



D&D 3.5 - PLANESCAPE

SYSTÈME DE RÈGLES ALTERNATIF



© 1998 DiTerlizzi

SOMMAIRE

Introduction et crédits	4
Sources et ouvrages de référence.....	5
Moteur du jeu	5
Du d20 aux 2d10.....	5
Seuil de dégâts massifs.....	5
Seuil de mort	6
Création de personnage	6
Races.....	7
Sources utilisées	7
Nouvelles races	7
Races restreintes ou injouables	10
Nouveaux traits raciaux.....	10
Classes	11
Archétypes de classes	12
Finances de départ des archétypes de classe	18
Exemples de Classes	18
Compétences.....	22
A propos de la nouvelle liste des compétences.....	22
Test de compétence	22
Nouvelle Liste des compétences.....	22
Apprentissage des compétences	25
Compatibilité avec l'ancien système.....	26
Dons.....	27
Dons généraux.....	27
Dons d'historiques.....	28
Dons magiques et méta-magiques.....	29
Dons divins et mystiques.....	30
Dons psioniques	31
Dons d'allégeance	31
Dons planaires	31
Dons Steampunk	32
Bénéfices de Faction	33

Dons de familles d'armes	34
Magie.....	37
Origine de la Magie	37
Styles de magie.....	37
Focus profanes et divins.....	38
Magie planaire.....	39
Magie rituelle	43
Nouveaux sorts.....	43
Points d'éclat.....	48
Acquisition des points d'éclat	48
Points d'éclat et PNJs	48
Effets de la dépense d'un point d'éclat.....	48
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	50

INTRODUCTION ET CRÉDITS

Ce fichier vous présente une refonte du système de *Donjons et Dragons 3.5* réalisée dans l'optique d'une campagne, ou au moins de scénarios, dans l'univers de *Planescape*. Cette adaptation du système dépend donc énormément 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*.

Cette adaptation a été écrite dans le but de rendre certains thèmes et ambiances palpables à travers les règles :

- Dans un univers profondément urbain comme *Planescape*, les compétences d'un aventurier seront bien souvent plus importantes que ses capacités martiales ou magiques. Les personnages créés avec cette adaptation seront généralement plus compétents dans leurs domaines de prédilection que ceux créés avec les règles classiques.
- L'ambiance des aventures de *Planescape* sera généralement moins épique et la vie sera plus dangereuse pour nos aventuriers. Le système de combat y sera donc plus mortel et un coup d'épée chanceux pourra venir à bout du matois le plus expérimenté.
- Si l'action dans les scénarios sera moins épique elle n'en sera pas pour autant moins cinématographique. Les personnages incarnés par les joueurs sont destinés à accomplir de grandes choses, et peut-être même à changer la face des Plans. Les points d'Eclat leur permettront d'avoir une petite longueur d'avance sur les aléas du destin.

Mes autres préoccupations étaient de rendre le système moins lourd, moins complexe et moins imprévisible. De ces préoccupations découlent la refonte du système des compétences et la généralité des classes de personnages. L'imprévisibilité du système est diminuée en remplaçant le jet d'un dé à 20 faces au cœur du système par la somme des résultats de deux dés à 10 faces.

J'espère que vous prendrez autant de plaisir à utiliser ces règles alternatives que j'en ai eu à les écrire. Puissiez-vous toujours rester à l'abri de l'Ombre de la Dame affranchis ;-)

Selpoivre

(version 1 – mai 2007)

Pour d'autres aides de jeux sur *Planescape* ou d'autres jeux de rôles, n'hésitez pas à visiter mon blog : <http://meuh.fullbox.org/blog>

L'ensemble des règles présentées ici sont couvertes par la licence Open Gaming Licence et peuvent donc être repris et réutilisés librement. Les *githzerai*, *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 restent la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs. 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.

SOURCES ET OUVRAGES DE RÉFÉRENCE

Livres de base 3.5

Player's Handbook / Manuel du joueur
Expanded Psionics Handbook / Grand manuel des psioniques

Variantes

Unearthed Arcana / Arcanes Exhumés
Sorcery & Steam (Non traduit)

Ressources sur les Plans

Manual of the Planes / Manuel des Plans
Planar Handbook / Guide du voyageur planaire
Planescape Campaign Setting 3 (disponible sur Planewalker.com / non traduit)
Dragon Magazine #354 (non traduit)

MOTEUR DU JEU

DU D20 AUX 2D10

Cette adaptation est basée sur une modification radicale au système de Donjons et Dragons : 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'attaques, jets de sauvegarde... 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 deux modifications :

- L'échec automatique et la réussite automatiques sont modifiés :
 - Si les dés affichent 1 et 1, le test est un échec automatique.
 - Si les bonus permettaient quand même au personnage de réussir l'action, c'est un simple échec.
 - Sinon c'est un échec critique
 - Si les dés affichent 0 et 0, le test est une réussite automatique
 - Si les bonus permettaient au personnage de réussir, c'est une réussite critique
 - Sinon c'est une simple réussite
- Les coups critiques en combat voient leurs plages modifiées pour conserver les probabilités d'apparition d'un coup critique en combat :

Ancienne plage	Nouvelle plage
20	19-20
19-20	18-20
18-20	17-20
17-20	16-20

Et ainsi de suite. Notez bien que contrairement aux échecs et réussite automatiques, les plages se déterminent sur la somme des deux dés. Notez également que seul un double 0 signifie une réussite automatique de l'attaque.

SEUIL DE DÉGÂTS MASSIFS

Dans cette adaptation, le seuil de dégâts massifs n'est plus de 50 pour tous les personnages mais devient égal au score de Constitution naturel de chaque personnage.

C'est-à-dire que tout personnage subissant des dégâts strictement supérieurs à son score de Constitution en une seule fois doit réussir un test de Vigueur contre une difficulté de 14 pour ne pas tomber immédiatement à 0 points de vie. La dépense d'un point d'éclat permet de réussir ce test automatiquement.

SEUIL DE MORT

Dans cette adaptation, le seuil à partir duquel un personnage meurt n'est plus de -10 points de vie mais calculé en fonction du modificateur naturel de constitution.

$$\text{Seuil de mort} = - (10 + \text{modificateur naturel de Constitution})$$

CRÉATION DE PERSONNAGE

- **Choix des caractéristiques** : (« point buy 25 »)
 - Les caractéristiques démarrent à 8.
 - Le joueur dispose de 25 points à répartir dans ces six caractéristiques.
 - Le nombre de points nécessaires pour augmenter une caractéristique est donné par le tableau suivant :

Caractéristique	Coût en points
Jusqu'à 14	1
14	6
15	8
16	10
17	13
18	16

- **Choix de la race** : Les races disponibles sont :
 - *Primaires* : humain primaire, demi-elfe primaire, nain, gnome, halfelin, elfe, demi-orc, dromite.
 - *Planaires* : humain planaire, demi-elfe planaire, tieffelin, aasimar, bariaur, genasi (eau, terre, air et feu), mephling (eau, terre, air et feu), ombrien, spiker, neraph, modrone renégat et githzerai.
- **Choix et personnalisation de l'archétype de classe**
 - Affectation des sauvegardes élevées et faibles
 - Choix des compétences de classe
 - Pour le psionique : choix de la Discipline
 - Pour le jeteur de sorts : choix du style de magie et de la caractéristique associée
 - Pour le jeteur de sorts et le mystique : choix du focus
- **Choix des Dons de départ**
 - Les humains (primaires et planaires) choisissent trois Dons au premier niveau.
 - Les autres races en choisissent deux.
- **Choix des compétences** connues (en fonction de l'archétype de classe. Seules des compétences de classe peuvent être choisies à la création)
- **Choix des sorts connus** pour les mystiques et jeteurs de sorts
- **Choix des pouvoirs découverts** pour les psioniques

RACES

SOURCES UTILISÉES

Les sources utilisées pour les caractéristiques des races supplémentaires sont les suivantes :

Races	Livre
Humain planaire, demi-elfe planaire	<i>Player's Handbook / Manuel des joueurs</i>
Tieffelin, aasimar, bariaure, mephling, ombrien, spiker, neraph	<i>Planar Handbook / Guide du voyageur planaire</i>
Genasi, githzerai, dromite	<i>Ce fichier</i>
Modrone exilé	<i>Ce fichier / Dragon Magazine #354</i>

NOUVELLES RACES

Modrone exilé

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. De rares modrones peuvent se doter d'une conscience propre et sortir du système, mais un tel phénomène est beaucoup trop rare pour espérer en rencontrer un seul. Du moins, c'était le cas jusqu'à présent. Il y a quelques années, la société modrones s'est dérégulée quand la Grande Marche modrones 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 » modrones. 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. Les joueurs peuvent donc incarner ces modrones exilés. 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.



Traits raciaux des modrones exilés (Quadrones) :

- **+2 Constitution, +2 Intelligence, -2 Dexterité, -2 Charisme.** Les modrones exilés ont un esprit alerte et structuré, ainsi qu'un corps solide mais cubique.
- **Taille moyenne** (aucun bonus ni aucune pénalité dus à leur taille)
- **Vitesse de base : 30**
- **Vision dans le noir :** Les modrones sont dotés d'une vision nocturne d'une portée de 60 pieds. Cette vision, bien qu'en noir et blanc, est semblable à la vision normale, ce qui permet aux modrones de très bien se débrouiller dans le noir complet.
- **Constructs vivants :** L'exil et la séparation avec le Puit d'Énergie de Méchanus opère des changements profonds sur les modrones. Comme les forgeliers d'Eberon, les modrones exilés sont considérés comme des constructs vivants.
- **Corps métallique :** Les modrones bénéficient d'un bonus naturel de +2 à leur CA.

- **Compétences** : Ils bénéficient d'un bonus racial de +3 aux jets de Détection.
- **Résistances** : Les modrones renégats bénéficient, comme leurs frères loyaux, d'une résistance de 2 à l'acide, au froid et au feu.
- **Jets de Sauvegardes** : Ils bénéficient également d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegardes contre les illusions, les absorptions d'énergie et les sorts Chaotiques.
- **Esprit structuré** : Etant donné qu'ils agissent et répondent toujours de la même façon, les modrones jettent leur initiative une fois par niveau, et utilisent ce score pour tous les combats jusqu'à ce qu'ils progressent d'un niveau supplémentaire. Ils peuvent retarder, se concentrer ou préparer leurs actions comme les autres personnages. Cette rigidité de pensée a un revers : si un modrone est surpris, il ne bénéficiera au tour suivant que d'une action partielle et pas de son modificateur de Dextérité à la CA au cours de ce tour.
- **Science du combat à plusieurs armes** : En tant que quadrones, la plupart des modrones renégats peuvent attaquer sans pénalité avec tous ses bras sans pénalité.
- **Langues Automatiques** : Modrone, commun planaire. **Langues Bonus** : Archon, Baatezu, Bladeling, Formian, Tso.
- **Plan d'origine** : Toujours Méchanus.
- **Ajustement de niveau** : +2

Option : Les Quadrones Ailés :

Certains quadrones possèdent des ailes, qui remplacent alors l'une de leurs paires de bras. Ces modrones peuvent donc voler à une vitesse de 30 pieds et une faible manoeuvrabilité. En revanche, leur capacité de science du combat à plusieurs armes est remplacée par le don Combat à deux armes (même si le modrone ne satisfait pas les conditions).

Githzerai

Traits raciaux des githzerai (MAJ)

- **+4 Dextérité, +2 Sagesse, -2 Intelligence** : les githzerai sont connus pour leur volonté de fer et leurs excellents réflexes ; deux qualités nécessaires pour survivre dans le tumulte des Limbes. En revanche, ils ne sont pas réputés pour leur créativité.
- **Taille moyenne** (aucun bonus ni aucune pénalité dus à leur taille)
- **Vitesse de base** : 30
- **Vision dans le noir** : Les githzerai sont dotés d'une vision nocturne d'une portée de 60 pieds.
- **Naturellement Psioniques** : Les githzerai psioniques disposent de deux points de pouvoir supplémentaires au niveau 1.
- **Capacités psioniques** :
 - 3/jour – Feuille morte, fracassement et hébètement
 - Armure d'inertie (+4 à la CA tant qu'ils sont conscients)



- Au niveau 11 : *changement de plan 1/jour*

Ces pouvoirs sont manifestés comme un psionique du niveau du personnage.

- **Résistance aux pouvoirs psioniques** : 5 + 1 par niveau du personnage
- **Langues automatiques** : Githzerai, commun planaire, région natale. **Langues bonus** : Githyanki, Khaasta, Slaad, commun des profondeurs.
- **Plan d'origine** : Généralement les Limbes
- **Ajustement de niveau** : +2



Dromite

Traits raciaux des Dromites :

- **+2 Charisme, -2 Force, -2 Sagesse**
- **Petite taille** : leur petite taille leur accorde les modificateurs suivants : +1 à la CA, +1 aux jets d'attaque, +4 aux tests de Furtivité, -4 aux tentatives d'aggriper, capacités de levage et d'encombrement aux $\frac{3}{4}$ des personnages de taille moyenne.
- **Vitesse de base** : 20
- **Armure naturelle** : la carapace des dromites leur accorde un bonus d'armure naturelle de +3 à leur CA
- **Naturellement Psioniques** : Les dromites psioniques disposent de deux points de pouvoir supplémentaires au niveau 1.
- **Capacités psioniques** :
 - Rayon énergétique (1d6+1), manifesté au niveau 1. Le jet de sauvegarde est basé sur le Charisme. Le type du rayon énergétique est toujours le même que le type d'énergie auquel le dromite est résistant.

- **Capacités spéciales** :
 - Résistance aux énergies 5 : choisir un élément parmi feu, froid, électricité ou son.
 - Odorat
- **Compétences raciales** : Grâce à leurs yeux à facettes, les dromites bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de Détection.
- **Dons raciaux** : Les dromites gagnent automatiquement le don Combat en aveugle.
- **Langues automatiques** : commun, commun planaire. **Langues bonus** : Nain, Gnome, Gobelin, Terrien.
- **Plan d'origine** : généralement primaire.
- **Ajustement de niveau** : +1

Autres races « monstrueuses »

Les personnages dits "Monstres" sont tous ceux dont la race ne fait pas partie des races standard de Planescape (voir plus haut). Ils ne sont normalement pas jouables sauf accord du MJ.

Les critères pour déterminer si un tel personnage est jouable sont l'ajustement de niveau (qui reflète la puissance du personnage à la création), la réputation de la race à travers les plans, son attitude vis à vis de la Guerre Sanglante, la connaissance de la race par le joueur et le BG du personnage.

RACES RESTREINTES ØU INJØUABLES

Baatezu, Tanar'ri et autres Fiélons

Les Baatezu et les Tanar'ri sont deux races de fiélons engagés dans une guerre éternelle appelée la Guerre Sanglante. Cette guerre oppose Baator, le plan Loyal Mauvais, aux Abysses, le plan Chaotique Mauvais et enflamme tous les plans inférieurs. Aucune de ces deux catégories de fiélons n'est jouable car trop explosive: la moindre rencontre entre deux représentants de ces deux espèces a tendance à dégénérer en bataille rangée. Les autres Fiélons sont également injouables pour des raisons similaires. La seule exception possiblement négociable serait les Cambions et Alu-Fiélonnes.

Aasimons, Devas et autres célestes

Injouables pour des raisons similaires à celles des Fiélons. Les exceptions possibles sont les Eladrins.

Dabus

Les énigmatiques serviteurs de la Dame des Douleurs, jadis cantonnés à l'entretien de la Cage, prennent de plus en plus d'importance dans la vie politique et publique de la Cité des Portes depuis la fin de la Guerre des Factions. Une chose n'a pas changé en revanche : leur dévouement corps et âme à la Dame des Douleurs. Fell, le Dabus déchu, est et restera l'exception qui confirme la règle. Les Dabus sont donc injouables.

Slaad

Les Slaads sont l'incarnation même du Chaos. Leurs réactions étant assez aléatoires et violentes, ils ne peuvent normalement pas faire équipe avec des représentants d'autres races. Ils sont donc injouables. Les joueurs désirant en jouer sont invités à regarder du côté des Neraph (présentés dans le *Planar Handbook*) ou des Chaond (présentés sur *Planewalker*).

Illithid

Les Illithids sont universellement détestés pour leurs actions esclavagistes et leur tendance à la torture. Mais ils sont par dessus tout traqués et chassés par leurs anciens esclaves: les Githyanki et les Githzerai. Ils ne sont donc pas jouables car des débutants ne feraient pas deux mètres dans Sigil et ne pourront jamais visiter l'Astral ou les Limbes.

NØUVEAUX TRAITØS RACIAUX

Construct vivant

Les constructs vivants sont un sous-type de créature artificielle, dotés d'une conscience propre et du libre arbitre. Un construct vivant possède les caractéristiques suivantes :

- Contrairement aux créatures artificielles, un construct vivant possède un score de Constitution. Ce score détermine les points de vie du personnage de la même manière que pour les autres types de créatures.
- Un construct vivant ne possède ni infravision ni vision dans le noir.
- Un construct vivant **n'est pas immunisé** :
 - Aux effets affectant l'esprit
 - Aux coups critiques
 - Aux effets demandant un jet de Vigueur
 - Aux dégâts non létaux
 - Aux dégâts et drain de caractéristiques
 - Aux effets de mort et de nécromancie
 - A la mort suite aux dégâts massifs
- Un construct vivant **est immunisé** :
 - Au poison
 - Aux effets de sommeil
 - A la paralysie
 - A la maladie
 - A la nausée
 - A l'épuisement
 - Au drain d'énergie.
- Un construct vivant ne peut guérir naturellement de ses blessures.
 - Il peut être soigné par un jet d'Artisanat (Réparation) fonctionnant comme un jet de premiers secours.
 - Il peut également être soigné par un sort de réparation (*Réparation légère...*) ou un sort de soin (*Soin des blessures légères...*). Les sorts de soin classiques perdent néanmoins la moitié de leur efficacité.
- Un construct vivant n'a pas besoin de manger, dormir ou respirer, mais bénéficie quand même des effets de sorts et d'objets magiques ingérés (comme les potions). Bien qu'il n'ait pas besoin de dormir, il doit se reposer 8 heures pour préparer ses sorts ou régénérer ses points de pouvoir.
- Un construct vivant peut être rappelé à la vie ou ressuscité.
- Lorsque ses points de vie descendent en dessous de 0, il est toujours considéré comme stable et son état de santé ne peut s'aggraver par lui-même.

CLASSES

Les archétypes de classes ci-dessous remplacent les classes de base décrites dans le *Manuel des Joueurs*. Elles simplifient la création de personnages tout en la rendant plus souple.

Lorsqu'un personnage débute dans une classe, il lui faut personnaliser l'un de ces archétypes en fonction du résultat souhaité :

Le joueur choisit tout d'abord ses compétences de classe, en suivant les indications données dans l'archétype de classe. Une fois ses compétences choisies, il détermine lesquels de ses jets de sauvegarde (Volonté, Vigueur et Réflexes) seront élevés et lesquels seront faibles. Il donne enfin un nom à cette nouvelle classe et peut choisir ses compétences connues et ses dons normalement.

Pour plus de détails, voir *les Arcanes Exhumés* p77.

ARCHÉ+YPES DE CLASSES

Combattant

Dé de vie : d10

Bonus aux jets de sauvegardes : Un élevé et deux faibles

Compétences de classes : Six compétences plus Artisanat

Compétences connues : 2 + modificateur d'Int

Familles d'armes : Armes courantes, choisir 3 autres familles

Armes et armures : Armures légères et intermédiaires, boucliers

Niveau	Bonus d'attaque	Sauvegarde élevée	Sauvegarde faible	Spécial
1	+1	+2	+0	Deux dons supplémentaires
2	+2	+3	+0	Don supplémentaire
3	+3	+3	+1	
4	+4	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+4	+1	
6	+6/+1	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+5	+2	
8	+8/+3	+6	+2	Don supplémentaire
9	+9/+4	+6	+3	
10	+10/+5	+7	+3	Don supplémentaire
11	+11/+6/+1	+7	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	Don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+8	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	Don supplémentaire
15	+15/10/+5	+9	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	Don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	Don supplémentaire

Exemples de concepts de Combattants: Brute des bas-fonds de Sigil, vétéran de la Guerre Sanglante, soldat de l'Harmonium, mercenaire

Spécialiste

Dé de vie : d6

Bonus aux jets de sauvegardes : Deux élevés et un faible

Compétences de classes : Dix compétences plus Artisanat et Profession

Compétences connues : 6 + modificateur d'Int

Familles d'armes : Armes courantes, choisir deux familles supplémentaires

Armes et armures : Armures légères

Spécialités : Aux niveaux 6, 10, 14 et 18, le spécialiste choisit une nouvelle spécialité.

Une spécialité correspond à un domaine d'application précis d'une compétence. Lorsqu'un test de compétence relève de l'une des spécialités d'un personnage, celui-ci peut relancer les 2d10 du test et conserver le meilleur des deux résultats.

S'il décide d'utiliser un point d'éclat, les effets de celui-ci s'appliqueront au résultat conservé par le joueur.

Exemple de spécialités : Chantage (compétence Capacités de conviction), Séduction (compétence Capacités de conviction), Diagnostiques post-mortem (compétence Médecine), Religions des Royaumes Oubliés (compétence Connaissances – Théologie) ...

Note : Un personnage ne peut choisir une spécialité pour les compétences Langage et Profession. Dans le cas d'une compétence nécessitant de choisir un domaine, comme Connaissances, la spécialité ne s'appliquera qu'à un seul des domaines connus par le personnage.

Niveau	Bonus d'attaque	Sauvegarde élevée	Sauvegarde faible	Spécial
1	+0	+2	+0	Deux dons supplémentaires
2	+1	+3	+0	Don supplémentaire
3	+2	+3	+1	
4	+3	+4	+1	Don supplémentaire
5	+3	+4	+1	
6	+4	+5	+2	Spécialité supplémentaire
7	+5	+5	+2	
8	+6/+1	+6	+2	Don supplémentaire
9	+6/+1	+6	+3	
10	+7/+2	+7	+3	Spécialité supplémentaire
11	+8/+3	+7	+3	
12	+9/+4	+8	+4	Don supplémentaire
13	+9/+4	+8	+4	
14	+10/+5	+9	+4	Spécialité supplémentaire
15	+11/+6/+1	+9	+5	
16	+12/+7/+2	+10	+5	Don supplémentaire
17	+12/+7/+2	+10	+5	
18	+13/+8/+3	+11	+6	Spécialité supplémentaire
19	+14/+9/+4	+11	+6	

20	+15/+10/+5	+12	+6	Don supplémentaire
----	------------	-----	----	--------------------

Exemples de concepts : Touche à tout Sensat, pickpocket, cambrioleur, charlatan, marchand Indep, troubadour des rues, artiste de cour

Jeteur de sorts

Dé de vie : d4

Bonus aux jets de sauvegardes : Un élevé et deux faibles

Compétences de classes : Cinq compétences plus Artisanat, Connaissances (tous) et Profession

Compétences connues : 2 + modificateur d'Int

Familles d'armes : Armes courantes, choisir une famille supplémentaire

Armures: Pas d'armure

Sorts : Lorsqu'il débute dans cette classe, le jeteur de sorts doit choisir sa caractéristique maîtresse : l'Intelligence ou le Charisme. Cette caractéristique détermine le niveau maximum des sorts que le jeteur de sorts peut lancer. Il apprend et lance ses sorts comme l'ensorceleur.

Echec des sorts : Le jeteur de sorts est affecté par l'échec des sorts lorsqu'il porte une armure.

Liste de sorts : Le jeteur de sorts choisit ses sorts dans n'importe quelle liste de sorts profane (Ensorceleur, Magicien, Sorcier, Barde...).

Niveau	Bonus d'attaque	Sauvegarde élevée	Sauvegarde faible	Spécial
1	+0	+2	+0	Deux dons supplémentaires
2	+1	+3	+0	Don supplémentaire
3	+1	+3	+1	
4	+2	+4	+1	
5	+2	+4	+1	Don supplémentaire
6	+3	+5	+2	
7	+3	+5	+2	
8	+4	+6	+2	
9	+4	+6	+3	
10	+5	+7	+3	Don supplémentaire
11	+5	+7	+3	
12	+6/+1	+8	+4	
13	+6/+1	+8	+4	
14	+7/+2	+9	+4	
15	+7/+2	+9	+5	Don supplémentaire
16	+8/+3	+10	+5	
17	+8/+3	+10	+5	
18	+9/+4	+11	+6	

19	+9/+4	+12	+6	
20	+10/+5	+12	+6	Don supplémentaire

Sorts profanes connus :

Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2								
2	5	2								
3	5	3								
4	6	3	1							
5	6	4	2							
6	7	4	2	1						
7	7	5	3	2						
8	8	5	3	2	1					
9	8	5	4	3	2					
10	9	5	4	3	2	1				
11	9	5	5	4	3	2				
12	9	5	5	4	3	2	1			
13	9	5	5	4	4	3	2			
14	9	5	5	4	4	3	2	1		
15	9	5	5	4	4	4	3	2		
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Sorts profanes par jour :

Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2								
2	5	3								
3	5	4								
4	6	5	2							
5	6	5	3							
6	6	6	4	2						
7	6	6	5	3						
8	6	6	5	4	2					
9	6	6	6	5	3					
10	6	6	6	5	4	2				
11	6	6	6	6	5	3				
12	6	6	6	6	5	4	2			
13	6	6	6	6	6	5	3			
14	6	6	6	6	6	5	4	2		
15	6	6	6	6	6	6	5	3		
16	6	6	6	6	6	6	5	4	2	
17	6	6	6	6	6	6	6	5	3	
18	6	6	6	6	6	6	6	5	4	2
19	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	5

Exemples de concepts : Magicien aristocrate, étudiant des plans, mage de guerre, nécromancien.

Mystique

Dé de vie : d4

Bonus aux jets de sauvegardes : Un élevé et deux faibles

Compétences de classes : Quatre compétences plus Artisanat, Connaissances (tous) et Profession

Compétences connues : 2 + modificateur d'Int

Familles d'armes : Armes courantes, choisir une famille supplémentaire

Armures: Armure légère

Sorts : La Sagesse détermine le niveau maximum des sorts que le mystique peut lancer. Il apprend et lance ses sorts comme le prêtre.

Echec des sorts : Le mystique n'est pas affecté par son armure légère ou intermédiaire lorsqu'il lance des sorts divins.

Liste de sorts : Le mystique choisit ses sorts dans n'importe quelle liste de sorts divins (Prêtre, Druide, Paladin, Rôdeur...).

Divinité : Le mystique tire sa puissance magique de sa relation avec une source de puissance autre que lui. Pour les prêtres, il s'agit la plupart du temps d'une Puissance, mais il n'y a pas de règle absolue : la source du pouvoir d'un mystique peut être une Puissance, un concept, une idée ou encore un Alignement. En revanche, il est indispensable de déterminer le plan d'origine de cette source (le Plan le plus proche thématiquement, ou celui qui abrite le Royaume de la Divinité).

<<La progression du Mystique se fait selon le même schéma que celle du jeteur de sorts>>

Exemples de concepts : Prêcheur itinérant, guerrier saint, soigneur, druide ermite, philosophe

Note sur les Divinités : Dans Planescape comme dans tout jeu D&D, les prêtres doivent servir un Dieu parmi tous ceux disponibles dans le panthéon et qui correspondent à son alignement (à un degré de différence).

Ce qui rend ce choix plus délicat dans Planescape est l'extrême diversité des panthéons, car n'importe quelle Puissance peut être vénérée, du panthéon Egyptien aux Dieux des Royaumes Oubliés en passant par ceux de l'Olympe.

Il est cependant possible pour un prêtre de servir un idéal ou un ensemble de valeurs comme le Bien, l'Amour, le Mal, la Souffrance, le Courage, le Changement ...

Les joueurs souhaitant créer un mystique adepte d'une divinité doivent avant tout choisir de vénérer un Dieu ou un idéal et lequel précisément. Le choix final sera ensuite validé par le MJ, qui déterminera le plan d'origine des pouvoirs du prêtre.

Il est à noter qu'aucun multiclassage ne permettra de vénérer deux divinités/concepts différents... Les Puissances n'aiment pas que l'on se moque d'elles...

Psionique

Dé de vie : d4

Bonus aux jets de sauvegardes : Un élevé et deux faibles

Compétences de classes : Cinq compétences plus Art Psionique et Concentration

Compétences connues : 2 + modificateur d'Int

Familles d'armes : Armes courantes, choisir une famille supplémentaire

Armures: Pas d'armure. Les pouvoirs du psionique ne sont pas affectés par le port d'une armure ou d'un bouclier.

Pouvoirs psioniques : Lorsqu'il débute dans cette classe, le psionique doit choisir sa Discipline, qui déterminera sa caractéristique maîtresse. Cette caractéristique détermine le niveau maximum des pouvoirs que le psionique peut manifester. Il apprend et manifeste ses pouvoirs comme le psion.

Discipline	Caractéristique associée	Surnom
Psychométabolisme	Force	Egoïste
Psychoportation	Dextérité	Nomade
Psychokinésie	Constitution	Savant
Métacréativité	Intelligence	Sculpteur
Clairsentience	Sagesse	Oracle
Télépathie	Charisme	Télépathe

Liste de pouvoirs : Le psionique choisit ses pouvoirs dans n'importe quelle liste de pouvoirs psioniques (Psion, Guerrier Psionique...).

Combat psionique : le psionique débute sa carrière avec trois modes de combat psionique de son choix. Il en acquiert d'autres au fil de sa progression dans cette classe. Pour plus de détails sur le combat psionique, voir *le Manuel des Psioniques* ou *le Grand Manuel des Psioniques*.

Niveau	Bonus d'attaque	Sauvegarde élevée	Sauvegarde faible	Points par jour	Spécial
1	+0	+2	+0	2	Deux dons supplémentaires Trois modes de combat psionique
2	+1	+3	+0	3	Don supplémentaire
3	+1	+3	+1	4	Mode de combat psionique
4	+2	+4	+1	7	
5	+2	+4	+1	10	Don supplémentaire Mode de combat psionique
6	+3	+5	+2	15	
7	+3	+5	+2	20	Mode de combat psionique
8	+4	+6	+2	27	Don supplémentaire
9	+4	+6	+3	34	Mode de combat psionique
10	+5	+7	+3	43	
11	+5	+7	+3	52	Don supplémentaire Mode de combat psionique
12	+6/+1	+8	+4	63	
13	+6/+1	+8	+4	74	
14	+7/+2	+9	+4	87	Don supplémentaire
15	+7/+2	+9	+5	100	
16	+8/+3	+10	+5	115	
17	+8/+3	+10	+5	130	Don supplémentaire

18	+9/+4	+11	+6	147	
19	+9/+4	+12	+6	164	
20	+10/+5	+12	+6	183	Don supplémentaire

Pouvoirs découverts :

Niveau	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2+d	D								
2	2+d	1+d								
3	2+d	2+d								
4	3+d	2+d	d							
5	3+d	2+d	1+d							
6	4+d	2+d	1+d	d						
7	4+d	3+d	2+d	1+d						
8	5+d	3+d	2+d	1+d	d					
9	5+d	3+d	2+d	2+d	1+d					
10	6+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d				
11	6+d	4+d	3+d	2+d	2+d	1+d				
12	7+d	4+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d			
13	7+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d			
14	7+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d		
15	7+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d		
16	7+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d	
17	7+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	
18	7+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d	d
19	7+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d	1+d	1+d
20	7+d	4+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	2+d	1+d

Note : Un d dans la table représente un pouvoir issu de la Discipline du psionique.

Exemples de concepts : Gladiateur d'Athas, bête de foire, soldat psionique Rectifieur, soigneur de la Morne Cabale.

FINANCES DE DÉPART DES ARCHÉTYPES DE CLASSE

Archétype de classe	Finances de départ
Combattant	6d4 x 10
Spécialiste	5d4 x 10
Jeteur de sorts	3d4 x 10
Mystique	4d4 x 10
Psionique	3d4 x 10

EXEMPLES DE CLASSES

Sicaire de la Ruche

Dans les bas-fonds de la Ruche, le pire quartier de Sigil, la vie d'un bougre a parfois moins de valeur que le prochain repas d'un autre. Parmi ceux qui ont grandi dans cette jungle urbaine, certains

ont réussi à élever la loi du plus fort au rang d'Art. L'appellation Sicaire désigne généralement ces petites frappes et criminels de moindre envergure qui cherchent à survivre dans la Ruche.

Archétype de classe : Combattant

Jets de sauvegarde : Réflexes élevé, Vigueur et Volonté faibles.

Compétences de classe : Athlétisme, Artisanat (fabrication de pièges), Escroquerie, Filouterie, Intimidation, Embuscades, Investigation

Vétéran de la Guerre Sanglante

La Guerre Sanglante est le nom que l'on donne au conflit qui oppose Tanar'ri et Baatezu depuis l'aube des temps et qui enflamme tous les Plans à un degré ou à un autre. A leur grand regret, certains mortels se retrouvent directement au cœur de ces batailles, en tant que mercenaires, esclaves ou engagés « volontaires ». Ceux qui en reviennent sont en général marqués à jamais par les horreurs qu'ils ont vécu sur les champs de bataille des Plans Inférieurs.

Archétype de classe : Combattant

Jets de sauvegarde : Vigueur élevé, Réflexes et Volonté faibles.

Compétences de classe : Athlétisme, Artisanat (entretien d'armures), Capacités de jugement, Connaissances (Guerre Sanglante), Embuscades, Pratique militaire, Vie en plein air

Dilettante Sensat

La Société des Sensations est l'une des Factions de Sigil. Elle promeut la philosophie selon laquelle si l'on veut connaître la Vérité, il faut multiplier les expériences et les sensations. Certains Sensats en font un véritable mode de vie, se lançant tout azimut dans tout ce qui leur peut leur sembler intéressant sur le moment, et passant d'un style de vie à l'autre sans aucune autre logique que leur intuition.

Archétype de classe : Spécialiste

Jets de sauvegarde : Réflexes et Vigueur élevés, Volonté faible.

Compétences de classe : Affaires, Artisanat (distillation), Athlétisme,

Capacités nautiques, Capacité de jugement, Connaissances (Plans), Connaissances (culture Sigilienne), Construction, Escroquerie, Médecine, Profession (Capacités artistiques), Tromperie

Voleur professionnel

Le dicton veut que l'on puisse tout trouver dans la Cité des Portes. Mais cela n'implique pas que l'on puisse tout y acheter. C'est pour cette raison que de nombreux roubleurs, escrocs et autres cambrioleurs ne manquent jamais de travail. Qu'il s'agisse de toiles magiques des Elysées ou d'une collection d'armes de Baator, rien n'est hors de leur portée... pour qui sait y mettre le prix.

Archétype de classe : Spécialiste

Jets de sauvegarde : Réflexes et Volonté élevés, Vigueur faibles.

Compétences de classe : Artisanat (entretien d'armes), Athlétisme, Capacité de jugement, Connaissances (bas fonds de Sigil), Détection, Evasion, Filouterie, Furtivité, Investigation, Langage secret (voleurs), Profession (Affaires), Tromperie

Sorcier pistolero d'Immoren

Sur Immoren, l'un des continents qui forment le monde Primaire des Royaumes d'Acier, Magie et technologie ont toujours progressé main dans la main jusqu'à aujourd'hui, ouvrant la voie à des inventions et des technologies très en avance sur les autres mondes et sur la plupart des Plans. Bien que les Royaumes d'Acier soient relativement isolés de l'Éthéré et de l'Astral, certains rares individus parviennent à atteindre Sigil, volontairement ou par accident. La plupart de ceux-là se gardent bien d'exhiber leurs merveilles technologiques dans la Cité des Portes, de peur d'attiser les convoitises. D'autres en revanche ne s'en privent pas... et les sorciers pistoleros ne sont pas du genre à jouer profil bas...

Archétype de classe : Jeteur de sorts

Jets de sauvegarde : Réflexes élevée, Volonté et Vigueur faibles.

Compétences de classe : Artisanat (réparation d'armes à feu), Art de la Magie, Concentration, Capacité de jugement, Connaissances (occultisme), Détection, Embuscades, Profession (Pratique militaire)

Caractéristique maîtresse pour la Magie Profane : Charisme

Note : Ne pas oublier le don Maniement des armes à feu ;-)

Magicien des rues

Tour à tour prestidigitateur au Grand Bazar, illusionniste de théâtre ou trafiquant d'objets magiques, le magicien des rues à su mettre son Art au service de son propre profit, et survit avec panache à la dure loi de la rue Sigilienne. Mais gare à ne pas prendre ce matois pour un béjaune, car il a plus d'un tour (de magie) dans son sac.

Archétype de classe : Jeteur de sorts

Jets de sauvegarde : Volonté élevée, Réflexes et Vigueur faibles.

Compétences de classe : Affaires, Artisanat (alchimie), Art de la Magie, Concentration, Connaissances (Sigil), Filouterie, Investigation, Profession (Capacités artistiques)

Caractéristique maîtresse pour la Magie Profane : Intelligence

Recruteur Athar

Les Athar clament à ceux qui veulent l'entendre que les dieux sont des imposteurs, de simples matois comme le premier bougre venu. Certes ce sont de puissants individus, mais ils ne tirent en aucun cas les ficelles du multivers. Certains de leurs membres sont d'anciens prêtres de ces mêmes imposteurs qu'ils représentent. Ces anciens adeptes sont en général volontaires pour tenter de rallier

le plus de monde possible à la cause Athar.

Archétype de classe : Mystique

Jets de sauvegarde : Volonté élevée, Réflexes et Vigueur faibles.

Compétences de classe : Affaires, Artisanat (calligraphie), Art de la Magie, Connaissances (théologie), Escroquerie, Investigation, Profession (Capacités de conviction)

Divinité : La Grande Inconnue (Astral)

Adepte Chaoteux

Les Xaositectes forment un regroupement qui n'a de Faction que le titre : ses membres soutiennent que le Chaos est la véritable nature du multivers, et que l'on ne peut atteindre l'illumination qu'en embrassant cette nature Chaotique. Certains Chaoteux, suffisamment déterminés ou tout simplement fous, parviennent à puiser dans cette croyance le même type de pouvoir que les prêtres serviteurs des Puissances.

Archétype de classe : Mystique

Jets de sauvegarde : Volonté élevée, Réflexes et Vigueur faibles.

Compétences de classe : Athlétisme, Artisanat (maçonnerie), Concentration, Connaissances (Limbes), Escroquerie, Langage secret (jargon Xaositecte), Profession (Capacités de conviction)

Divinité : Le Chaos (Limbes)

Gladiateur Athasien

Athas... Son soleil noir, ses étendues désertiques, ses nations étouffées par le joug des Rois Sorciers... Dans un environnement aussi hostile, certains parviennent à développer leurs capacités psioniques et leurs talents martiaux pour avoir une chance de survivre en gagnant une misère dans les fosses des combats de gladiateurs.

Archétype de classe : Psionique

Jets de sauvegarde : Vigueur élevée, Volonté et Réflexes faibles.

Compétences de classe : Athlétisme, Art Psionique, Capacité de jugement, Concentration, Langage (Thri-keen), Intimidation, Vie en plein air

Discipline : Psychométabolisme (Force / Egoïste)

Artiste psionique

La Magie en elle-même est parfois considérée comme l'Art suprême par certains magiciens égocentriques. En général, ces esthètes des arcanes réapprennent vite l'humilité lorsqu'ils se trouvent confrontés aux capacités

artistiques de ceux qui pratiquent la métacréativité avec... créativité.

Archétype de classe : Psionique

Jets de sauvegarde : Réflexes élevés, Volonté et Vigueur faibles.

Compétences de classe : Affaires, Art Psionique, Artisanat (objets psioniques), Concentration, Connaissances (art), Détection, Profession (Capacités artistiques)

Discipline : Métacréativité (Intelligence / Sculpteur)

COMPÉTENCES

A PROPOS DE LA NOUVELLE LISTE DES COMPÉTENCES

La plupart des compétences du système d20 ont été modifiées et/ou supprimées, dans l'objectif de les rendre plus versatiles et plus adaptées à des aventures urbaines.

Etant donné l'élargissement de leur champ d'application, certaines compétences ne dépendent plus d'une seule caractéristique, mais de deux ou plus : lors de chaque utilisation de ces compétences, le MD choisit la caractéristique la plus adaptée à la situation.

Par exemple, Art Psionique dépendra de l'Intelligence si un personnage tente d'identifier la Discipline à laquelle appartient un Pouvoir. Elle dépendra en revanche de la Sagesse si un personnage l'utilise pour s'auto-hypnotiser.

De la même manière une compétence pourra être considérée comme Innée ou non par le MD selon la situation (ce qui déterminera si le personnage peut tenter le test de compétence ou non).

Par exemple, Animaux sera considérée comme Innée si un personnage souhaite simplement mener un attelage sur une route ordinaire, mais non Innée si le personnage souhaite apprendre un tour à un Hippogriffe.

TEST DE COMPÉTENCE

Pour effectuer un test de compétence, il faut tout d'abord déterminer si le personnage connaît cette compétence ou non, ce qui influera non seulement sur la formule utilisée, mais aussi sur la faisabilité du test (sachant qu'il est impossible d'utiliser une compétence non innée inconnue).

- Test dépendant d'une compétence de classe connue :
2d10 + Modificateur de caractéristique applicable + Niveau effectif du personnage + 3
- Test dépendant d'une compétence hors classe connue :
2d10 + Modificateur de caractéristique applicable + (Niveau effectif du personnage / 2 arrondie à la valeur supérieure)
- Test dépendant d'une compétence Innée inconnue :
2d10 + Modificateur de caractéristique applicable
- Test dépendant d'une compétence non-Innée inconnue :
2d10 – 4 (à la discrétion du meneur)

NOUVELLE LISTE DES COMPÉTENCES

Compétence	Caractéristique associée	Innée	Exemples d'applications
Affaires	Int ou Sag	Non	Evaluation de biens, connaissances financières et commerciales, gestion commerciale
Animaux	Cha	Non	Dressage, empathie avec les animaux, équitation, attelages
Art de la Magie	Int	Non	Sorts et Ecoles de Magie, histoire de la Magie, objets magiques, alchimie,

scrutation magique			
Art Psionique	Int ou Sag	Non	Pouvoirs et Disciplines, autohypnose, stabilisation de soi, objets psioniques, scrutation psionique
Artisanat	Dex	Oui	<i>Choisir un domaine</i> : Réparation, travail d'un matériau, cuisine, forge, calligraphie...
Athlétisme	For ou Con	Oui	Course, nage, saut, escalade, équilibre
Capacité de jugement	Int ou Sag	Oui	Détection des mensonges, compréhension des non-dits, évaluation d'une situation
Capacités artistiques	Dex ou Int	Non	Peinture, chant, musique, connaissances culturelles
Capacités de conviction	Cha ou Int	Oui	Diplomatie, chantage, mensonge, négociation, bluff, influencer
Capacités nautiques	Dex ou Int	Oui	Manœuvres maritimes, pêche, connaissance des courants, navigation
Concentration	Con	Oui	-
Connaissances	Int	Non	<i>Choisir un domaine</i> : Architecture, flore, faune, histoire, occultisme, culture, théologie, Plans, philosophie, héraldique, Factions et Sectes...
Construction	Int ou For	Oui	Architecture, maçonnerie, ingénierie civile, mécanique, fortifications
Contrefaçons	Dex ou Cha	Non	Fausse monnaie, recopie de documents, reconnaissance des contrefaçons, héraldique, utilisation d'objets magiques et psioniques
Détection	Int ou Sag	Oui	Perception (auditive, visuelle, tactile, olfactive, gustative, magique), sens du détail, fouille, lecture sur les lèvres
Embuscades	Dex ou Sag	Non	Dissimulation, pose de pièges, détection des embuscades
Escroquerie	Dex ou Cha	Non	Frauder, tricher au jeu, mentir, évaluation des probabilités, paris
Evasion	Dex	Oui	Diversion, maîtrise des cordes, contorsions
Filouterie	Dex	Non	Crochetage, désamorçage, sabotage, passe-passe, vol à la tire
Furtivité	Dex	Oui	Déplacement silencieux, discrétion, acrobaties
Intimidation	Cha ou For	Oui	Interrogation, intimidation
Investigation	Cha ou Sag	Oui	Renseignements, fouille, décryptage, déductions
Langage	-	Non	<i>Choisir une langue</i> : Githzerai, Infernal, Abyssal, Elfique, Céleste, Nain...
Langage secret	Sag	Non	Comprendre un langage codé inconnu (<i>choisir un langage</i>)
Médecine	Sag	Non	Premiers secours, chirurgie, plantes médicinales, anatomie
Pratique militaire	Cha ou Int	Oui	Logistique, mouvements de troupes, meneur d'hommes, armes de siège
Profession	-	Non	-- Spécial --

Tromperie	Cha	Non	Déguisement, maquillage, jeu d'acteur, imitation, réciter
Vie en plein air	Sag	Non	Survie, sens de l'orientation, pêche, chasse, escalade, pistage, pièges

Cas de la compétence Profession

La compétence Profession représente les connaissances et capacités acquises par un personnage au cours de son activité professionnelle. Lorsqu'elle est choisie par un personnage comme compétence connue, elle « remplace » une autre compétence, déterminée en fonction de la profession du personnage.

Si le personnage ne connaissait pas cette compétence, cette dernière est considérée comme connue. S'il la connaissait déjà, il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les tests relevant de cette compétence.

Le tableau suivant donne la liste des compétences pouvant être sélectionnées comme Professions avec quelques exemples de métiers correspondants.

Compétence	Exemples de métiers
Affaires	Marchand, intendant militaire
Animaux	Dresseur, conducteur d'attelages
Artisanat	Artisan (<i>choisir un domaine</i>)
Capacités artistiques	Barde, conservateur de musée
Capacités de conviction	Diplomate, recruteur Factionnaire
Capacités nautiques	Marin, pirate, navigateur
Connaissances	Profession « intellectuelle » (<i>choisir un domaine</i>)
Construction	Architecte, maçon, charpentier
Escroquerie	Joueur professionnel
Investigation	Rabatteur, arrangeur
Pratique militaire	Militaire de carrière
Tromperie	Espion, acteur
Vie en plein air	Eclaireur

Cas de la compétence Langage

La compétence Langage peut être sélectionnée plusieurs fois. A chaque fois qu'elle est choisie, elle représente la maîtrise d'une langue étrangère par le personnage.

A la création, tous les personnages parlent au moins le Commun Commercial Planaire (aussi appelé Commun planaïre).

Compétences steampunk

Les compétences suivantes ne vous seront utiles que si vous décidez de donner une touche de steampunk à votre campagne. Elles sont entièrement optionnelles et fonctionnent de la même manière que les autres.

Compétence	Caractéristique associée	Innée	Exemples d'applications
Affaires	Int ou Sag	Non	<i>Domaine d'application étendu à l'industrie</i>
Artisanat	Dex	Oui	<i>Domaines supplémentaires : Réparation/création de machines, dessin</i>

			industriel, entretien d'armes à feu ...
Connaissances	Int	Non	<i>Domaines supplémentaires</i> : Monde industriel, nouvelles technologies, mécanique...
Pratique militaire	Cha ou Int	Oui	<i>Domaine d'application étendu aux applications militaires des nouvelles technologies (si le personnage possède au moins une autre compétence Steampunk)</i>
Utilisation de la technologie	Int ou Dex	Oui	Conduite d'engins mécanisés (trains, zeppelins, chariots à vapeur...), rechargement d'armes à feu, utilisation d'objets technologiques

Nouvelles professions

Compétence	Exemples de métiers
Affaires	Industriel
Pratique militaire	Artilleur, artificier
Utilisation de la technologie	Mécanicien, conducteur de train, pilote de zeppelin

APPRENTISSAGE DES COMPÉTENCES

Compétences connues à la création du personnage

Le joueur choisit un certain nombre de compétences parmi ses compétences de classe. Ces compétences sont considérées comme connues du personnage, ce qui influe sur la formule utilisée lors des tests de compétence.

Classe	Nombre de compétences connues
Combattant	2 + modificateur d'Int
Jeteur de sorts	2 + modificateur d'Int
Mystique	2 + modificateur d'Int
Spécialiste	6 + modificateur d'Int
Psionique	2 + modificateur d'Int

Apprentissage de nouvelles compétences

Il y a trois cas de figure dans lesquels un personnage peut acquérir une nouvelle compétence :

- **Multiclassage** :
 - Lorsqu'un personnage acquiert une nouvelle classe, il choisit l'une des compétences qui étaient auparavant hors classe : celle-ci devient une compétence de classe (ce qui modifie la formule utilisée lors des tests de compétence). Il fait de même lors de chaque passage de niveau.
 - On compare ensuite le nombre de compétences connues de la nouvelle classe du personnage avec celui de ses précédentes classes :

- Si la nouvelle classe offre moins de compétences connues : le personnage sélectionne une nouvelle compétence connue, choisie parmi les compétences de classe de sa nouvelle classe.
- Si la nouvelle classe offre plus de compétences connues : le personnage sélectionne deux nouvelles compétences connues, choisies parmi les compétences de classe de sa nouvelle classe.
- **Augmentation du modificateur d'Int** : Lorsque le modificateur d'Intelligence d'un personnage augmente d'un point de manière permanente, ce personnage peut sélectionner une nouvelle compétence connue parmi ses compétences de classe.
- **Don Compétent** : Le Don Compétent permet à un personnage d'acquérir une compétence hors classe ou deux compétences de classe.

CŒMPA+IBILI+É AVEC L'ANCIEN SYS+ÈME

Pour retranscrire les compétences connues par un personnage dans l'ancien système (par exemple, pour vérifier si un personnage satisfait aux conditions d'un Don ou d'une Classe de Prestige), il faut déterminer l'ancienne compétence concernée et le degré de maîtrise du personnage.

Correspondance entre anciennes et nouvelles listes de compétences

Ancienne Compétence	Nouvelle Compétence
Acrobaties	Athlétisme
Alchimie	Art de la Magie
Art de la Magie	-
Art Psionique	-
Artisanat	-
Autohypnose	Art psionique
Bluff	Capacité de conviction
Concentration	-
Connaissances	-
Contrefaçon	-
Crochetage	Filouterie
Décryptage	Investigation
Déguisement	Tromperie
Déplacement silencieux	Furtivité
Désamorçage/Sabotage	Filouterie
Détection	-
Diplomatie	Capacité de conviction
Discrétion	Furtivité
Dressage	Animaux
Empathie avec les animaux	Animaux
Equilibre	Athlétisme
Equitation	Animaux
Escalade	Athlétisme
Estimation	Affaires

Evasion	-
Fouille	Investigation
Intimidation	-
Langage secret	-
Langue	-
Lecture sur les lèvres	Détection
Maîtrise des cordes	Evasion
Natation	Athlétisme
Perception auditive	Détection
Premiers secours	Médecine
Profession	-- Spécial --
Psychologie	Capacité de Jugement
Renseignements	Investigation
Représentation	Capacités artistiques
Saut	Athlétisme
Scrutation	Art de la Magie
Sens de l'orientation	Vie en plein air
Stabilisation de soi	Art psionique
Utilisation d'objets magiques	Art de la Magie
Utilisation d'objets psioniques	Art Psionique
Vision à distance	Art Psionique
Vol à la tire	Filouterie

Degré de maîtrise

Le degré de maîtrise d'une compétence connue par un personnage est calculé par les formules suivantes :

- Degré de maîtrise d'une compétence de classe connue :

Plus haut modificateur de caractéristique applicable + Niveau effectif du personnage + 3

- Degré de maîtrise d'une compétence hors classe connue :

Plus haut modificateur de caractéristique applicable + (Niveau effectif du personnage / 2 arrondie à la valeur supérieure)

DΘNS

La plupart de ces dons sont issus des Arcanes Exhumées (p77) et découlent directement de la modification du système de classes.

DΘNS GÉNÉRAUX

Attaque sournoise : Comme l'aptitude du roublard. Les dégâts sont de +2d6.

Condition : compétence Furtivité connue.

Compétent : Permet au personnage d'apprendre soit deux compétences de classe soit une compétence hors classe. La ou les compétences choisies deviennent connues. Ce Don peut être pris plusieurs fois, pour des compétences différentes.

Ennemi juré : Comme l'aptitude du rôdeur. Peut être choisi plusieurs fois. Chaque sélection augmente un bonus d'ennemi juré (cela peut être celui qui vient d'être sélectionné) de +2. L'ennemi juré peut également être une organisation, une faction ou une secte.

Esquive extraordinaire : Comme l'aptitude du moine.

Conditions : Réflexes +7, esquive totale.

Maîtrise de l'attaque sournoise : Ajoutez +4d6 aux dégâts de votre attaque sournoise. Conditions : Compétence Furtivité connue, niveau effectif 9, Attaque sournoise, Science de l'attaque sournoise.

Maîtrise des compétences : Comme l'aptitude du roublard.

Conditions : Niveau effectif de 10, doit posséder au moins un niveau de spécialiste.

Perception des pièges : Combine les aptitudes du roublard sens des pièges et recherche des pièges.

Condition : Compétence Investigation connue.

Rage de berserker : Comme l'aptitude du barbare. Une fois par jour + une fois par jour pour cinq niveaux.

Condition : Alignement non loyal, au moins un niveau de Combattant.

Savoir bardique : Comme l'aptitude du barde.

Condition : Deux compétences de Connaissances connues.

Science de l'attaque sournoise : Ajoutez +3d6 aux dégâts de votre attaque sournoise. Conditions : Compétence Furtivité connue, niveau effectif 7, Attaque sournoise.

DONS D'HISTORIQUES

Les dons suivants ne peuvent être sélectionnés qu'au niveau 1 (c'est-à-dire lors de la création d'un personnage).

Charmant : Vous êtes extrêmement persuasif envers les membres du sexe opposé. Tous vos tests de compétences basés sur le Charisme et affectant des personnages du sexe opposé bénéficient d'un bonus de +2. Vos tentatives de séductions bénéficient d'un bonus de +4 si votre cible réagissait déjà favorablement.

Conditions : Charisme 13

Spécial : Ce don ne fonctionne que sur les races similaires (les humains ne peuvent influencer les dragons par exemple) et sans a-prioris négatifs trop importants (githzerai et githyanki, nain et elfe, tanar'ri et baatezu...).

Gosse des rues : Grandir dans les bas fonds d'une mégapole n'a rien de facile. Loin de vous laisser écraser, vous en avez retiré certains talents. Furtivité et Filouterie sont des compétences de classe pour vous. Vous bénéficiez en outre d'un bonus de +2 à l'Initiative en raison de votre vigilance.

Spécial : Vous ne recevez que la moitié des finances de départ de votre classe lors de la création du personnage. Ce don est incompatible avec les dons Riche héritier et Sauvageon.

Marchand né : Vous avez un talent naturel pour les affaires et excellez lorsqu'il s'agit de persuader autrui et de proposer vos services ou vos marchandises. Affaires est une compétence de classe pour vous, et vous obtenez un bonus de +2 lorsque vous tentez de vendre un produit ou un service.

Conditions : Charisme 13

Menteur né : Le mensonge et la tromperie vous viennent naturellement. Vous

excellez tellement dans ce domaine que vous avez parfois du mal à dire *toute* la vérité. Vous gagnez un bonus de +4 à toutes vos tentatives de bluff, de mensonges ou de tromperie (quelle que soit la compétence, à la discrétion du meneur).

Conditions : Charisme 13

Spécial : Vous devez réussir un jet de Sagesse (difficulté 15) pour vous forcer à dire *toute* la vérité dans une situation délicate ou critique (à la discrétion du meneur).

Rat d'égout : Né parmi les parias, vous avez grandi en vous cachant dans les égouts et les dépôts de déchets de votre ville natale, chassant la vermine et les restes de repas pour survivre. Vous êtes habitué aux difficultés de la survie parmi les déchets d'une ville, mais manquez d'aptitudes sociales. Vous gagnez un bonus de +4 à vos jets de Vigueur contre les infections et les poisons ingérés. Les compétences Furtivité et Investigation sont des compétences de classe pour vous.

Spécial : Ce don est incompatible avec les dons Riche héritier et Sauvageon. Vous souffrez également d'un malus de -4 à tous vos jets de compétences basés sur le Charisme.

Riche héritier : Aussi loin que remontent vos souvenirs, vous avez toujours vécu dans les plus hautes strates de la société, fréquentant le beau monde à l'abri du besoin. Vous recevez le double des finances de départ de votre classe lors de la création du personnage.

Spécial : Ce don est incompatible avec les dons Gosse des rues et Sauvageon.

Sauvageon : Les premières années de votre vie ont été passées loin de toute civilisation, dans les étendues sauvages des Terres des Bêtes, dans une région reculée de l'Arborée ou encore dans une région inexplorée d'un monde primaire. Les compétences Détection, Embuscades et Vie en plein air sont des compétences de classe pour vous. Vous bénéficiez en

outre d'un bonus de +2 à l'Initiative en raison de votre vigilance.

Spécial : Vous ne recevez que la moitié des finances de départ de votre classe lors de la création du personnage. Vous êtes également incapable de lire ou d'écrire votre langue maternelle. Vous devrez choisir la compétence Langage (écriture) pour pallier à ce défaut. Ce don est incompatible avec les dons Riche héritier et Gosse des rues.

DONS MAGIQUES ET MÉA-MAGIQUES

Appel du Familier : Comme l'aptitude de l'ensorceleur.

Condition : Capable de lancer des sorts profanes.

Discrétion mystique : Vous avez la faculté de cacher les auras magiques émanant de votre personne, qu'elles proviennent d'objets (à l'exception des artefacts), de sorts, de capacités extraordinaires ou surnaturelles.

Bénéfice : Pour que des effets magiques détectant les auras puissent passer outre cette faculté, les adversaires du personnage doivent vaincre une résistance à la magie dont la valeur est égale au résultat d'un jet de Furtivité (sous la caractéristique de Sagesse). En cas de succès, les auras magiques sont détectées normalement.

Ce don permet également de ramener à 5% par niveau de sorts la probabilité d'attirer l'attention des fiélons sur les Abysses ou sur Baator.

La discrétion mystique est active en permanence.

Conditions : Capable de lancer des sorts ou de manifester des pouvoirs, compétence Furtivité connue, Sagesse 12.

Lien arcanique : Au fil du temps, le personnage a su forger un lien très fort

entre ses capacités magiques et son arme. Cette arme doit être le focus profane matériel du personnage. Cela lui permet de « charger » l'un de ses sorts dans son arme avec une action standard. Le sort en question doit être un sort de contact de niveau 1 ou inférieur possédant un temps d'incantation d'une action. Une fois le sort chargé, le personnage peut utiliser une action standard pour attaquer une cible. Si celle-ci est touchée, elle subit à la fois les dégâts normaux causés par l'arme ainsi que les effets du sort chargé.

Conditions : Capable de lancer des sorts profanes de niveau 2, capable de manier l'arme en question sans pénalité, compétence Art de la Magie connue, bonus d'attaque de base de +2.

Livre de sorts : Le personnage dispose d'un livre de sorts où il consigne certaines de ses connaissances magiques. Une fois par semaine, il peut choisir de modifier son panel actuel de sorts pour en choisir de nouveaux parmi ceux consignés dans son livre. L'ajout de nouveaux sorts dans le livre fonctionne comme pour le magicien.

Conditions : Compétence Art de la Magie connue, niveau effectif 3, capable de lancer des sorts profanes.

Maîtrise du lien arcanique : Le personnage peut désormais charger son arme avec des sorts de niveau 3.

Condition : Science du lien arcanique.

Musique de barde : Comme l'aptitude du barde. Une fois par jour + une fois par niveau.

DONS DIVINS ET MYSTIQUES

Châtiment du Bien : Comme le pouvoir du paladin (mais sur les créatures d'alignement Bon). Une fois par jour + une fois par jour pour cinq niveaux.

Condition : Alignement Mauvais.

Châtiment du Chaos : Comme le pouvoir du paladin (mais sur les créatures d'alignement Chaotique). Une fois par jour + une fois par jour pour cinq niveaux.

Condition : Alignement Loyal.

Châtiment de la Loi : Comme le pouvoir du paladin (mais sur les créatures d'alignement Loyal). Une fois par jour + une fois par jour pour cinq niveaux.

Condition : Alignement Chaotique.

Châtiment du Mal : Comme le pouvoir du paladin. Une fois par jour + une fois par jour pour cinq niveaux.

Condition : Alignement Bon.

Domaine : Comme l'aptitude du prêtre. Le personnage choisit deux domaines, en fonction de la divinité ou du concept qu'il sert.

Condition : capable de lancer des sorts divins.

Empathie sauvage : Comme le pouvoir du druide.

Condition : Compétence Animaux connue.

Foi supérieure : Certains fidèles sont de véritables croyants ; d'autres non. Ceux

Condition : Compétence Capacités artistiques connue, capable de lancer des sorts profanes.

Science du lien arcanique : Le personnage peut désormais charger son arme avec des sorts de niveau 2.

Condition : Lien arcanique.

dont le cœur est rempli d'une véritable conviction sont capables d'appeler le pouvoir de leur divinité à des distances supérieures, et la réponse pourrait même être plus forte que prévu.

Bénéfice : Les mystiques sélectionnant ce don perdent un niveau de lanceur de sorts de moins lorsqu'ils voyagent sur la Grande Roue. Ainsi, un prêtre de niveau 7 se trouvant sur le Pandémonium et vénérant une divinité des Terres des Bêtes ne serait normalement considéré que comme un lanceur de sorts de niveau 4 ; avec ce don en revanche, il lancerait ses sorts comme s'il était niveau 5.

Sans ce don : Les lanceurs de sorts divins perdent un niveau de lanceur de sorts par plan de différence entre leur position et le plan d'origine de leur divinité.

Conditions : Doit être capable de lancer des sorts divins.

Spécial : Ce don n'affecte pas les autres dons divins, comme le châtiment du Mal ou le renvoi des morts-vivants.

Renvoi des morts-vivants : Comme l'aptitude du prêtre.

Condition : capacité à lancer des sorts divins.

Renvoi des extérieurs : Comme l'aptitude du prêtre (mais sur les créatures possédant le trait extérieur actuellement).
Condition : capacité à lancer des sorts divins.

DΘNS PSIΘNIQUES

Cristal psy : Comme l'aptitude du psion.

Condition : Capable de manifester des pouvoirs psioniques.

DΘNS D'ALLÉGEANCE

Fanatisme : Vous êtes un véritable croyant dans la philosophie de votre Faction ou de votre secte. Vous gagnez une utilisation supplémentaire par jour à chaque capacité de Faction/secte ayant une limite d'utilisations par jour.

Condition : Membre d'une Faction ou d'une secte, statut de factotum au sein de la Faction/secte.

Spécial : Le personnage devra en permanence jouer la philosophie de sa Faction.

DΘNS PLANAIRES

Cageur : Né et élevé dans la Cité des Portes, vous êtes habitué aux dangers inhérents à son environnement pollué. Le smog, les pluies acides et autres calamités propres à la Cage ont bien moins d'effet sur vous. Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les gaz toxiques et empoisonnés et un bonus de +2 contre les maladies.

Conditions : Natif de Sigil ou résident de longue durée (à la discrétion du meneur).

coordonnés. Lorsqu'il se bat contre des adversaires Loyaux, le personnage peut utiliser son modificateur d'Intelligence à la place de son modificateur de Dextérité à ses jets d'Initiative.

Conditions : Intelligence 13, alignement Loyal, natif de Méchanus ou résident de longue durée (à la discrétion du meneur).

Spécial : Ce don n'a d'effet que sur les êtres Loyaux avec une Intelligence supérieurs ou égale à 3.

Combat Astral : La nature unique de l'Astral donne une nouvelle perspective au combat. Les attaques viennent des trois dimensions, les armes ne pèsent rien et l'Intelligence compte plus que la Force. Ceux qui peuvent s'adapter à ces conditions nouvelles gagnent un avantage considérable sur leurs adversaires.

Un personnage avec ce don ne souffre d'aucune pénalité liée au combat sur le plan Astral (voir le Manuel des Plans pour plus de détails sur le combat sur l'Astral).

Conditions : Intelligence 11, bonus d'attaque de base +1.

Lame de Karach : Vous possédez une lame de Karach, une arme d'une valeur inestimable forgée à partir du chaos constituant les Limbes. Mieux encore, vous savez vous en servir.

Bénéfice : Le personnage a appris à se forger une arme à partir de sa lame par sa simple volonté. La lame de Karach devient une lame légère ou lourde du type souhaité par le personnage. Reforger une lame nécessite d'accorder sa volonté à son arme (ce qui demande une heure de concentration et la réussite d'un jet de Concentration contre une difficulté de 15). Les jeteurs de sorts et les psioniques possédant ce don tirent un bénéfice supplémentaire de leur lame : ils leurs sorts et leurs pouvoirs sont lancés comme

si le personnage possédait deux points de plus dans leur caractéristique maîtresse. Pour bénéficier de cet effet, les jeteurs de sorts doivent en revanche faire de leur lame de Karach leur focus profane.

Sans ce don : Dans les mains d'un personnage ne possédant pas ce don, une lame de Karach n'est qu'une perche de métal mou. Elle ne peut s'utiliser qu'au prix d'un malus de -8 au jet d'attaque et ses dégâts sont limités à 1d4.

Conditions : Bonus d'attaque de base de +1, Volonté de fer, compétence Concentration connue.

Lame de Karach améliorée : Par un effort de volonté ou en suivant la voie des Zerth, vous avez appris à accroître les pouvoirs de votre lame de Karach.

Bénéfice : Lorsqu'il utilise sa lame, le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +1.

Sans ce don : Dans les mains d'un personnage ne possédant pas ce don, une lame de Karach n'est qu'une perche de métal mou. Elle ne peut s'utiliser qu'au prix d'un malus de -8 au jet d'attaque et ses dégâts sont limités à 1d4.

Conditions : Lame de Karach, arme de prédilection (type de la lame), bonus d'attaque de base de +5.

Spécial : Ce don peut être sélectionné plusieurs fois, bien que ses effets ne se cumulent pas. Lorsqu'un personnage choisit ce don une seconde fois, et à chaque fois qu'il le sélectionne à nouveau, il peut choisir une capacité spéciale d'arme psionique dans la liste donnée aux pages 126 à 128 du *Manuel des Psioniques*, sous réserve que cette capacité ait un coût inférieur à celui d'un bonus d'altération de +1.

Sculpture du Chaos : Vous avez appris à contrôler la soupe de Chaos brut qui forme le plan des Limbes et pouvez créer un îlot de stabilité à partir de cette matière.

Bénéfice : Vous pouvez créer une zone circulaire de terrain stable autour de vous. Cette zone a les dimensions suivantes, en fonction de votre score de Sagesse :

Sagesse	Portée
Entre 10 et 14	10 mètres + 10 par point de Sagesse
Entre 14 et 16	100 mètres + 100 par point de Sagesse
Au-delà de 16	500 mètres + 500 par point de Sagesse

Vous pouvez maintenir la stabilité de ce terrain sans effort conscient. Vous pouvez également ajouter les détails que vous souhaitez au paysage, y compris des bâtiments.

Si votre Intelligence est supérieure ou égale à 15, vous pouvez même créer des animaux et des plantes sur votre terrain. Vous pouvez également détruire tout ou partie du terrain (ainsi que les bâtiments et créatures) à tout moment.

Sans ce don : Vous devez effectuer des tests de Concentration à chaque round pour maintenir la stabilité des Limbes. Vous ne pouvez faire que des actions partielles pendant que vous vous concentrez sur le terrain.

Conditions : Sagesse 11+, appartenance à la Guilde Anarch OU natif des Limbes ou résident de longue durée (à la discrétion du meneur).

Note : Ce don ne fonctionne que sur le plan des Limbes. Les Slaad, githzerai et autres créatures natives reçoivent ce don gratuitement.

DONS STEAMPUNK

Pour d'autres dons steampunk, voir le supplément *Sorcery & Steam*.

Lien arcanique, Maîtrise du lien arcanique et Science du lien arcanique s'appliquent désormais aussi aux armes à feu, pourvu

que l'arme à feu en question soit le focus matériel profane du personnage.

BÉNÉFICES DE FACTION

Les dons suivants sont acquis automatiquement lorsqu'un personnage devient membre de l'une des quinze Factions de Sigil. Bien évidemment, ces bénéfices sont perdus dès l'instant où le personnage quitte sa Faction ou en est expulsé.

Si la Faction du personnage propose le choix entre plusieurs bénéfices différents, le personnage devra en choisir un lorsqu'il la rejoint. Il pourra éventuellement en choisir d'autres ultérieurement à la place d'un Dons par capacité de Faction supplémentaire.

Faction	Bénéfice
Adorateurs de la source	Au choix : <ul style="list-style-type: none"> Bonus de +2 à tous leurs tests de compétence sociales. Bonus de +4 aux tests d'Artisanat
Athars	Bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts de magie divine. Peuvent effectuer un jet de sauvegarde (sans bonus) même si le sort n'en autorise aucun.
Fraternité de l'Ordre	Une fois par jour : peut appliquer un bonus de +2 ou -2 à tout jet (effectué par le personnage ou par un autre). Au niveau 7 : <i>Identification</i> une fois par jour.
Garde Fatale	Au choix : <ul style="list-style-type: none"> Maniement des lames légères Maniement des lames lourdes Bonus de +1 à l'attaque avec toute lame.
Harmonium	<i>Injonction</i> une fois par jour.
Hommes-poussière	<i>La Trêve des Morts</i> : les mort-vivants n'attaquent pas le personnage, sauf s'il brise cette trêve.
Libre Ligue	Au choix : <ul style="list-style-type: none"> 10% de réduction sur les prix des marchandises vendues au Grand Bazar de Sigil. Bonus de +2 aux jets de Volonté contre les charmes. Peuvent lancer un jet de Volonté (sans bonus) contre les sorts de charme n'en autorisant aucun.
Ligue Révolutionnaire	Bonus de +4 à toute tentative de se faire passer pour un membre d'une autre Faction.
Marqués	Obtiennent autant de compétences connues supplémentaires que leur bonus d'Intelligence (minimum de 1). Ces compétences peuvent être choisies hors classe.
Morne Cabale	Immunité aux sorts causant une folie temporaire ou définitive. Peuvent effectuer un jet de Volonté contre les sorts de lecture des pensées dirigés contre eux.

Ordre Transcendantal	Bonus de +1 à l'Initiative. Peuvent effectuer un jet d'initiative même s'ils sont pris par surprise.
Rectifieurs	<i>Détection des mensonges</i> une fois par jour (suite à une question uniquement).
Signe de l'Un	Bonus de +2 aux jets de Volonté contre les illusions. Peuvent effectuer un jet de Volonté (sans bonus) contre les sorts d'illusions si le sort n'en autorise pas.
Société des Sensations	Au choix : <ul style="list-style-type: none"> • Savoir bardique (même s'il ne possède pas les conditions requises) • Infravision jusqu'à 18 mètres. • Bonus de +2 aux jets de Vigueur contre le poison ou les maladies.
Xaositectes	Connaissent la compétence Langage secret (<i>Babillage</i>). Un non-Xaositecte doit réussir un jet de Capacité de Jugement (Sagesse) DD23 pour comprendre une conversation utilisant ce langage.

DONS DE FAMILLES D'ARMES

Les armes utilisées par les personnages ne sont pas classifiées comme dans les règles de D&D mais sont classées par familles d'armes (chaque famille regroupant des armes de même type).

Les dons ci-dessous remplacent donc les dons de Maniement des armes présentés dans le *Manuel des Joueurs*. Les autres dons basés sur les armes (comme Arme de prédilection) s'appliquent désormais à toute une famille d'armes plutôt qu'à une arme particulière.

Un personnage tentant de manier une arme dont il ne possède pas la famille subit, comme d'habitude, un malus de -4 à tous ses jets d'attaque.

Familles d'armes standard

Les différentes familles d'armes disponibles sont résumées dans le tableau suivant :

Famille d'armes	Armes concernées
Armes courantes	Bâton, dague, gourdin
Arbalètes	Arbalète légère, arbalète légère à répétition, arbalète lourde, arbalète lourde à répétition
Arcs	Arc court, arc court composite, arc long, arc long composite
Armes d'hast	Corsèque, coutille, guisarme, hallebarde
Armes de moine	Bâton, kama, nunchaku, sai, shuriken, siangham, tonfa
Armes druidiques	Bâton, cimenterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance, serpe
Armes-griffes	Dague coup-de-poing, gantelet clouté, katar
Fléaux et chaînes	Fléau d'armes léger, fléau d'armes lourd
Frondes et armes de jet	Dard, fronde
Haches	Grande hache, hache d'armes, hache de guerre naine (deux mains), hachette

Lames légères	Dague coup-de-poing, dague, épée courte, rapière
Lames lourdes	Cimeterre à deux mains, cimeterre, épée à deux mains, épée bâtarde (deux mains), épée longue
Lances	Epieu, javeline, lance d'arçon, lance, pique, trident
Masses et massues	Bâton, gourdin, masse d'armes légère, masse d'armes lourde, masse de brèche (deux mains), massure, matraque
Piques et marteaux	Faux, grand pic de guerre (deux mains), maillet (deux mains), marteau de guerre, marteau léger, pic de guerre léger, pic de guerre lourd

Familles d'armes spéciales

Les familles d'armes suivantes sont des regroupements d'armes alternatifs basés sur des thématiques. Un personnage ne peut les choisir que s'il satisfait aux conditions. Le fait de savoir manier une arme par le biais de l'une de ces familles spéciales peut satisfaire à la condition d'une famille d'arme exotique, à la discrétion du meneur.

Condition : Spécial

Famille d'armes	Armes concernées	Conditions
Armes bariaures	Epieu, hallebarde, javeline, lance d'arçon, pique	Bariaur
Armes elfiques	Arc long, arc long composite, épée courte, épée longue, rapière	Elfe ou demi-elfe
Armes githyanki	Épée courte, épée longue, épée à deux mains, épée bâtarde (deux mains), lame d'Argent githyanki	Githyanki
Armes naines	Hachette, hache de guerre naine, marteau de guerre, masse d'armes légère, masse d'armes lourde	Nain
Armes sigiliennes	Dague, dague coup-de-poing, marteau de guerre, masse d'arme légère, hache d'armes	Originaire de Sigil, bonus d'attaque de base de +1

Armes exotiques

Les familles d'armes exotiques fonctionnent différemment. Lorsqu'un personnage choisit la famille d'armes exotiques, il gagne le maniement de toutes les armes exotiques correspondant aux autres familles qu'il possède déjà. Ainsi, un combattant sachant manier les lames lourdes apprenant à manier les armes exotiques saura manier le katana et l'épée bâtarde à une main par exemple.

Condition : bonus d'attaque de base +1

Famille d'armes	Armes exotiques concernées
Arbalètes	Arbalète de poing, grande arbalète
Arcs	Grand arc, grand arc composite
Armes d'hast	Agrippeur, bardiche
Armes de moine	Sat tjat koen
Armes druidiques	Grand épieux
Armes-griffes	Bracelet de griffes, couteau-moignon, gantelet à lames, gantelet de garde

Fléaux et chaînes	Chaîne cloutée, chaîne-dague, fouet barbelé, fouet, fouet-dague, sat tjat koen
Frondes et armes de jet	Annulat, bolas, bolas barbelés, boomerang, chakram, grande sarbacane, pierre ricoche, poids orque, shuriken
Haches	Hache de guerre naine (une main)
Lames légères	Eventail de guerre, finelame elfe, frêlame elfe, kukri, triple-dague
Lames lourdes	Épée à deux mains au mercure, épée bâtarde (une main), épée longue au mercure, katana, khopesh
Lances	Duom, grand épieu, harpon, javeline à spirale, manti
Masses et massues	Masse de brèche
Piques et marteaux	Grand pic de guerre (une main), maillet (une main)

Armes doubles exotiques

Le fonctionnement des armes doubles exotiques est le même que celui des armes exotiques (voir plus haut).

Condition : bonus d'attaque de base +1

Famille d'armes	Armes doubles exotiques concernées
Armes de moine	Lajatang
Fléaux et chaînes	Épée-fléau (<i>nécessite aussi le maniement des lames lourdes</i>), fléau double
Haches	Hache double orque, hache-cible naine, (<i>nécessite aussi le maniement des boucliers</i>), urgrosh nain (<i>nécessite aussi le maniement des lances</i>)
Lames légères	Carapace à lame gnome (<i>nécessite aussi le maniement des boucliers</i>)
Lames lourdes	Double lame, épée- fléau (<i>nécessite aussi le maniement des lames lourdes</i>)
Lances	Urgrosh nain (<i>nécessite aussi le maniement des lances</i>)
Piques et marteaux	Marteau double, marteau piolet gnome

Armes steampunk

Les familles d'armes suivantes sont réservées aux campagnes incluant des éléments de steampunk.

Famille d'armes	Armes concernées
Armes de poing	Pistolet léger, pistolet lourd, pistolet-grappin
Armes d'épaule	Mousquet, arquebuse, arquebuse elfe, fusil de précision

MAGIE

ORIGINE DE LA MAGIE

Cette campagne de Planescape mâtinée de steampunk se base sur l'hypothèse que la Magie est originaire du Chaos. En effet, même si la Loi a depuis longtemps repris l'idée, quoi de plus Chaotique que de vouloir imposer sa volonté au monde qui nous entoure ?

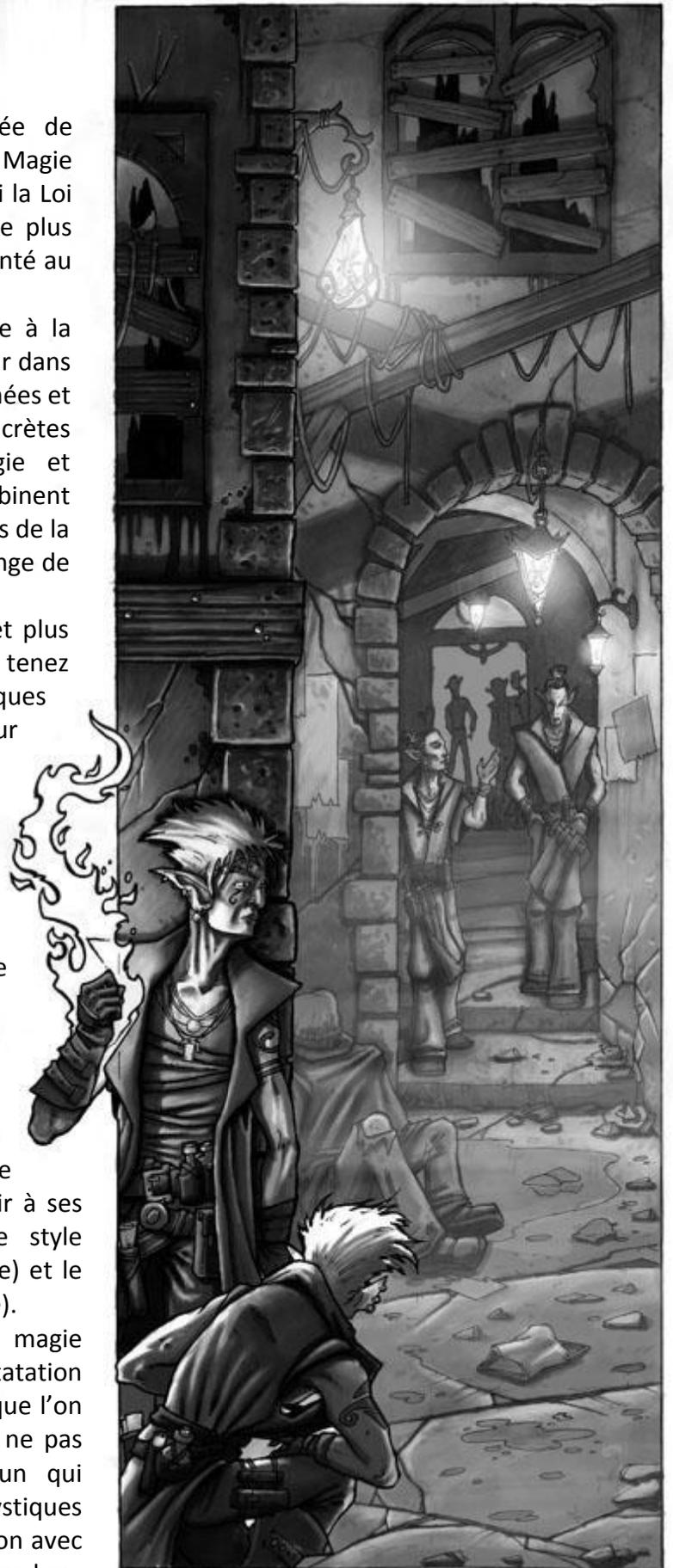
En théorie, la Magie Chaotique s'oppose à la Science Loyale. En théorie uniquement, car dans la réalité, les choses ne sont pas si tranchées et on ne compte plus les applications concrètes d'un mélange harmonieux entre Magie et technologie : des jeteurs de sorts qui combinent leurs talents magiques avec leurs dons d'as de la gâchette, des golems animés par un mélange de vapeur et de magie...

Bien entendu tout ceci reste théorique et plus d'un magicien vous contredira si vous lui tenez de tels propos... En revanche, les scientifiques planaires s'accordent fréquemment sur cette version des faits. Et qui sait, peut être que la force des Croyances fera évoluer les choses dans le futur...

STYLES DE MAGIE

On distingue couramment trois types de Magie : la magie profane, la magie divine et la magie psionique.

- La magie profane est la plus directe : elle consiste à imposer ses conditions à la réalité en se servant de l'énergie magique qui baigne le multivers. Le jeteur de sorts qui la pratique peut parvenir à ses fins en suivant deux voies : le style Hermétique (basé sur l'Intelligence) et le style Sanguin (basé sur le Charisme).
- La magie divine, aussi appelée magie spirituelle, est basée sur une constatation simple : si on ne peut obtenir ce que l'on veut de la réalité, alors pourquoi ne pas demander gentiment à quelqu'un qui aura ce pouvoir. De ce fait, les mystiques tirent leur pouvoir de la communion avec quelque chose ou quelqu'un. Ce quelque



chose peut être une Puissance (une Divinité, un Seigneur Abyssal ou Infernal...), un Principe (une idée, un concept...) ou la réalité elle-même (comme dans le cas de la magie Druidique).

- La magie psionique utilise les ressources mentales profondes de son utilisateur pour affecter la réalité. Un psionique suit l'une des six Disciplines pour pratiquer son art, chacune étant basée sur une caractéristique.

FOCUS PROFANES ET DIVINS

Contrairement aux règles de base de Donjons & Dragons, les jeteurs de sorts profanes et divins n'ont plus besoin de partir à la recherche de composantes matérielles exotiques pour lancer leurs sorts. Ils ont simplement besoin de leur outil magique préféré : leur Focus.

En termes de jeu, tous les sorts nécessitant une composante matérielle demandent à ce que le magicien ou le mystique se concentre sur son Focus. Les sorts demandant une composante matérielle ayant un coût en points d'expérience sont naturellement des exceptions à cette règle.

Le choix d'un focus est essentiellement une question de style pour un personnage : le focus peut être n'importe quel objet facilement transportable (un pendentif, un livre de sorts, un symbole religieux, une petite arme...). Le focus est naturellement inclus gratuitement aux possessions du personnage lors de sa création (au niveau 1 uniquement donc).

Création d'un focus

La création d'un focus profane ou divin est un processus long et difficile. Dans les grandes lignes, il s'agit ni plus ni moins d'harmoniser ses pouvoirs avec l'objet. L'objet de base ne doit évidemment pas être magique au moment où il est transformé en focus, mais rien n'empêche son propriétaire de l'enchanter *après*.

La création d'un focus profane demande, outre la possession de l'objet de base, l'achat de composantes magiques d'une valeur de 100 po par niveau que le personnage possède dans sa classe de lanceur de sorts (mystique ou jeteur de sorts, selon le focus désiré) ainsi que l'accomplissement d'un rituel ou d'une transe de 12 heures. A la fin de ce processus, le personnage doit réussir un jet de **2d10 + Mod. de sa caractéristique maîtresse (Int, Sag ou Cha) + 3 (si le personnage connaît l'Art de la Magie)** contre une difficulté de **15**. En cas d'échec, le personnage devra attendre deux jours avant de pouvoir réessayer.

Si les jeteurs de sorts doivent obligatoirement effectuer le rituel personnellement, les mystiques peuvent demander à un autre membre de leur culte de le faire pour eux (si ce dernier possède au moins un niveau de mystique).

Magie sans focus

Lancer un sort à composante matérielle sans focus est possible, mais beaucoup plus difficile et fatiguant pour le personnage. Afin de pouvoir lancer son sort, il devra réussir un jet de Concentration (basé sur la Constitution) contre une difficulté de 15 + niveau du sort lancé.

En cas de succès, le sort est tout de même lancé mais comme si le personnage possédait deux niveaux de moins. En cas d'échec, le sort est perdu.

Le test de Concentration est naturellement effectué en plus d'autres jets de Concentration qui découleraient des conditions dans lequel le sort est lancé (incantation sur la défensive, météo, équitation, dégâts subis...).

MAGIE PLANAIRE

Magie sur les Plans

Généralités

La caractéristique magique décrit le fonctionnement de la magie en comparaison de celui du plan Matériel. Certaines régions d'un plan (comme celles qui se trouvent sous le contrôle d'un dieu) peuvent parfaitement abriter des poches au sein desquelles la magie opère différemment. Les altérations peuvent s'appliquer à toute la magie sur un plan ou uniquement à certaines écoles, branches ou à certains sorts précis.

Magie normale. Cela signifie que tous les sorts et pouvoirs surnaturels fonctionnent normalement. Sauf indication contraire, tous les plans présentent cette caractéristique.

Magie sauvage. Dans les plans affichant la caractéristique de magie sauvage, les sorts et pouvoirs magiques fonctionnent différemment, parfois dangereusement. Le personnage doit réussir un test de lanceur de sorts (DD 15 + niveau du sort ou effet) pour que la magie prenne effet normalement. En ce qui concerne les pouvoirs magiques, utilisez le niveau ou les DV de la créature usant du pouvoir en guise de test de lanceur de sorts et le niveau du pouvoir magique pour fixer le DD du test de lanceur de sorts.

- En cas d'échec, il se produit un phénomène étrange ; lancez 1d100 et consultez la table qui suit.

1d100	Conséquences
01–19	Le sort est renvoyé au personnage et prend effet normalement. S'il ne peut affecter le lanceur de sorts, il échoue simplement.
20–23	Une fosse circulaire de 4,50 mètres de diamètre s'ouvre sous les pieds du lanceur de sorts. Elle fait 3 mètres de profondeur par niveau de celui-ci.
24–27	Le sort échoue, mais la ou les cibles sont criblées d'une pluie de petits objets (fleurs, fruits pourris, etc.) qui disparaissent en les touchant. L'averse dure 1 round. Pendant ce temps, les protagonistes sont aveuglés et doivent effectuer un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort) s'ils souhaitent jeter un sort.
28–31	Le sort affecte une cible ou une zone d'effet choisie au hasard. On doit choisir une cible située dans la portée du sort, ou resituer le point d'origine du sort dans la limite de sa portée. Pour déterminer la direction dans laquelle est déplacé le point d'origine, lancez 1d8 sur la table des projectiles à impact. Pour déterminer la distance parcourue, lancez 3d6. Multipliez le résultat par 1,50 mètre pour les sorts à portée courte, par 6 mètres pour les sorts à portée moyenne et par 24 mètres pour les sorts à portée longue.
32–35	Le sort fonctionne normalement. En outre, il reste présent à l'esprit du jeteur de sorts (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.
36–39	Le sort ne fonctionne pas, mais toutes les créatures (amies et ennemies) situées à 9 mètres ou moins du jeteur de sorts bénéficient des effets de <i>guérison suprême</i> .
40–43	Le sort ne fonctionne pas, mais <i>silence</i> et <i>ténèbres profondes</i> recouvrent une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 2d4 rounds.
44–47	Le sort ne fonctionne pas, mais <i>inversion de la gravité</i> recouvre une zone de 9 mètres de rayon autour du personnage pendant 1 round.
48–51	Le sort fonctionne, mais des couleurs chatoyantes dansent autour du personnage pendant 1d4 rounds. Considérez qu'il s'agit là d'une <i>poussière scintillante</i> (DD 10 + le niveau du sort jeté).
52–59	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Il en va de même pour le sort et les éventuelles charges d'un objet magique.
60–71	Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Le sort reste dans l'esprit du personnage (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l'effet ne compte pas dans la limite habituelle d'utilisation de l'objet ou du pouvoir magique concerné.

72–98	Le sort fonctionne normalement.
99–100	Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Les jets de sauvegarde effectués contre ce sort sont victimes d'un malus de –2 et il affiche l'effet maximal possible, comme s'il se trouvait sous l'influence du don Quintessence des sorts. Si le personnage a déjà tiré la quintessence de son sort, ce résultat n'a pas d'autre conséquence.

- Enfin, les plans frappés de magie sauvage apportent parfois des modifications supplémentaires aux jets de lanceur de sorts, selon l'école ou le registre du sort (ajoutant, par exemple, +4 au DD des sorts de nécromancie, ou –2 au DD des sorts du Bien).

Magie affaiblie. Il est plus difficile de lancer certains sorts et pouvoirs magiques dans ces plans, en grande partie parce que la nature même de ces derniers entrave le bon fonctionnement de la magie.

Pour jeter un sort affaibli, le personnage doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le sort ne fonctionne pas mais est tout de même perdu. En cas de réussite, il œuvre normalement.

Magie renforcée. Dans ces plans, certains sorts et pouvoirs magiques affichent davantage de puissance que dans le plan Matériel.

Les autochtones d'un plan bénéficiant d'une magie renforcée sont parfaitement au courant des sorts et pouvoirs magiques concernés, mais les voyageurs interplanaires le découvriront par eux-mêmes.

Quand un sort est renforcé, il est possible de lui appliquer certains dons de métamagie sans modifier son niveau ou son temps d'incantation. On considère que les jeteurs de sorts situés dans ce plan bénéficient du don en question en ce qui concerne ce sort. Par contre, ils doivent l'acquérir par les voies normales s'ils souhaitent l'utiliser dans d'autres plans.

Magie limitée. Ces plans n'autorisent l'utilisation que de sorts et pouvoirs magiques issus d'une école, d'une branche, d'un registre ou d'un niveau précis. Les autres sorts et pouvoirs magiques ne fonctionnent tout simplement pas.

Plans intérieurs

Plan intérieur	Altérations
Elémentaire : Air	Sorts d'Air renforcés (extension d'effet / de portée) ; Sorts de Terre affaiblis
Elémentaire : Eau	Sorts d'Eau renforcés (extension d'effet / de portée) ; Sorts de Feu affaiblis
Elémentaire : Feu	Sorts de Feu renforcés (extension d'effet / de portée) ; Sorts d'Eau affaiblis
Elémentaire : Terre	Sorts de Terre renforcés (extension d'effet / de portée) ; Sorts d'Air affaiblis
Energétique : Négatif	Sorts Négatifs renforcés (quintessence des sorts) ; Sorts de Positifs affaiblis
Energétique : Positif	Sorts Positifs renforcés (quintessence des sorts) ; Sorts de Négatifs affaiblis
P-E : Fumée	Sorts d'Air et de Feu renforcés (extension d'effet) ; Sorts de Terre et d'Eau affaiblis
P-E : Glace	Sorts d'Eau et d'Air renforcés (extension d'effet) ; Sorts de Terre et de Feu affaiblis

P-E : Magma	Sorts de Terre et de Feu renforcés (extension d'effet) ; Sorts d'Air et d'Eau affaiblis
P-E : Vase	Sorts d'Eau et de Terre renforcés (extension d'effet) ; Sorts de Feu et d'Air affaiblis
Q-E : Cendre	Sorts de Feu et Négatifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts d'Eau et Positifs affaiblis
Q-E : Foudre	Sorts d'Air et Positifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts de Terre et Négatifs affaiblis
Q-E : Minéral	Sorts de Terre et Positifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts d'Air et Négatifs affaiblis
Q-E : Poussière	Sorts de Terre et Négatifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts d'Air et Positifs affaiblis
Q-E : Radiance	Sorts de Feu et Positifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts d'Eau et Négatifs affaiblis
Q-E : Sel	Sorts d'Eau et Négatifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts de Feu et Positifs affaiblis
Q-E : Vapeur	Sorts d'Eau et Positifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts de Feu et Négatifs affaiblis
Q-E : Vide	Sorts d'Air et Négatifs renforcés (extension d'effet) ; Sorts de Terre et Positifs affaiblis

Plans transitifs

Position	Altérations
Astral	Magie renforcée (incantation rapide)
Ethéré	Sorts de Force renforcés (quintessence des sorts)
Ombre	Sorts d'Obscurité et d'Ombre renforcés (quintessence des sorts); Sorts de Lumière et de Feu affaiblis

Autres lieux

Position	Altérations
Demi-plan : Effroi	Magie affaiblie; Spécial : La magie divine est également affaiblie.
Demi-plan : Féerie	Magie renforcée (extension d'effet et de portée)
Demi-plan : Miroirs	Magie normale ; Sorts en rapport avec les miroirs renforcés (quintessence des sorts)
Demi-plan : Rêves	Magie sauvage
Royaume Lointain	Magie sauvage
Sigil	Téléportation (hors de la ville), Convocation (hors de la ville), Portail, Brèche planaire et Changement de Plans impossibles.

Magie sur l'Outreterre

L'Outreterre se divise en 9 cercles concentriques dont le centre est l'Aiguille au sommet de laquelle se trouve Sigil. Plus on se rapproche de l'Aiguille, moins la magie opère. Chaque cercle franchi par un voyageur annule un niveau de magie. Toutes les formes de magie sont concernées : magie profane, divine, psioniques, objets magiques et artefacts.

Position	Magie annulée
1^{er} anneau (villes portail)	Sorts et pouvoirs de 9 ^{ième} niveau
2^{ième} anneau	Sorts et pouvoirs de 8 ^{ième} niveau et plus
3^{ième} anneau	Sorts et pouvoirs de 7 ^{ième} niveau et plus

4^{ième} anneau	Sorts et pouvoirs de 6 ^{ième} niveau et plus
5^{ième} anneau	Sorts et pouvoirs de 5 ^{ième} niveau et plus
6^{ième} anneau	Sorts et pouvoirs de 4 ^{ième} niveau et plus
7^{ième} anneau	Sorts et pouvoirs de 3 ^{ième} niveau et plus
8^{ième} anneau	Sorts et pouvoirs de 2 ^{ième} niveau et plus
9^{ième} anneau (base de l'Aiguille)	Tous les sorts et pouvoirs

Magie profane sur les Plans Extérieurs

La magie profane subit des altérations similaires à celles affectant toutes les magies sur les plans Intérieurs et Transitifs (voir plus haut pour plus d'explications). Certaines régions d'un plan (comme celles qui se trouvent sous le contrôle d'un dieu) peuvent parfaitement abriter des poches au sein desquelles la magie opère différemment. Les altérations peuvent s'appliquer à toute la magie profane sur un plan ou uniquement à certaines écoles, branches ou à certains sorts précis.

Plan extérieur	Altérations
Abysse	Ecole d'illusion et sorts basés sur le hasard renforcés (Quintessence des sorts) ; Spécial : Chaque sort a 10% de chances d'attirer l'attention des Tanar'ris par niveau de sort (niveau 1 : 10%, niveau 2 : 20%)
Achéron	Sorts basés sur le hasard affaiblis
Arborée	
Arcadie	Ecole d'illusion affaiblie
Baator	Sorts basés sur le hasard affaiblis ; Spécial : Chaque sort a 10% de chances d'attirer l'attention des Baatezus par niveau de sort (niveau 1 : 10%, niveau 2 : 20%)
Bytopie	
Carcères	
Elysées	
Gaste Grise	Toute magie basée sur les couleurs est annulée (s'applique aussi aux pouvoirs psioniques)
Géhenne	Ecole d'Enchantement affaiblie ; Ecole d'Invocation renforcée (Quintessence des sorts)
Limbes	Magie sauvage ; Ecole d'illusion renforcée (Quintessence des sorts)
Méchanus	Ecole d'illusion affaiblie ; Sorts basés sur le hasard annulés
Mont Céleste	Sorts basés sur le hasard affaiblis
Outreterre	
Pandémonium	Sorts basés sur le hasard renforcés (Quintessence des sorts) ; Les vents gênent le lancement des sorts à composante gestuelle
Terres des Bêtes	Les sorts de l'Air et les sorts affectant le climat ou la brume sont annulés
Ysgard	Sorts basés sur le hasard renforcés (Quintessence des sorts)

Magie divine sur les Plans Extérieurs

Au cours de leurs voyages sur les Plans Extérieurs, les mystiques voient leurs pouvoirs diminués à mesure qu'ils s'éloignent de leur divinité. En termes de jeu, les mystiques opèrent à un niveau de moins pour chaque plan cumulatif entre celui de leur divinité et celui

où ils trouvent. Cette perte ne concerne que les effets et règles dépendant du niveau du lanceur de sort, et non le nombre ou le niveau des sorts disponibles pour le mystique. Les différentiels sont comptés sur la circonférence de la grande roue – sans passer par l’Astral ou l’Outreterre.

Cette restriction ne se cumule pas avec les modifications et restrictions appliquées à la magie profane.

Cette restriction ne s’applique que sur les Plans Extérieurs ; les ajustements ne sont pas appliqués dans les plans Intérieurs, Transitifs, Primaire. Bien qu’elle soit située sur un Plan Extérieur, Sigil est également une exception à cette règle.

Mont Céleste	Bytopie	Élysées	Terres des bêtes	Arborée
Arcadie	↑Bon↑			Ysgard
Méchanus	←Loyal	Outreterre	Chaotique→	Limbes
Achéron	↓Mauvais↓			Pandémonium
Baator	Géhenne	Gaste Grise	Carcères	Abysses

Clés de sorts et clés de puissance

Les restrictions subies par les lanceurs de sorts divins et profanes sur les plans peuvent être annulées si le personnage possède la clé de sort (pour la magie profane) ou la clé de puissance (pour la magie divine) adéquate.

MAGIE RI+UELLE

Voir les Arcanes Exhumés (le résumé viendra plus tard).

NŒUVEAUX SŒR+S

Duplication d’Enoll Eva

Transmutation

Niveau: Ens/Mag 5

Composantes: V, S, M

Temps d’invocation : 1 action simple

Cible : une créature

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Durée : 1 round par niveau

Résistance à la magie : oui

Ce sort est en réalité une complexe équation mathématique découverte accidentellement par un modrone, Enoll Eva, qui cherchait à calculer le facteur de multiplication de diverses formules algébriques. Cette équation au résultat stupéfiant permet de doubler ou de

reproduire parfaitement n’importe quelle action. Au combat, il est ainsi possible de doubler les effets des attaques physiques et magiques... et donc les dégâts qui en découlent.

Le sort affecte un seul et unique sujet. Par la suite, toutes ses attaques (physiques ou magiques) sont automatiquement reproduites. Ainsi, s’il utilise une arme, chacun de ses coups s’abat en fait deux fois, et il en va de même des sorts (qu’il jette Projectile magique, et un second apparaît juste derrière le premier). Les effets de ce sort perdurent 1 round par niveau.

Embaumement important

Nécromancie

Niveau : Bard 3, Dru 4, Guérison 3, Pal 4, Prê 3, Rôd 4

Ce sort est semblable à *Embaumement léger*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Embaumement important de groupe

Nécromancie

Niveau : Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *Embaumement léger de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Embaumement intensif

Nécromancie

Niveau : Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *Embaumement léger*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Embaumement intensif de groupe

Nécromancie

Niveau : Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *Embaumement léger de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Embaumement léger

Nécromancie

Niveau : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature mort-vivante, le personnage lui transmet de l'énergie négative qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les créatures vivantes étant animées d'énergie positive, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Embaumement léger de groupe

Nécromancie

Niveau : Bard 5, Dru 6, Guérison 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie négative qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures mort-vivante choisies.

Les créatures vivantes étant animées d'énergie positive, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Embaumement modéré

Nécromancie

Niveau : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *Embaumement léger*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Embaumement modéré de groupe

Nécromancie

Niveau : Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *Embaumement léger de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Embaumement superficiel

Nécromancie

Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *Embaumement léger*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

Hache des Tourments

Invocation (Convocation)

Niveau : Ens/Mag 3

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une créature

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Spécial

Résistance à la magie : oui

Comme s'ils étaient issus du coeur même de Baator, les pires tourments s'abattront sur tes ennemis et, au fil du temps, ils ne feront qu'empirer.

Ce sort fait apparaître une hache d'armes géante. Sur un jet d'attaque à distance réussi, cette arme légendaire frappe et inflige 1d8 points de dégâts. De plus, elle génère aléatoirement l'un des effets suivants (lancer 1d4 si le personnage est de niveau inférieur à 9, 1d8 sinon) :

Résultat	Effet
1	1d8 dégâts supplémentaires
2	2d8 dégâts supplémentaires
3	Paralysie pendant 1d3 rounds
4	5d8 dégâts de Feu supplémentaires
5	6d8 dégâts de Froid supplémentaires
6	Téléporté dans une direction aléatoire sur 10d10 mètres (Volonté annule)
7	Pétrification (Vigueur annule)
8	8d8 dégâts de Force supplémentaires

Orbe chromatique

Évocation

Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une créature

Durée : instantanée / spéciale

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

On ne compte plus les débats traitant de la couleur dans le multivers ("Le Bleu est plus beau que le Jaune", ou encore "Arrête tes âneries, bige ! Evidemment que le Blanc est la seule vraie couleur !"). Et même si, au bout du compte, la plupart des spécialistes s'accordent pour dire qu'on ne discute pas les goûts et les couleurs, justement, il n'empêche que certaines sont plus dangereuses que d'autres.

Ce sort fait apparaître une sphère de couleur que tu peux lancer sur la cible de ton choix (à l'aide d'un jet d'attaque à distance à +3). La couleur de l'orbe dépend de ton niveau.

Niveau	Couleur	Dégâts	Autres effets
1	Blanc	1d4	-4 à l'attaque, -4 aux jets de sauvegarde, -4 à la CA
2	Rouge	1d6	-1 à la Force, -1 à la Dextérité
3	Orange	1d8 + 1d4 de Feu	
4	Jaune	1d10	-4 à l'attaque, -4 aux jets de sauvegarde, -4 à la CA
5	Vert	1d12	Etourdissement pendant 1d8+4 rounds
6	Turquoise	1d8+1	Inconscience pendant 1d8+4 rounds
7	Bleu	2d8	Paralysie pendant 2d8+4 rounds
10	Violet		Pétrification
12	Noir	5d8	Paralysie pendant 1d8+4 rounds

Réparations importantes

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 3, Dru 4, Guérison 3, Pal 4, Prê 3, Rôd 4

Ce sort est semblable à *Réparations légères*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Réparations importantes de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *Réparations légères de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Réparations intensives

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *Réparations légères*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Réparations intensives de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *Réparations légères de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Réparations légères

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact

Cible : créature touchée

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature artificielle, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Réparations légères de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 5, Dru 6, Guérison 5, Prê 5

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Réparations modérées

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *Réparations légères*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points

de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Réparations modérées de groupe

Invocation (guérison)

Niveau : Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *Réparations légères de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de

lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Réparations superficielles

Invocation (guérison)

Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *Réparations légères*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

PŒINTS D'ÉCLAT

Les personnages joueurs de *Planescape* ne sont pas des gens ordinaires, ce sont des héros destinés à influencer le futur des Plans. Les points d'éclat permettent de représenter cette différence, qu'elle soit due à un destin extraordinaire, une chance incroyable ou une volonté hors du commun.

ACQUISITION DES PŒINTS D'ÉCLAT

Chaque personnage possède une réserve de points d'éclat par aventure égale à 5 + (niveau effectif du personnage / 2). Un personnage peut dépenser jusqu'à 1 point d'éclat par tour (action libre) de jeu. Un point d'éclat dépensé est définitivement perdu.

Les points d'éclat sont gagnés de deux manières différentes :

- Lors de chaque passage de niveau, le personnage gagne un nombre de points d'éclat égal à la moitié de son nouveau niveau effectif.
- A la fin de chaque aventure, un personnage peut éventuellement regagner des points d'éclat dépensés, en fonction de la manière dont ils ont été dépensés au cours de l'histoire :
 - Si un point d'éclat a été utilisé pour agir dans le sens de l'alignement du personnage, de la philosophie de sa Faction ou de ses croyances, il est regagné à la fin de l'aventure.
 - Sinon, il est définitivement perdu.

PŒINTS D'ÉCLAT ET PNJS

La plupart des PNJs ne devraient pas disposer de points d'éclat, étant donnée la complexité supplémentaire que cela apporterait. En revanche, il serait parfaitement approprié que certains personnages d'importance ou des ennemis récurrents disposent d'une réserve de points d'action à utiliser contre les personnages joueurs (la moitié de leur niveau effectif serait bonne base de départ).

EFFETS DE LA DÉPENSE D'UN PŒINT D'ÉCLAT

- **Augmenter ses chances de réussite** : Le joueur ajoute au résultat de 2d10 le résultat d'un d6 (en fonction du niveau effectif du personnage). Ceci s'applique à tout lancer de 2d10 (attaques, sauvegardes, compétences...). Si le niveau du personnage lui permet de lancer plusieurs d6, il conserve le plus haut score obtenu. Le personnage peut décider d'utiliser un point d'éclat après que les 2d10 aient été lancés, mais pas si le personnage décide de faire 10 ou de faire 20.

Niveau	Dés ajoutés
1-7	1d6
8-14	2d6
15-20	3d6

- **Améliorer sa défense** : La dépense d'un point d'éclat permet d'augmenter sa CA actuelle du résultat d'un d6 (en fonction du niveau effectif du personnage, voir plus haut). Si le niveau du personnage lui permet de lancer plusieurs d6, il conserve le plus haut score obtenu.
- **Attaque supplémentaire** : S'il effectue une attaque à outrance, le personnage bénéficie d'une attaque supplémentaire utilisant son plus haut bonus d'attaque.

- **Augmenter les dégâts** : Un point d'éclat permet à un personnage d'ajouter le résultat d'un d6 à tout jet de dégât (attaque, sort, pouvoir psionique...). La dépense du point d'action doit avoir lieu *avant* le jet lui-même.
- **Utilisation supplémentaire** : Dépenser un point d'éclat permet d'activer un Don, un objet magique ou une capacité de classe disposant d'un nombre d'activations fixe par jour une fois supplémentaire gratuitement.
- **Emuler un don** : La dépense d'un point d'éclat permet de bénéficier des effets d'un Don qu'il ne possède pas (il doit néanmoins en satisfaire les prérequis). Il bénéficie des avantages de ce Don jusqu'au début de son prochain tour.
- **Augmenter la puissance d'un sort** : Un personnage peut dépenser un point d'éclat pour augmenter de 2 le niveau de lanceur de sort de tout sort lancé durant ce tour. La dépense du point d'action doit avoir lieu *avant* que le sort ne soit lancé.
- **Rappel de sorts** : Un personnage capable de lancer des sorts peut dépenser un point d'éclat pour lancer un sort sans utiliser un emplacement de sort. Les personnages psioniques peuvent manifester un pouvoir sans en payer le coût en points de pouvoir en dépensant un point d'éclat.
- **Métamagie** : La dépense d'un point d'éclat permet de faire bénéficier à un sort l'effet d'un Don de Métamagie. Le sort est lancé à son niveau normal (sans aucun ajustement lié au Don) et ne prends pas de temps supplémentaire à lancer.
- **Stabilisation** : Un personnage mourant peut dépenser un point d'éclat pour stabiliser son état de santé.
- **Dégâts massifs** : Un personnage subissant des dégâts supérieurs à son score de Constitution peut dépenser un point d'éclat pour réussir automatiquement le jet de Vigueur et ne pas tomber immédiatement à 0 points de vie.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

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; names and descriptions of characters, spells, 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.