vivre dans le quartier typique de son niveau de vie.



Armes exotiques

- « Tu veux voir un conteau bige ? CA c'est un conteau!»
- Un sicaire de la Ruche

Cette section présente brièvement les « coups spéciaux » qui seront accessibles aux armes exotiques dans *PlanesKape*. Vous y trouverez donc les grands classiques issus du livre de base du dK² mais aussi une petite série de mon cru.

<u>Abyssale</u>: En plus des dégâts infligés, l'arme occasionne 1d6 dégâts supplémentaires si la cible est originaire des Plans Supérieurs ou un type de diable. Si le porteur dépense 5 PE en plus de son dK, l'effet dure 1d6+Sag tours. Les armes à distance transfèrent cette capacité à leurs projectiles.

Agrippeur planaire: L'arme permet non seulement de capturer un individu (comme pour la technique de combat *Lutter*, mais sans donner l'opportunité de faire des dégâts) mais elle empêche également la personne capturée de se téléporter ou être téléportée par quelqu'un d'autre (ceci inclut le changement de plan). En bref, tous les sorts de Dimension échouent sur elle tant qu'elle est prisonnière. *Note*: ce coup spécial ne peut être affecté qu'à une arme permettant de saisir et maintenir une cible (pince, fourche, bolas, lassos, filets...).

<u>Déséquilibre</u>: Sur une attaque réussie, le personnage n'inflige pas de dégâts mais son adversaire est en position difficile: l'attaquant peut alors immédiatement tenter une seconde attaque avec le même modificateur que la première et un bonus de 1d6 aux dégâts. *Note*: ce coup spécial ne peut être affecté à une arme à distance.

<u>Doublette</u>: Le personnage peut attaquer deux fois à -2/-2 à la place de sa meilleure attaque.

<u>Elémentaire</u>: En plus des dégâts infligés, l'arme occasionne 1d6 dégâts élémentaires supplémentaires (choisir l'élément parmi les Plans Intérieurs). Si le porteur dépense 5 PE en

plus de son dK, l'effet dure 1d6+Sag tours. Les armes à distance transfèrent cette capacité à leurs projectiles.

<u>Ethérée</u>: Votre attaque est capable d'infliger des dégâts aux créatures immatérielles. Si le porteur dépense 5 PE en plus de son dK, l'effet dure 1d6+Sag tours. Les armes à distance transfèrent cette capacité à leurs projectiles.

<u>Infernale</u>: En plus des dégâts infligés, l'arme occasionne 1d6 dégâts supplémentaires si la cible est originaire des Plans Supérieurs ou un type de démon. Si le porteur dépense 5 PE en plus de son dK, l'effet dure 1d6+Sag tours. Les armes à distance transfèrent cette capacité à leurs projectiles.

Main-gauche : En utilisant une autre arme conjointement à celle-ci, le personnage peut utiliser cette arme comme un bouclier d'amateur (défense +1, sans encombrement) jusqu'à la fin du combat. Un personnage utilisant cette option peut tout de même utiliser l'atout Combat à deux armes. Note : ce coup spécial ne peut être affecté qu'à une arme d'amateur de contact (aucune arme à distance).

<u>Perceur :</u> L'arme permet d'ignorer l'armure de votre adversaire lorsqu'elle inflige ses dégâts.

<u>Riposte</u>: Si le personnage réussit une défense lors du premier tour d'un combat, il peut directement infliger des dégâts comme s'il venait de réussir une attaque. *Note*: ce coup spécial ne peut être affecté à une arme à distance.

<u>Sainte</u>: En plus des dégâts infligés, l'arme occasionne 1d6 dégâts supplémentaires si la cible est originaire des Plans Inférieurs ou si elle est mort-vivante. Si le porteur dépense 5 PE en plus de son dK, l'effet dure 1d6+Sag tours. Les armes à distance transfèrent cette capacité à leurs projectiles.

Tranche-corde d'argent : Sur le Plan Astral, l'arme permet de viser la corde d'argent d'un adversaire (actuellement en Projection Astrale) et d'infliger la moitié des dégâts aux PEs (en plus des dégâts normaux infligés aux PVs). Si cette attaque amène l'adversaire à 0 PE ou si c'est un coup critique, la corde est coupée et le personnage est expulsé de l'Astral. Il doit réussir un jet de Résistance

difficulté 25 pour ne pas tomber à 0 PV et 0 PE sous le choc. *Note* : ce coup spécial ne peut être affecté à une arme à distance.

<u>Tranchoir</u>: Le personnage peut ajouter une seconde fois sa Force aux dégâts. *Note*: ce coup spécial ne peut être affecté qu'à une arme de professionnel ou de brutasse de contact (aucune arme à distance).

<u>Vicieuse</u>: En plus des dégâts infligés, l'arme occasionne la perte cumulative d'1 PV par tour jusqu'à ce que la plaie soit bandée (comme pour la technique de combat *Saigneur*). *Note*: ce coup spécial ne peut être affecté à une arme à distance. Il peut toutefois être affecté à certains types de munitions.

Petit rappel

Comme dans les règles du dK², chaque coup spécial doit être « activé » en donnant un dK au Conteur. L'activation dure le temps d'une utilisation du coup spécial (en général pour une attaque).



ADVERSAIRES E+ AU+RES CHOSES RAMPAN+ES OU GLUAN+ES

- « La vérité ?! La **vérité** ?! On ne se libère pas des contrats baatezus, pauvre salope déguisée en humaine. »
- Vrischika

Création de PNJs et de monstres

Les personnages non joueurs seront construits selon trois méthodes différentes en fonction de leur rôle dans l'intrigue :

- Si c'est un PNJ lambda (un anonyme qui ne sera a priori pas combattu par les joueurs), on utilise la méthode de **Boojum** décrite ci-dessous (merci à toi :-D).

 Si c'est un adversaire mineur (typiquement un monstre), on utilise les règles du *Bestaire Monstrueux* pour gérer les monstres (à base de FD et niveau).

- Si c'est un adversaire majeur (grand méchant récurrent), on utilise le même système que pour les joueurs.

Méthode Boojum pour des quidams instantanés

On définit un quidam par une *définition*, un *qualificatif* et un *niveau*. Par exemple : Nestor, aubergiste paranoïaque niveau 3.

Pour déterminer ce que le quidam peut faire, on utilise les formules suivantes :

- niveau + 6 pour tout ce qui concerne sa définition (Nestor a donc un score de 9 en comptabilité, connaissances des bières, renseignements...)
- niveau + 4 pour tout ce qui concerne son qualificatif
 (soit pour Nestor, 7 en vigilance, en psychologie)
- niveau + 2 pour tout le reste (Nestor est donc doté d'un splendide 5 en mêlée).

Le quidam possède deux compteurs :

- niveau x 10 PV
- niveau x 4 PE (encore que les PE servent rarement)

On peut éventuellement inverser ces deux compteurs selon le type de quidam que l'on souhaite obtenir.

Nouveaux types et capacités de monstre

Voici un nouvel atout de type de monstre à utiliser avec vos monstres créés avec la méthode du Bestiaire :

<u>Cageur</u>: La créature est un pur produit de la Cité des Portes. Elle dispose des capacités : Adaptation (choisir un quartier de Sigil), Talentueux (Survie – Cité des Portes uniquement).

Et pour continuer dans la même veine, voici une nouvelle capacité de monstre, utile pour représenter les manes, lémures et autres nupperibos :

<u>Dénué d'esprit</u>: La créature n'a pas d'esprit intelligible. Elle est donc immunisée à tous les sorts visant son esprit, et aux illusions visant à la terroriser. Elle n'a pas de sentiments ou d'émotions. A noter que cela n'implique pas nécessairement qu'elle agisse de manière stupide : un golem savamment enchanté peut avoir une tactique de combat très pointue, et être néanmoins Dénué d'esprit. Une créature Dénuée d'esprit ne peut utiliser la magie.

Habitants et monstres typiques de la Cité des Portes

Cette section vous présente une brève liste de personnages, hostiles ou non, à jeter dans les pattes de vos joueurs.



Quidams et autres habitants ordinaires de la Cage

Catin : C'est triste mais, bien souvent, les femmes ne peuvent subsister qu'en vendant leur corps aux hommes prêts à payer pour un peu de compagnie. Le nombre de prostituées que l'on voit dans la Ruche reflète combien la vie y est dure.

Prostituée survivante niveau 3 (+9 en Prostituée, +7 en Survivante, +5 au reste – 30 PV)

Citoyen de la Ruche ou des Bas quartiers: Ce sont les plus infortunés de tous les malheureux de Sigil. La mort serait un soulagement pour eux. Ils font tout leur possible pour survivre, même s'il leur faut pour cela se livrer à des actes dégradants.

Citadin débrouillard niveau 2 (+8 en Citadin, +6 en Débrouillard, +4 au reste – 20 PV)

Citoyen de classe supérieure: Le pouvoir et la richesse sont synonymes de privilèges, lesquels peuvent procurer des "aménagements" à la loi pour quiconque sait en jouer. Ceux-ci génèrent davantage de pouvoir et d'argent, en un cycle sans fin qui exclut les moins fortunés.

Citadin cultivé niveau 3 (+9 en Citadin, +7 en Cultivé, +5 au reste – 30 PV)

Dabus : Les dabus sont les serviteurs de la Dame des Douleurs, l'énigmatique dirigeante de Sigil. Ils flottent au-dessus du sol et parlent par rébus, à l'aide de symboles qu'il est possible de déchiffrer pour en faire des mots. Sur l'ordre tacite de la Dame, ils abattent certains murs et construisent des rues.

Serviteur de la Dame énigmatique niveau 6 (+12 à tout ce qui a trait à leur devoir, +10 en Enigmatique, +8 au reste – 60 PV)

Récupérateur : Les Récupérateurs sont de pathétiques sous-hommes qui dérivent dans l'univers de la Ruche. Ils parviennent à subsister en ramassant les cadavres qui s'accumulent dans leur quartier et en les amenant à la Morgue en échange de quelques pièces.

Mendiant débrouillard niveau 1 (+7 en Mendiant, +5 en Débrouillard, +3 au reste – 10 PV)

Sage-femme : A Sigil, les sages-femmes remplissent de nombreux rôles. Elles détiennent un grand savoir sur de nombreux sujets, de l'accouchement aux plantes requises pour faire tomber la fièvre. Certaines ont également des connaissances en matière de magie, qu'elles cachent derrière une apparence anodine.

Erudite discrète niveau 4 (+10 en Erudite, +8 en Discrète, +6 au reste – 40 PV)

Fiélons et autres habitants des Plans Inférieurs

Abishaï noir : Les abishaïs sont les fantassins des baatezus pour la Guerre Sanglante. Comparée à celle des autres baatezus, leur intelligence est très limitée. Les abishaïs noirs sont les moins puissants de tous ; rouges comme verts sont leurs supérieurs.

FD 3 Niveau 3.

Compétences: Combat +10, Sournoiserie +7, Survie +7, Mystique +4

Compteurs: 45 PV, Armure 4, 18 PE

Attaques: Griffes et morsure: Soit +10 soit +8/+8. Inflige 3d6+3 +1d6 d'acide points de dégâts.

Capacités spéciales : Extra-planaire (Abomination, Bannissement, Horreur), Liberté de mouvement

(Vol), Invulnérabilité (Feu), Puissance x2, Attaques multiples, Dégâts spécifiques (Acide)

Abomination de Noirépine: Monstruosités faites d'épines et de branchages animées par la noire magie de Ravel, les abominations étaient jadis cantonnées aux allées inquiétantes du Dédale de Noirépine. Cette époque est depuis peu révolue et certaines de ces créatures rôdent désormais dans les sous-sols de la Ruche à la recherche d'un orphelin égaré à dévorer.

FD 3 Niveau 3.

Compétences: Combat +7, Sournoiserie +4, Survie +10, Mystique +7

Compteurs: 36 PV, Armure 6, 27 PE

Attaques: Griffes et épines: +7. Inflige 2d6+3 points de dégâts.

Décharge de Noirépine : +7, diff 20, coûte 1d6 PE. Inflige 2d6+3 points de dégâs sur une zone Chariot. *Capacités spéciales :* Plante (Insensibilité Mentale, Allergie au Feu), Abomination, Puissance, Pouvoir (Décharge de Noirépine), Sursaut mortel (Explose en causant 3D6 points de dégâts au contact), Sans traces.

Rats crânes

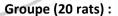
Individuellement, les rats-crâne ne sont guère plus dangereux que les rats normaux, dont ils se différencient par leur cerveau, qui est clairement visible. Mais c'est en groupe qu'ils deviennent dangereux, car il leur suffit de se trouver à proximité les uns des autres pour donner naissance à un esprit de groupe qui devient de plus en plus puissant. S'ils sont suffisamment nombreux, ils peuvent devenir aussi intelligents que des dieux et ils gagnent de puissants sorts et des facultés mentales. On ne peut affaiblir l'esprit de groupe qu'en tuant suffisamment de rats-crâne.

Pour simplifier, nous ne donnerons pas le profil individuel des ratscrânes ici, mais simplement quelques exemples de nuées déjà constituées. Si vous souhaitez constituer vos propres nuées, voici quelques indications :

• Tous les 10 rats, le groupe gagne +1 niveau (il est donc niveau 1 de 1 à 9 rats, niveau 2 de 10 à 19, ...).

Tous les 20, rats, le groupe gagne +1 FD (il est donc FD 1 de 1 à 19 rats, FD 2 de 20 à 39 rats...).

 Dès qu'il devient Professionnel ou Brutasse en Mystique, le groupe sélectionne en priorité l'atout Domaine renforcé (Esprit).



FD 2, niveau 3.

Compétences : Combat +3, Sournoiserie +6,

Survie +6, Mystique +13 *Compteurs :* 12 PV, 30 PE

Attaques: Morsure +3, inflige 1d6+3 points de

dégâts.

Capacités spéciales : Vermine (Invulnérabilité aux pouvoirs mentaux, Récupération), Nuée, Mystique style Psi (Esprit), Talentueux (Mystique).

Troupe (40 rats):

FD 3, niveau 5.

Compétences: Combat +6, Sournoiserie +9,

Survie +9, Mystique +16 *Compteurs :* 30 PV, 75 PE

Attaques: Morsure +6, inflige 1d6+5 points de

dégâts.

Capacités spéciales : Vermine (Invulnérabilité aux pouvoirs mentaux, Récupération), Nuée, Mystique style Psi (Esprit), Domaine renforcé (Esprit), Talentueux (Mystique), Puanteur.

Légion (60 rats):

FD 4, niveau 7.

Compétences: Combat +9, Sournoiserie +12,

Survie +12, Mystique +19 *Compteurs :* 56 PV, 140 PE

Attaques: Morsure +9, inflige 1d6+7 points de

dégâts.

Capacités spéciales : Vermine (Invulnérabilité aux pouvoirs mentaux, Récupération), Nuée, Mystique style Psi (Esprit), Domaine renforcé (Esprit), Talentueux (Mystique), Puanteur, Sursaut mortel, Vitesse rapide.

Horde (80 rats):

FD 5, niveau 9.

Compétences: Combat +12, Sournoiserie +15,

Survie +15, Mystique +22 *Compteurs :* 90 PV, 225 PE

Attaques: Morsure +12, inflige 1d6+9 points

de dégâts.

Capacités spéciales : Vermine (Invulnérabilité aux pouvoirs mentaux, Récupération), Nuée, Mystique style Psi (Esprit), Domaine renforcé (Esprit) x2, Talentueux (Mystique), Puanteur, Sursaut mortel, Vitesse rapide, Engloutissement.

Grimoire des nuées

Lorsqu'une nuée de rats a la possibilité de lancer des sorts, considérez qu'elle possède les sorts suivants mémorisés :

Décharge mentale - sort d'Esprit, inflige 1d6 (+1 par niveau de Mystique) dégâts sur les PV sur une cible, difficulté 20 (instantané, incantation d'une action, portée de tir, une seule cible, mémorisé)

Rafale mentale - sort d'Esprit, inflige 3d6 (+1 par niveau de Mystique) dégâts sur les PV à répartir entre les cibles de la zone, Dégâts structurels, difficulté 30 (instantané, incantation d'une action, portée de tir, zone grande salle, mémorisé)

Tempête mentale - sort d'Esprit, inflige 4d6 (+1 par niveau de Mystique) dégâts sur les PV à répartir entre les cibles de la zone, Immobilisation, Dégâts structurels, difficulté 40 (instantané, incantation d'une action, portée de tir, zone grande salle, mémorisé)

Note : Pensez bien à retirer 5 ou 10 à la difficulté du sort si la nuée dispose de l'atout Domaine privilégié (une ou deux fois)

Sicaires, gardes et autres brutes

Homme de main Rectifieur: Les Rectifieurs, à qui l'on donne le nom de Mort Rouge, constituent l'une des factions les plus terrifiantes de Sigil. Ils font respecter la justice sans la moindre pitié, persuadés qu'elle est la seule garante de la vérité. Ils se sont auto-proclamés gardiens et bourreaux du multivers. Ils se rachètent quelque peu en se montrant aussi intransigeants envers eux-mêmes qu'envers les autres et ne faisant respecter que des lois justes. Leur dévotion fanatique est inquiétante, mais il est possible de s'en servir contre eux.

FD 3 Niveau 2.

Compétences: Combat +9, Sournoiserie +6, Survie +10, Mystique +3

Compteurs: 36 PV, Armure 4, 12 PE

Attaques: Hache: +9. Inflige 3d6+2 points de dégâts.

Capacités spéciales: Cageur (Talentueux (Survie), Adaptation), Vitalité, Puissance x2, Armes et

armures de professionnel, Rectifieur (Bige).

Petite frappe ou muscle à louer : Certains individus sont naturellement imposants sur le plan physique. Parmi eux, il en est qui mettent leur carrure à profit pour terroriser les autres. Ils utilisent plus souvent leurs muscles que leur matière grise et, hélas, ça marche.

FD 3 Niveau 2.

Compétences: Combat +9, Sournoiserie +6, Survie +10, Mystique +3

Compteurs: 42 PV, Armure 4, 12 PE

Attaques: Hache: +9. Inflige 3d6+2 points de dégâts.

Capacités spéciales: Cageur (Talentueux (Survie), Adaptation), Vitalité x2, Puissance x2, Armes et

armures de professionnel.

Officier de l'Harmonium : La faction de l'Harmonium a comme devise "Vivre comme il faut". Malheureusement pour les autres, ses membres ont tendance à la traduire par : "Vivez comme nous, sinon..." Ils croient fermement à l'utilité des lois, qu'ils font respecter dans les rues de Sigil. Leur armure rouge les rend aisément reconnaissables.

FD 3 Niveau 3.

Compétences: Combat +10, Sournoiserie +7, Survie +11, Mystique +4

Compteurs: 45 PV, Armure 4, 18 PE

Attaques: Hache: +9. Inflige 3d6+3 points de dégâts.

Capacités spéciales : Cageur (Talentueux (Survie), Adaptation), Puissance x2, Armes et armures de

professionnel, Harmonium (Bige), Action concertée.

Sicaire de la Ruche : Dans toute société, il est des gens qui ne supportent pas les règles qu'on leur impose. Certains se sentent opprimés, tandis que d'autres se retrouvent à la rue après que toute option leur a été ôtée, et que d'autres encore sont juste naturellement en butte à l'autorité. Quoi qu'il en soit, nombre d'entre eux choisissent de devenir des criminels et de s'en prendre aux autres.

FD 2 Niveau 1.

Compétences: Combat +7, Sournoiserie +8, Survie +8, Mystique +1

Compteurs: 12 PV, 4 PE

Attaques: Lames courtes: soit +7 soit +5/+5. Inflige 1d6+1 points de dégâts.

Capacités spéciales: Cageur (Talentueux (Survie), Adaptation), Talentueux (Sournoiserie), Vitalité,

Attaques multiples (dagues).

Habitants et créatures des sous-sols

Goule : Les goules sont des monstres sans scrupules et quasiment dénués d'intelligence. Elles subsistent en se nourrissant de la chair et des ossements des morts et des vivants. Fort heureusement, il est facile de les détruire.

FD 2 Niveau 1.

Compétences: Combat +7, Sournoiserie +4, Survie +4, Mystique +1

Compteurs: 12 PV, 4 PE

Attaques: Griffes et dents: +7. Inflige 1d6+1 points de dégâts.

Capacités spéciales: Maudite (Abomination, Sans repos, Horreur, Allergie au feu), Adaptation (Sous-

sols de Sigil), Puanteur, Vitalité.

Rat-garou: La lycanthropie est une maladie transmise par la morsure d'une créature infectée. La victime devient alors un être mi-homme, mi-animal. Plusieurs créatures fort différentes propagent cette maladie ; certaines sont nobles, d'autres terrifiantes. Le rat n'entre dans aucune de ces catégories. Maîtres du monde souterrain, les rats-garous rôdent dans l'ombre et sont universellement détestés. Leur personnalité reflète souvent ce fait.

FD 4 Niveau 1.

Compétences: Combat +9, Sournoiserie +6, Survie +10, Mystique +3

Compteurs: 24 PV, 8 PE

Attaques: Griffes et dents: soit +9 soit +7/+7. Inflige 2d6+1 points de dégâts.

Capacités spéciales: Maudite (Abomination, Transformation, Charognard mystique, Allergie à l'argent), Talentueux (Survie), Puissance, Adaptation (Sous-sols de Sigil), Puanteur, Vitalité, Attaques

multiples, Lycanthropie.

Lycanthropie : Si un rat-garou mord un personnage, celui-ci doit réussi un test de Résistance difficulté 15 pour ne pas contracter la lycanthropie. Si c'est le cas, aucun symptôme n'apparaît avant la pleine lune suivante. À ce moment, le personnage infecté prend involontairement sa

forme animale et devient une bête affamée oubliant jusqu'à sa propre identité (rester dans un endroit sans cycle lunaire n'est pas une solution : la transformation finira toujours par se déclencher). Le personnage ne se souvient ensuite de rien, sauf s'il réussit un test de Sagacité + Intellect (difficulté 15), auquel cas il prend conscience de sa condition de lycanthrope. Ce qui se passe ensuite est entièrement à la discrétion du Conteur ;-).

Vargouille: Les vargouilles sont d'horribles créatures des Plans Inférieurs prenant la forme de têtes désincarnées pourvues d'ailes. Leur morsure est mortelle et leurs victimes ont de fortes chances de devenir elles aussi des

vargouilles après leur mort. Seule à seul, elles ne sont guère dangereuses, mais elles attaquent généralement en groupe. Ceux qui s'aventurent dans les catacombes et les lieux sombres ont tout intérêt à s'en méfier.

FD 2 Niveau 2.

Compétences: Combat +5, Sournoiserie +2, Survie +5, Mystique +8

Compteurs: 20 PV, 8 PE

Attaques: Griffes et dents: +7. Inflige 1d6+1 points de dégâts.

Capacités spéciales: Maudite (Abomination, Sans repos, Horreur, Allergie à la lumière du jour), Liberté de mouvement (Vol), Gémissement (fonctionne comme Paralysie mais avec un jet de Mystique), Baiser de la vargouille.

<u>Baiser de la vargouille</u>: La vargouille peut embrasser une créature paralysée en réussissant une attaque. La cible doit réussir un jet de Résistance (difficulté 15) si elle ne veut pas être victime d'une atroce transformation. Elle perd tous ses cheveux en 1d6 heures puis, 1d6 heures plus tard, ses oreilles se transforment en ailes de chauve- souris, des filaments poussent sur son crâne et son menton, et ses dents deviennent des crocs pointus. Au cours des 1d6 heures suivantes, elle subit une diminution permanente de 1 point d'Intellect et de Charisme par heure (pour un minimum de 3). La transformation s'achève 1d6 heures après, par la séparation de la tête et du corps (lequel cesse aussitôt de vivre). La créature embrassée est devenue une vargouille.

La transformation est interrompue par la lumière du soleil ou un effet magique ayant un effet similaire, mais elle reprend dès la nuit tombée (ou dès que la luminosité diminue). Une intervention magique est nécessaire pour soigner le malade.

Contacts prêts à l'emploi

Vous êtes à court de contacts à proposer à vos joueurs ? Voici une petite liste de PNJs qui pour vous dépanner. La plupart sont issus du jeu vidéo *Planescape Torment*, d'autres de suppléments de la gamme *AD&D Planescape*, d'autres encore sont issus de mon cerveau malade.

Chaque contact est accompagné d'une petite liste de domaines de compétence qui peuvent leur être associés. Dans tous les cas, n'hésitez pas à la modifier en fonction de vos besoins ou de votre vision de ces personnages.

Acaste

Acaste est la reine des goules des Nations Mortes. C'est une cannibale qui contrôle ses troupes et le Roi Silencieux par la crainte. Elle est forte, très résistante et, contre toute attente, rusée. Il convient de faire attention à elle.

Domaines possibles : Nations Mortes, Sous-sols de Sigil, Goules

Alinys

Alinys Davlamin est une jeune tieffeline originaire du Plan Primaire (de la ville d'Eauprofonde plus précisément). Arrivée il y a à peine quelques années dans la Cage, elle s'est très vite installée comme planographe et intégrée parmi les Athars. Elle ne manque d'ailleurs pas la moindre occasion de faire un peu de recrutement pour sa faction.

> **Domaines possibles :** Fiélons, Sorcellerie, Athars, Voyages planaires, Plan Primaire

Bah'aka

Bah'aka est un vieil égoutier travaillant pour la *Guilde des Egoutiers de la Cage*, une petite organisation chargée d'entretenir les galeries situées juste sous le Bas Quartier. Comme son

âge ne lui permet plus de descendre dans les souterrains à risques du quartier, il s'échine à défendre les intérêts de ses camarades face aux factions et aux Seigneurs Dorés qui les emploie.

Domaines possibles : Sous sols de Sigil, Seigneurs Dorés, Milieu ouvrier du Bas Quartier

Cendre

Cendre est un tieffelin magouilleur et vantard originaire de la Ruche qui raconte à qui veut l'entendre qu'il connaît personnellement un membre des Sombre Huit et qu'il a aperçu Bel lors d'une visite à Dis. Cet arrangeur passe presque tout son temps dans le Bar du Cadavre Fumant, dans le Bas Quartier, à attendre une bonne occasion de jouer un air à un béjaune ou à tenter d'échapper à des anciens « clients » revanchards.

Domaines possibles: Baatezus, Milieu criminel de Sigil, Seigneurs Dorés, Maudith

Cirily

Cirily est une genasi de feu qui tente de monter sa propre faction : les Planistes. Sigil est débordante de population, et les primaires continuent d'affluer par les nombreux portails qui s'ouvrent sur leur plan. En deux mots Cirily veut renvoyer les primaires « chez eux » pour qu'ils arrêtent de prendre ce qui revient aux planaires de droits à savoir la Cage...

Domaines possibles : Arborée, Politique de Sigil, Planistes, Signe de l'Un

Coaxmétal

Coaxmétal est un énorme golem de fer qui travaille inlassablement dans la mystérieuse tour de siège située au centre de Sigil. Naturellement poussé vers la destruction, il ne semble pas avoir d'autre raison d'être que de forger autant d'armes que possible.

Domaines possibles : Fabrication et enchantement d'armes, Garde Fatale, Stratégie Militaire, Trafic d'armes

Djhek

Djhek'nlarr est une « tueuse de flic » githzeraï recherchée par l'Harmonium et spécialisée dans le commerce de cartes de dédales de la Dame. La chanson dit qu'elle provoque des primaires pour les faire consigner dans un dédale. Une fois le bige enfermé, elle part sur le site et revient avec une nouvelle carte. Si elle croise une victime elle la tue ou l'aide à sortir suivant son humeur.

Domaines possibles : Pègre et crime organisé, Dédales, Astral, Faune de la Ruche

Drake l'exquis

Drake est un jeune metteur en scène fraichement débarqué de sa Sharn natale et installé au Palais Englouti (dans le Bas quartier). Il espère atteindre l'immortalité en écrivant des pièces révolutionnaires qui resteront dans l'histoire de la Cage. Pour l'instant, l'inspiration ne vient pas trop, mais ce jeune genasi de la foudre ne se décourage pas pour autant. Il s'est récemment rapproché des Sensats pour tenter d'y trouver une muse à sa hauteur.

Domaines possibles : Théâtre, Arts, Tavernes et auberges du Bas Quartier, Société des Sensations

Fell

Fell est un dabus déchu, un ancien serviteur de la Dame des Douleurs et l'un des rares prêtres restants de l'ancien dieu des portails, Aoskar. Il est connu pour la qualité de ses tatouages, qui semblent parfois presque « vivants ». Il suffit de lui raconter ses exploits pour qu'il les imprime sur la chair, permettant d'en tirer une grande force.

Domaines possibles : Dabus, Sorcellerie, Culte d'Aoskar, Athars

Ebb

Ebb Craquerotule est un membre âgé de l'Harmonium, qui aime passer ses journées au bar du Cadavre fumant, à parler sans cesse à quiconque l'écoute. C'est une véritable mine d'informations, pour peu que l'on supporte ses longues digressions.

Domaines possibles : Pègre et crime organisé, Maudith, Harmonium, Faune de la Ruche et du Bas Quartier

Dhall

Ce vieux scribe a l'air très âgé... Sa peau ridée a une légère teinte jaune, telle un vieux parchemin. Il a des yeux éteints de couleur gris foncé sur un visage angulaire... un visage non-humain, et des oreilles qui se rétrécissent en pointes. Une barbe blanche broussailleuse flotte devant ses robes noires comme une cascade. Il lui arrive de tousser. Le livre ouvert devant lui est énorme et semble contenir de nombreux noms.

Domaines possibles : Hommes-Poussière, La Morgue, Sorcellerie, Théologie

Fhjull

Fhjull Langue-fourchue est l'une des victimes de Trias, qu'il appelle "le Traître". Il a signé un contrat qui l'oblige à se montrer charitable envers tout le monde tant que le deva ne sera pas mort. Il réside dans les ruines d'Ul-Goris, en Outreterre, où il se cache des mortels et des immortels. Il possède un savoir et des objets qui pourraient s'avérer utiles.

Domaines possibles : Fiélons, Célestes, Guerre Sanglante, Sorcellerie

Grâce

Grâce est la fondatrice de la Maison de tolérance des plaisirs intellectuels, une maison de tolérance où il n'y a pas de rapports sexuels et où le plaisir est purement spirituel. Elle est très bavarde, cultivée et sage. C'est également une succube qui a su rompre avec les siens pour devenir ce qu'elle est. Elle sait beaucoup de choses et son appartenance à la faction des Sensats la rend à l'écoute de tout ce qui est nouveau.

Domaines possibles : Sorcellerie, Guerre Sanglante, Société des Sensations, Vie culturelle de Sigil

Hargrimm

Hargrimm est le chef des squelettes des Nations Mortes. C'est le prêtre squelette qui transmet à ses fidèles les paroles du Roi silencieux. Avec Salie-Marie le zombi et Acaste la reine des goules, il constitue le trio permettant aux Nations Mortes de conserver un certain équilibre politique. Si jamais la balance venait à pencher d'un côté ou de l'autre, seul le chaos l'emporterait.

Domaines possibles : Nations Mortes, Sous-sols de Sigil, Sorcellerie, Squelettes

Horagor

Horagor est une véritable montagne de muscles à la peau roussie et aux yeux injectés de sang. Contrairement à ce qu'on pourrait supposer en le regardant, il ne gagne pas (ou plutôt « plus ») sa vie par la violence mais travaille en tant que barman à la Poussière Accumulée, un bar tenu par les Hommes Poussières dans la Ruche.

S'il n'est pas le plus brillant tieffelin ayant vécu dans la Cage, il peut se révéler être un compagnon de beuverie fort sympathique.

Domaines possibles : Hommes Poussière, Gangs de la Ruche,

Plan Primaire, Tavernes de la Ruche

Iannis

lannis est un vieil avocat un peu gâteux possédant un cabinet dans le quartier des Gratte Papiers. En tant que tel, il est parfaitement à même de comprendre la législation labyrinthique de Sigil ou de représenter quelqu'un devant les Cours de Justice. Malheureusement pour ses clients, son grand âge commence à lui jouer des tours et il lui arrive de plus en plus souvent de confondre des articles de lois.

Domaines possibles : Cours de Justice, Lois de Sigil, Fraternité de l'Ordre, Marqués

Khos

Khos des Ombres est un arrangeur installé dans le Bas Quartier. Qu'il s'agisse de marchandises de contrebande, de muscle à louer, d'artéfacts magiques dangereux ou même d'esclaves dévoués, il n'y a (presque) rien qu'il ne puisse vous procurer... Si vous y mettez le prix bien entendu. En ce moment, il semble se spécialiser dans le trafic de Pierres Sensorielles, au grand damn des Sensats.

Domaines possibles : Libre Ligue, Société des Sensations, Crime organisé, Contrebande

Kylie

Kylie est l'une des rabatteuses les plus célèbres du Bas Quartier et de la Ruche. Cette jeune tieffeline connaît la Cage comme sa poche et peut vous amener n'importe où, pour peu que vous y mettiez le prix. Quand elle n'est pas en service, Kylie a l'habitude de se détendre au Cadavre Fumant ou à la Voile Noire.

Domaines possibles : Géographie de la Cage, Marché noir, Tavernes de Sigil

Lothar

Lothar est le maître des Os de la Nuit. Les étagères de son salon sont pleines de crânes qui lui susurrent des secrets oubliés de tous et lui transmettent leur savoir. C'est peut-être l'un des rares individus capables de détruire un macchabé une bonne fois pour toutes. Les habitants de Sigil osent à peine murmurer son nom et font tout pour ne pas l'offenser.

Domaines possibles : Histoire de Sigil, Sorcellerie, Morts-vivants, Rats de Sigil

Mantuok

Mantuok est un rat garou officiant en tant que Voix de Tant-en-Un, l'esprit des rats crânes de la ville, et émissaire de Lothar, le Maître des Os. Totalement dévoué à ses deux maîtres, il semble également prêt à tout pour étendre l'influence de Tant-en-Un et détruire les ennemis actuels des rats : les morts vivants des Nations Mortes.

Domaines possibles : Sous-sols de Sigil, Culte de Tant-en-Un, Rats de Sigil

Martha

Martha est une vieille sage femme installée dans une guitoune à deux pas du square du chiffonnier dans la Ruche. En tant que sage femme, Martha détient un grand savoir sur de nombreux sujets, de l'accouchement aux plantes requises pour faire tomber la fièvre. La rumeur lui prête également des connaissances en matière de magie, qu'elle cacherait derrière une apparence anodine.

Domaines possibles : Ruche, Sorcellerie, Récupérateurs, Médecine

Mebeth

La vieille Mebeth habite dans le Village Enseveli depuis tellement longtemps que les locaux la considèrent presque comme faisant partie intégrante du décor. Cela ne les empêche pas de tenir la vieille femme en très haute estime cependant : il s'agit probablement de la seule personne au village capable de rafistoler quelqu'un. Elle ne demande en générale pas grand-chose pour ses services, mais si vous faites appel à elle, il vaut mieux que vous ne soyez pas trop à cheval sur les règles d'hygiène...

Domaines possibles: Sous-sols de Sigil, Folklore, Village Enseveli, Sorcellerie, Médecine

Natalya Korsarov

Cadette héritière d'une famille de Seigneurs Dorés, Natalya Korsarov est une fêtarde insouciante et incorrigible. Sa beauté est quasi-légendaire dans les soirées mondaines du Quartier de la Dame, et ce malgré la cicatrice sur la joue droite qu'elle garde d'une rencontre avec un abishaï. Quand elle ne passe pas ses nuits à s'encanailler dans les pires tavernes du Bas Quartier, il lui arrive de jouer les intermédiaires pour son père.

Domaines possibles: Seigneurs Dorés, Monde de la nuit, Tavernes du Quartier de la Dame, Tavernes du Bas Quartier

Pharod

Pharod Poil-d'Asticot est le roi des Récupérateurs de la Ruche. C'est un infirme qui manque souvent de courage. Cela étant, son esprit est toujours aussi vif. Il dirige le Village Enseveli d'une main de fer, ce qui n'est pas chose aisée. C'est un fourbe et un voleur qui semble en savoir un peu trop long sur toi, même s'il refuse de parler si l'on ne se montre pas suffisamment... persuasif.

Domaines possibles : La Ruche, Village Enseveli, Récupérateurs, Sous-sol de Sigil, Pègre et crime organisé

Quaida

Quaida est la première prêtresse du culte d'Arawn. Elle fait également partie des Homme Poussière et souhaite en prendre la tête pour des raisons qu'elle seule connaît. Actuellement, elle semble se tisser une toile de contact en vendant des contrats des Hommes Poussières au Rat Moucheté et à l'Urne Blanche, deux cabarets du Bas Quartier.

Domaines possibles : Lois de Sigil, Tavernes du Bas Quartier, Hommes Poussières, Culte d'Arawn

Roméo

Parmi toutes les bizarreries que l'on peut croiser dans la Cage, le Roméo le sagoingoin a réussi le tour de force d'être à la fois unique et inoubliable. Il faut dire qu'un homme poisson égoutier grand amateur d'art qui se pavane avec un veston rapiécé, un haut de forme et un grand sourire de 149 dents ne s'oublie pas facilement.

Domaines possibles : Ouvriers du Bas Quartier, Sous-sols de Sigil, Arts

Salie-Marie

Salie-Marie est le porte-parole des zombies auprès du Roi Silencieux. Parmi le trio dirigeant les morts des Nations Mortes, elle est sans conteste la plus posée et la moins belliqueuse. L'exacte opposée de la goule Acaste en quelque sorte.

Domaines possibles : Nations Mortes, Sous-sols de Sigil, Légendes, Zombies

Shaka

Shaka est une guerrière githyanki appartenant à la prestigieuse caste des Gish, un ordre de chevaliers sorciers directement sous les ordres de la Reine Liche. Après une brillante carrière affectée sur *Le poignard d'Ashali*, un destroyer astral affecté à la chasse d'Illithids dans

l'espace du Primaire, Shaka est désormais postée dans la Cage à la recherche d'une organisation hérétique : les Enfants de Gith.

Domaines possibles : Empire githyanki, Illithids, Guerre des Deux-Ciels, Spelljamming

Sly Nye

Sly Nye est un chaoteux éclairé exerçant le métier d'avocat. Il n'est certes pas un avocat très académique mais il possède de réels dons d'homme de loi et obtient de très bon résultats face à certains juges, comme le tout aussi chaotique Juge Gabberslug. Mais Sly Nye n'est pas un simple chaoteux, car il connaît toutes les subtilités des lois comme un marqué, si bien qu'il lui arrive aussi d'avoir quelques succès dans des procès plus classiques.

Domaines possibles : Cours de Justice, Xaositectes, Lois de Sigil, Fraternité de l'Ordre

Soego

Soego est un Homme Poussière installé comme missionnaire dans les sous-sols des Nations Mortes. Officiellement, il est là pour convaincre les morts-vivants des Nations Mortes de renoncer à leurs passions pour atteindre la Vrai Mort. Officieusement... Et bien disons que les apparences peuvent être trompeuses.

Domaines possibles : Hommes Poussières, Nations Mortes, Rats de Sigil, Culte de Tant-en-Un

Vrishchika

Vrishchika est une alu-fiélonne, la fille d'une tanar'ri, et d'un grand roi mortel. Elle a passé les premières années de sa vie à parcourir les plans avec la Companie du Vautour. Après ces années d'errances, elle a fini par s'installer dans le Quartier des Gratte-Papiers et par y ouvrir une boutique.

Domaines possibles : Plans, Marché noir, Communauté tanar'ri de Sigil, Sorcellerie



OPEN GAME LICENSE VERSION I.OA

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; descriptions of characters. names and enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation

and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.

dK², Copyright 2008, John Doe; Authors Jean-Baptiste "Islayre d'Argolh" Durand, John Grümph, Yannick "Orlanth" Polchetti

FuturdK², 2009, Yannick "Orlanth" Polchetti

Divin (6)thème, 2009, Jean-Baptiste "Islayre d'Argolh" Durand