



POUR · UNE · POIGNÉE · DE · CLÉS ·

Le transport au moyen de portails pour PLANESCAPE

Par John R. Prager
Illustrations de Tony Diterlizzi
Traductions par Lechov, Planemaster et Szass
Dragon Magazine Annual 1996

Tel qu'indiqué dans le *Guide des Plans pour le MD* de la boîte de base Planescape, les portails sont les moyens préférés de traverser les distances insondables qui séparent les plans d'existence. Littéralement, chaque portail est un seuil – une porte, une fenêtre, une arche, une bouche d'égout, ou autre chose similaire. La plupart du temps, de tels seuils servent simplement d'entrées et de sorties pour les passants. Mais, si les circonstances sont précisément réunies, le portail autorise l'accès à quelque part d'autre : un plan infiniment plus éloigné que ce qu'il y a de "l'autre côté de la porte".

Comme il sied à un endroit connu comme "La Cité des Portes", Sigil se vante de posséder la plus grande collection de portails du multivers. En effet, les quelques érudits qui se sont spécialisés dans le domaine abscons des mécaniques trans-dimensionnelles s'accordent tous à dire que toutes les portes et seuils de Sigil sont des portails, ou ont servi de portails actifs par le passé, ou en deviendront dans le futur. Le mot "actif" est d'une importance cruciale, comme nous allons le voir, car les portails ne fournissent des moyens de transport fiables qu'à un moment précis. Dans le multivers au delà de Sigil, les portails actifs sont peu courants voire extrêmement rares ; et une grande majorité d'entre eux mènent vers Sigil. Cette rareté s'explique par le fait que les portails ne peuvent être créés par l'œuvre intentionnelle d'un mortel ; même un sort de *souhait* ne peut pas servir à en créer un. Toutefois, il n'a pas non plus été établi qu'une quelconque divinité, puissance, ou force, soit responsable de la création des portails, ce qui laisse le sujet entier nimbé de mystère. Quelques savants pensent que les portails sont des phénomènes naturels qui dépassent même le savoir des dieux, mais la plupart des sages se basent simplement sur l'absence de preuve et gardent leurs opinions pour le domaine privé.

Découvrir un portail actif est bien souvent une histoire de chance. Ces passages n'irradient pas la magie, sauf au moment pendant lequel ils sont ouverts sur un autre plan d'existence. Un voyageur du Plan Matériel Primaire peut discerner la présence d'un portail grâce au sort *vision véritable* ou tout autre sort similaire, mais même de cette manière, il n'aura aucun indice quant à sa destination. Les natifs d'autres plans – les soi-disant planaires, suppliants et potentiaires – ont la capacité instinctive de détecter les portails, mais ils doivent

aussi avoir recours à la magie divinatoire pour déterminer la destination de ces passages. (Notamment avec le sort *perception de la distorsion*, dans le livre *Sigil et l'Outreterre*).

Si une arche ou un pas-de-porte ont été connus par le passé pour permettre un passage vers le Plan Para-Elémentaire de la Vase, ça ne garantit pas qu'à présent ce soit toujours le cas, même si un aventurier connaît l'astuce qui déclenche normalement le portail. Chaque portail suit un cycle unique d'activité. Un passage particulier ne servira de portail que temporairement, ou il pourrait fonctionner uniquement pendant une certaine durée avant de devenir inactif. Par ailleurs, quelques seuils peuvent avoir des destinations planaires différentes de temps en temps – hier vers Baator, et demain vers le Demi-plan des Ombres. Le portail peut aussi changer sa localisation physique régulièrement, d'une porte de placard à une arche de marbre située à plusieurs pâtés de maisons ou à des kilomètres. Plusieurs sages de la Fraternité de l'Ordre pensent que les périodes d'activités des portails sont régulés par des conjugaisons spécifiques de rouages depuis Méchanus, mais les preuves avancées restent évasives.

Partant de cette constatation, le voyageur pourrait penser que les portails sont un moyen de transport trop incertain pour être digne de confiance. Ce n'est pas le cas. Il est vrai qu'il y a des éléments imprévisibles dans l'utilisation des passages planaires, mais quatre points essentiels permettront à l'aventurier avisé d'éviter de sombrer vers une mort certaine. Premièrement, la grande majorité des portails, plus de 80%, sont stables à leurs deux extrémités. De tels portails peuvent devenir inactif pour un temps, mais ils n'emmèneront pas le matois vers une destination imprévue. Deuxièmement, même les portails nomades sont ancrés à une destination précise à l'une de leurs extrémités. Par exemple, un portail particulier de Sigil passe huit jours attaché à la bouche d'égout proche du Palais du Bouffon, puis à une porte de placard d'une petite mesure du passage du Chat Rieur pendant une journée, avant de reprendre son cycle. Ce portail nomade emmène toujours les voyageurs au même endroit, sur le pont avant de la "Sirène Dépourvue", un navire échoué au fond du Plan Elémentaire de l'Eau. De la même façon, une fenêtre de "la Taverne de la Voile Noire" dans le Bas Quartier de Sigil suit un cycle fixe en fournissant un accès aux Limbes, au Plan Para-Elémentaire du Sel, et à une entrée de caverne proche de Glorium, en Outreterre ; mais un arpenteur aura besoin d'un objet précis au bon moment pour déclencher le portail.

Cela souligne le troisième point qui prémunit des voyages planaires accidentels : les portails suivent généralement des cycles prévisibles. Le personnage qui connaît le cycle du portail de la Voile Noire peut être assuré qu'il sera à temps à son rendez-vous avec son ami de Glorium pour embarquer

vers Ysgard ; il ne se retrouvera pas confronté accidentellement à une douzaine de slaads verts dans le chaos primaire des Limbes. Un roublard qui souhaite voir par lui-même s'il n'y a pas un quelconque trésor dans la soute de la "Sirène", peut attendre que l'extrémité du portail côté Sigil devienne accessible. Il est vrai que des portails temporaires tendent à apparaître ici ou là puis à disparaître sans prévenir, mais la plupart des portails actifs de Sigil suivent un cycle prédéterminé.

Les clés de portail sont, bien entendu, le quatrième facteur qui prévient des voyages planaires accidentels. Les portails actifs nécessitent une action, une phrase ou un objet spécifique pour achever la connexion trans-dimensionnelle. La clé est unique pour chaque connexion planaire ; en effet, la clé spécifique d'un portail peut être considérée comme la chose qui définit l'existence même du portail. Notre roublard qui souhaite piller l'épave de la "Sirène" aura besoin d'une coquille de bulot pour activer le passage vers le Plan Élémentaire de l'Eau, qu'il choisissent l'entrée dans le Quartier de La Dame, ou celle située dans la Ruche. La fenêtre de la Voile Noire requière une des trois clés de portail différentes, suivant la connexion planaire qui est active au moment donné. Si un fer de lance en airain ouvre le portail vers Glorium, ce même objet n'a aucun effet lorsque le portail est connecté aux Limbes ou au Plan du Sel. Les voyageurs doivent être informés que quelques portails ont une attache fixe à Sigil, mais utilisent une unique clé pour accéder à de multiples Plans ; dans ces rares cas, l'aventurier devrait conserver une liste fiable des destinations de portails.

Un personnage qui s'approche d'un portail sans la clé appropriée, ne pourra se servir de l'ouverture que comme d'un simple passage, passant simplement de l'autre côté de la fenêtre ou de la porte. Mais celui qui porte l'objet approprié, ou qui prononce le bon mot, déclenche la nature magique du seuil. Il y aura une brève lueur, et un passage à double sens vers un autre endroit s'ouvrira le temps d'un battement de cœur. Durant ce bref instant, jusqu'à six personnes peuvent passer par l'ouverture pour atteindre la destination de l'autre côté. Les observateurs peuvent parfois apercevoir la destination avant que le portail ne se referme. Bien sûr, le portail peut de nouveau être activé en présentant la clé adéquate. Pour les voyageurs, le passage entre les plans est instantané et parfaitement sûr.

Créer et contrôler les portails est du ressort du MD. Le MD doit déterminer la destination de chaque portail, leur cycle (dans le rare cas d'un portail nomade), et sa ou ses clés.

Variétés de clés de portails

Le système de composantes de sorts de D&D fournit une analogie avec les portails : un portail actif peut être considéré comme un sort incomplet, auquel il ne manque qu'un élément pour pouvoir produire son effet magique. Pour les sortilèges, c'est une combinaison de gestes, d'incantation, d'objets et de volonté du lanceur de sort qui fait que la magie opère. En général, les portails ont juste besoin d'un de ces facteurs qui servira de déclencheur. C'est une différence importante. Habituellement, le personnage qui ouvre un portail n'a pas à y penser pour qu'il s'active. Un aventurier imprudent qui passe sous la mauvaise arche en portant la clé spécifique du portail atterrira sur un autre Plan, sans qu'il l'ait souhaité. Bien sûr, ce risque est minimisé par le fait que la plupart des clés de portails sont des objets assez rares.

En effet, le MD devra se focaliser sur trois lignes directrices lorsqu'il choisira une clé pour les portails les plus couramment usités : elles doivent être inhabituelles, singulières et pertinentes quant à leur destination. Premièrement, les clés de portails doivent être inhabituelles pour rendre le transport aussi sûr que praticable. Une clé banale – un glaive, par exemple – rendrait le portail dangereux, vu qu'il serait activé accidentellement à une fréquence surprenante. Une clé trop rare, comme l'épée de la statue d'Horus dans la citée de Gradsul sur le monde primaire d'Oerth, n'est pas pratique, car l'objet est si difficile à obtenir que le portail ne sera probablement jamais utilisé. Dans l'idéal, le MD choisira des clés de portails qui ne sont pas susceptibles d'être en possession des PJ, mais qui seront obtenues avec un peu de patience, un peu de chance ou un peu d'argent.

Les clés de portails doivent être spécifiques. Un poisson vivant peut être la clé vers le Plan Élémentaire de l'Eau, mais il ne devrait pas l'être pour chaque portail qui mène là-bas. La diversité est cruciale si le MD souhaite maintenir le côté merveilleux qui devrait être l'objectif de chaque campagne Planescape. La liste des clés de portails de cet article est loin d'être exhaustive ; elle sert plutôt de base à la créativité des MD.

Pour maintenir le ton d'une campagne Planescape, les clés de portails doivent également être appropriées à leur Plan de destination. Le plus souvent, une clé représente symboliquement son Plan de destination. Parfois, le symbolisme peut être littéral : un engrenage peut ouvrir un passage vers Méchanus. D'autres fois, le MD peut désirer un lien plus métaphorique ; par exemple, une racine de raifort pourrait évoquer un passage vers le Plan de la Foudre, à cause de son goût piquant et de sa racine blanche et fourchue. Les portails qui relient Sigil à l'Outreterre ou aux mondes primaires n'ont pas souvent ce genre de symbolisme, puisque que ces Plans sont des endroits relativement communs. Pourtant, une miche de pain frais peut être utilisée comme une clé qui emmènera les personnages de Sigil jusqu'à une destination du Plan Matériel Primaire, à proximité d'une boulangerie.

Un autre point s'applique pour utiliser les clés de portails, en plus de ceux qui concernent leur sélection : les clés doivent être obscures. Les aventuriers qui débutent à Planescape apprendront rapidement la façon dont s'accomplit le voyage interplanaire. Ils devraient pouvoir localiser quelques portails et découvrir les clés pour les activer, mais pas posséder une liste étendue des portails actifs, de leurs cycles et de leurs clés. De tels secrets sont jalousement gardés par les factions de Sigil, et ne sont jamais partagés avec les nouveaux venus. Un factol révélera sûrement le secret d'un portail dans le but d'envoyer un groupe de PJ en mission particulière, ou bien un sage pourrait divulguer quelques informations en guise de récompense pour service rendu. Bien sûr les PJ cultivés sont libres d'utiliser des sorts de Divination pour collecter toutes les informations qu'ils peuvent. Toutefois, le MD doit garder à l'esprit que connaître le solitif à propos d'un portail représente une source de pouvoir dans Sigil, et que les PJ doivent œuvrer pour ce pouvoir. Les secrets des portails doivent être utilisés comme des récompenses pour un quelconque accomplissement, ou après de patientes (et onéreuses) recherches.

Toutes ces règles peuvent être enfreintes occasionnellement. Un objet commun peut être utilisé comme clé de portail, faisant d'une porte particulière un danger réputé pour la

circulation de Sigil. Ou bien il peut s'agir d'un portail tellement emprunté que tout le monde en connaît la clé. Parfois, une clé de portail ne sera pas spécialement représentative de sa destination. De telles variantes dans la norme serviront aux joueurs à se tenir sur leurs dix orteils, à condition qu'elles soient utilisées judicieusement.

Malgré l'utilisation du terme "clé", tous les portails ne sont pas activés par un objet matériel. Il y a une grande variété de choix pour les types de clés de portails. Le MD peut jeter 1d100 et consulter la table suivante, s'il souhaite déterminer aléatoirement le type de clé :

Sélection aléatoire du type de clé

1d100

01 - 15	Un mot ou une phrase
16 - 25	Une action
26 - 75	Un objet
76 - 80	Un objet magique
81 - 90	Une pensée
91 - 100	Un sort

Le mot ou la phrase fonctionnera comme une composante verbale d'un sort ou comme le mot de commande d'un dispositif magique. La phrase peut avoir ni queue ni tête ; le nom d'une région, d'une ville, ou d'un royaume du plan de destination ; ou le nom d'une puissance ou d'un dirigeant. Dans certains cas, une invocation formelle peut être composée de plusieurs phrases. Les noms de lieu servent habituellement de clés aux portails menant à ces endroits spécifiques, et les noms d'entités peuvent être des clés de portails menant là où elles exercent leur pouvoir. Le MD remarquera que ces clés verbales sont simples à créer, et sont spécialement bien adaptées pour les portails temporaires qui emmèneront les PJ vers une aventure spécifique.

De la même façon, les clés de portail d'action ressemblent à une composante somatique de sort. Le personnage doit accomplir une série précise de mouvements dans ou à travers l'ouverture pour activer le portail. Bien sûr, le MD doit prendre en compte le lieu physique du seuil lorsqu'il choisit de telles clés ; le fait de se tenir debout sur la tête peut servir de clé de portail, mais pas quand l'ouverture est une minuscule fenêtre en hauteur où l'on peut à peine s'y engouffrer. En de rares occasions, l'action requise pour déclencher un portail nécessite un test de Force ou de Dextérité.

Les clés de portails les plus courantes sont les objets matériels. Comme mentionné plus haut, les clés matérielles ouvrent les portails automatiquement, que le personnage en possession de l'objet le voulait ou non. Bien qu'une clé de portail matérielle soit équivalente à une composante matérielle de sort, il reste une question primordiale que chaque MD doit se poser : les objets sont-ils consommés au cours du processus d'activation du portail ? Les composantes matérielles d'un sort disparaissent lorsque le sort est lancé, à quelques exceptions près. Mais les règles du cadre de campagne Planescape restent silencieuses sur ce point, bien qu'il y ait quelques allusions sur le fait qu'une clé matérielle puisse parfois disparaître durant la transition. Par exemple, le livre *Sigil et l'Outreterre* dit : "Les portails fonctionnent dans les deux sens. Passez-le dans un sens et un matois peut le passer dans l'autre, à condition de toujours en posséder la clé." (p55) Quelque fois cependant, il est crucial pour le déroulement de l'aventure que les personnages ne puissent accéder

facilement au point de départ. Il est suggéré, comme règle d'or, que 30% des portails déclenchés par une clé matérielle détruisent cette même clé. Cela ne signifie pas qu'un portail en particulier détruit sa clé 30% du temps ; mais que trois portails sur dix détruisent leur clé, et que les autres ne le feront jamais. Plus l'objet qui sert de clé est rare, moins il a de chance d'être consommé – ce qui veut dire que les PJ pourraient devoir se surpasser pour posséder quelques clés, mais ces clés pourront être utilisées de multiples fois. Même lorsqu'un portail détruit l'objet déclencheur, il ne le fait que durant l'instant de l'activation ; un personnage qui ouvre un tel portail avec une pincée de poussière tombale n'a pas à craindre que ses 3 autres pincées (gardées en réserve pour rentrer chez lui) disparaissent lorsqu'il passera à travers l'ouverture.

A noter également que seuls les objets transportés librement peuvent déclencher un portail. Un objet stocké dans un espace extradimensionnel, comme un *trou portable* ou un *sac sans fond*, ne peut pas ouvrir une porte interplanaire, même s'il s'agit de l'objet approprié pour ce portail.

Les objets magiques forment un sous type spécial de clés de portail matérielles. Vu que la magie est naturellement rare, le MD doit faire attention lorsqu'il décidera d'utiliser de tels objets en guise de déclencheurs. Le plus souvent, les potions et poudres devraient être choisies comme clés appropriées, vu qu'elles font parti des objets magiques les plus courants dans une campagne normale. Il est conseillé que de tels objets à usage unique soient toujours consommés lorsqu'ils sont utilisés comme clés de portail : la potion devient de l'eau pure, l'huile magique s'évapore, ou bien la pincée de poudre disparaît. Si un objet à charge, comme une baguette ou une *fibule bouclier*, est désigné comme clé de portail, une charge sera généralement drainée de l'objet. Dans de rares cas (15% du temps), le portail draine 1d8 charges ; le nombre est déterminé lorsque le MD crée le portail. Bien souvent, les objets magiques maudits ou malveillants fonctionnent admirablement bien comme clé de portail. La magie des objets maudits est temporairement annulée pendant 10d6 rounds lorsqu'ils sont utilisés pour ouvrir un portail, un fait qui fournit une bonne alternative aux PJ, certes radicale, de se débarrasser ainsi d'un objet maléfique.

Lorsqu'il choisit des objets magiques comme clés de portail, le MD doit se souvenir de ne pas choisir un objet qui sera vital pour survivre sur le plan de destination, même s'ils ont une excellente valeur symbolique. Par exemple, une *potion de respiration aquatique* est un mauvais choix de clé pour le Plan Élémentaire de l'Eau, parce que les personnages pourraient sûrement en avoir besoin pour se maintenir en vie. En revanche, vu que les créatures du Plan Élémentaire du Feu sont toutes immunisées à la chaleur, une charge de *baguette de boule de feu* serait un choix de clé convenable.

Cela peut surprendre certaines personnes qu'une simple pensée puisse servir de clé de portail. Un acte de volonté est nécessaire pour achever un sort magique ; c'est pourquoi les créatures stupides ou les objets ne peuvent pratiquer la magie. De la même manière, un état d'esprit provoqué délibérément peut servir à ouvrir un passage vers les plans. Ce n'est pas facile. Si la clé de portail requière un souvenir spécifique, une idée ou un concept abstrait, le joueur qui tente d'ouvrir un portail doit réussir un test d'Intelligence. Si la clé de portail est une émotion, un test de Sagesse sera plus approprié.

Bien sûr, le MD est libre d'appliquer des pénalités dues

au stress, à la fatigue, à la peur, ou à n'importe quelle autre circonstance qui pourrait faire que le PJ soit moins susceptible de se concentrer. En particuliers si le PJ essaye de se représenter mentalement un concept inconnu ou étranger, la caractéristique appropriée est réduite de moitié (arrondie à l'inférieur) avant que les pénalités de circonstances ne s'appliquent. Prenons comme exemple un PJ tieffelin, élevé dans le Pandémonium, qui souhaite se rappeler le souvenir d'un jour d'été ensoleillé afin d'ouvrir un portail vers l'Elysée. Comme ce "souvenir" lui est inconnu, l'Intelligence de ce PJ passera de 17 à 8. Vu qu'il est poursuivi par une patrouille de l'Harmonium, le MD applique un modificateur de -2 sur le test ; mais comme les vents hurlants du Pandémonium habituent les autochtones à ignorer les distractions, le MD réduit cette pénalité de 1. Le joueur doit alors obtenir un 7 ou moins avec 1d20 pour pouvoir ouvrir ce portail.

Un échec signifie que le PJ est incapable de visualiser la pensée requise, à cause de la confusion mentale ou des distractions extérieures ; le PJ peut à nouveau essayer après avoir attendu un nombre de rounds égal au carré de la différence à laquelle le jet avait échoué. Si le PJ tieffelin avait fait 10 sur le dé, par exemple, il devra attendre 9 rounds (10-7, au carré) avant qu'il n'ait tout espoir de mettre suffisamment ses idées au clair pour se concentrer sur le souvenir approprié.

Pour finir, quelques portails nécessitent un sortilège en guise de clé. En règle générale, seuls les sorts courants et de bas niveau sont requis. Le sort est lancé dans l'ouverture du portail depuis une distance comprise dans la portée du sort ; si la portée est "0" ou "contact", le lanceur devra se tenir dans l'ouverture du portail. Bien entendu, un lanceur de sort qui incante un *éclair* sur un portail depuis une longue distance ne sera pas capable de courir jusqu'au portail durant la brève période où celui-ci restera ouvert. Si le sort est celui approprié, la magie est absorbée, et le portail s'ouvre ; si le sort n'est pas le bon, cependant, les effets magiques normaux en découlent. Il est tout à fait acceptable de substituer les sorts par des parchemins, ou même par des charges d'objets magiques si ceux-ci dupliquent précisément le sort demandé. Comme règle optionnelle, le MD peut autoriser un sort de *souhait* pour ouvrir n'importe quel portail, quelque que soit la clé normalement requise. Mais même ainsi, cependant, les sorts de *souhait* ne peuvent pas surmonter la barrière que la Dame des Douleurs a créé pour empêcher certaines entités de pénétrer dans Sigil.

Utiliser les tables aléatoires de clés de portail

Une sélection de tables aléatoires est fournie aux MD afin de les utiliser comme source d'inspiration lorsqu'ils créent des portails pour leurs campagnes Planescape. Ces tables sont censées suggérer une grande variété de clés et de localisations de portails qui peuvent être utilisés pour le voyage interdimensionnel. En utilisant ces tables, le MD peut mettre au point une liste de portails et leurs clés respectives qui devront être uniques à la campagne, de même que générer des données de portails "à la volée", lorsque les joueurs se rendent dans une direction inattendue. Cependant, les MD avisés ne s'accrocheront pas trop à ces tables, mais y substitueront des alternatives aux jets aléatoires lorsque l'inspiration fera défaut.

La table A devrait être utilisée pour sélectionner aléatoi-

rement les bâtiments dans Sigil. Pour utiliser la table, lancez 3d10 afin de générer un nombre entre 1 et 1000. Les informations entre parenthèses qui accompagnent chaque entrée de la table indiquent le quartier dans lequel se trouve le bâtiment et peut inclure des références de pages où le lieu est mentionné, dans *Sigil et l'Outreterre* (SB) de la boîte de base Planescape, dans le *In the Cage : a Guide to Sigil* (ITC), dans le *Uncaged : Faces of Sigil* (UFS), ou dans le *Factol's Manifesto* (FM). Un certain nombre d'entrées "génériques", notées dans la table par un astérisque, permet au MD d'y ajouter un bâtiment qui n'a pas été décrit dans les suppléments ou les aventures Planescape.

La table B utilise un d6 pour déterminer une localisation aléatoire d'un portail à l'intérieur ou à l'extérieur d'une structure. Bien entendu, le MD pourra modifier au besoin le résultat pour se conformer à l'agencement du bâtiment choisi.

Les sites d'Outreterre peuvent être choisis sur la table C qui utilise un d100 classique afin de générer aléatoirement les royaumes et les régions. Bien entendu, le MD voudra peut-être désigner un bâtiment ou une structure spécifique pour le portail au sein de ce royaume. De même qu'avec la table A, quelques jets de dés désigneront des résultats personnalisables à une campagne spécifique ; par exemple, une "peuplade" obtenue sur un résultat de 63-69 peut signifier tout et n'importe quoi, de la simple ferme à la ville florissante d'Outreterre qui ne sont pas décrites dans les ouvrages de référence. Les informations de background sur les sites d'Outreterre sont disponibles dans *Sigil et l'Outreterre* et dans *A Player's Primer to the Outlands*, ainsi que dans de nombreux modules d'aventures.

La table D présente des clés de portails possibles pour de nombreux plans d'existence. Les mots ou phrase d'exemple ne sont pas inclus, vu que les livres et suppléments de Planescape fournissent abondance de noms de royaumes et de puissances appropriés qui peuvent servir à ça. Seuls les objets magiques issus du *Guide du Maître* ont été utilisés. Les tables de plans reflètent la popularité susceptible du plan comme destination, avec davantage de choix pour les Plans Élémentaires et Extérieurs que pour les demi-plans.

Quelques notes sont applicables pour utiliser des clés de portails. Le MD doit se rappeler, comme il a déjà été dit plusieurs fois, qu'un portail doit conduire à une destination déterminée précise : pas simplement dans "les Abysses", mais à une arche spécifique (ou tout autre seuil) au sein du royaume ou de la strate des Abysses en question. Dans certains cas, la nature de la clé suggèrera la destination appropriée. Par exemple, une longueur de lourde chaîne de fer pourrait mener n'importe où dans Baator, mais la destination évidente pourrait être la cité de Discord sur Minauros. En accord avec le principe de singularité, les MD ne devraient pas utiliser les clés spécifiques plus d'une fois.

Enfin, la Table E traite des clés générales, qui peuvent être appropriées pour les portails qui connectent Sigil à l'Outreterre ou au Plan Matériel Primaire. Bien sûr, les clés générales peuvent occasionnellement être utilisées pour des connexions vers davantage de destinations ésotériques. Pour sélectionner aléatoirement un nombre entre 1 et 200 dans cette table, lancez un d6 en même temps que le jet de pourcentage ; un nombre impair sur le d6 indique qu'il faut rajouter 100 au jet de pourcentage afin d'avoir le résultat final.

Voyons à présent quelques exemples sur la façon d'utili-

ser les tables. Leslie est contrarié par le challenge qu'affronte Lucius, son personnage paladin de niveau 4, sur le monde matériel primaire de Toril, et elle suggère à son MD qu'essayer les aventures de Planescape pourrait être excitant. La séance suivante commence avec Lucius voyageant dans un bois étrange près de sa maison, à la recherche d'un endroit plaisant pour pique-niquer. Il découvre un vieux dolmen recouvert de runes, certainement un ancien site druidique, pensa-t-il. Après n'avoir détecté aucun mal à proximité, il s'avance pour l'examiner. Et tandis qu'il passe à travers l'arche, un portail interplanaire se déclenche à cause de l'œuf dur que Lucius s'est préparé pour son repas (table E, résultat de 30). Le portail annihile l'œuf, mais Lucius ne réalisera jamais que cet objet était la clé de portail. Dans un flash de lumière et un crépitement d'énergie magique, Lucius débarque dans un minuscule poulailler (table B, résultat de 5), derrière la Volaillère d'Hundrake située dans le quartier du Marché de Sigil (table A, résultat de 801). Heureusement, il ne faut pas longtemps avant qu'un aimable factotum de la Fraternité de l'Ordre rencontre le paladin abasourdi errant dans les rues de Sigil et propose son aide au béjaune pour trouver un logement temporaire.

Au moment où il atteint le septième niveau, Lucius possède une compréhension de base sur le fonctionnement des portails, et a participé à quelques exploits planaires. Il est recruté pour accompagner quelques uns de ses amis PNJ lors d'une expédition de raid secrètement organisée par un facteur aasimar des Têtes-de-Bois. La partie la plus délicate est de passer clandestinement le groupe jusqu'à l'emplacement du portail, profondément enfoui dans les catacombes sous la Morgue (table A, résultat de 526), mais le groupe possède une carte peu détaillé du portail en question, ainsi que la clé - un linceul - déjà en leur possession (Table D, Gaste Grise, 4ème proposition). Le portail transporte le groupe jusqu'à une voûte du mausolée de Culwhych, une des îles du royaume d'Aravn de Annwn. Le groupe se faufile jusqu'au repaire d'une guenaude noire et s'empare d'un grand butin : une flasque de fer contenant l'esprit d'un deva. Ils retournent rapidement vers le portail et utilise le même linceul pour re-

venir à Sigil.

Lucius a entendu un certain nombre de rumeurs qui prétendent qu'une épée sainte fut perdue des décennies plus tôt sur le plan Quasi-Elémentaire de la Cendre, et en atteignant le dixième niveau il décide de partir chercher l'arme. Il demande à ses contacts de l'Harmonium l'emplacement et la clé d'un portail qui mènerait sur ce plan. La réponse, qui lui parvient quelques jours plus tard, est décevante : à l'heure qu'il est, personne dans la faction ne connaît de portail fiable et accessible qui mène au Plan de la Cendre. Mais les Têtes-de-Bois peuvent lui fournir un accès indirect, à un endroit situé sur le Plan du Feu, près de la frontière avec le Plan de la Cendre, à condition que Lucius soit prêt pour entreprendre un voyage risqué à travers les frontières planaires.

Une chevalière d'améthyste (table E, résultat de 23) est la clé que Lucius utilise pour déclencher le portail qui se situe à l'entrée principale des bureaux de la compagnie de Construction Pierre & Dent (table A, résultat de 848 ; table B, résultat de 1). Il réapparaît dans un petit coffre du hall résidentiel enfoui profondément sous la Montagne des Nains en Outreterre (table C, résultat de 19 ; table B, résultat de 3). L'Harmonium a pourvu Lucius d'un PNJ nain pour le conduire à la prochaine étape de son voyage. Les deux suivent un passage tortueux à travers des couloirs peu empruntés jusqu'à ce qu'ils arrivent aux forges situées sous le Hall de la Suie. Lucius remercie le nain pour son aide, avale une *potion de résistance au feu*, et s'engouffre tête la première dans l'ouverture du troisième fourneau en partant de la gauche. La pipette de souffleur de verre (table D, Feu, 5ème proposition) rangée dans le sac à dos de Lucius déclenche le portail, et le paladin débarque sur le Plan du feu, sous une clôture enflammée d'un jardin d'efrit. Bien entendu, le paladin doit à présent affronter la partie difficile de sa quête ; les portails ne sont que des moyens de se rendre là où se trouve la vraie aventure. Et, finalement, s'il y a une leçon à retenir ici : le fait d'utiliser avec précaution les portails et les clés peut apporter une touche spéciale à la campagne, mais la manipulation des mécaniques de jeu ne doit pas devenir une fin en soi.

Table A : Bâtiments de Sigil

1d1000

001-004	Pension d'Airion (Marché/Guildes : ITC-84)	552-560	Bureau du Maître des Portails (La Dame : ITC-31)
005	Garde-Manger d'Allesha (Ruche : ITC-106)	561-583	Bureau* (Gratte-Papier)
006-022	Armurerie (La Dame : SB-80 ; ITC-32 ; FM-42)	584-593	Bureau* (La Dame)
023-025	Taverne de l'Azure Irisé (La Dame : ITC-39 ; UFS-109)	594-602	Bureau* (Marché/Guildes)
026	Le Bar de Benni (Ruche : ITC-102)	603-608	Ordre des Maîtres Gratte-Papier et Scribes (Marché/Guildes : ITC-87)
027	Auberge et Taverne de la Voile Noire (Bas-Quartier : ITC-48)	609-610	Viandes d'Orsmonder (Ruche : ITC-101, 112)
028	Taverne du Vent Noir (Gratte-Papier : ITC-62)	611-623	Les Spas de l'autre Endroit (Marché/Guildes : UFS-46)
029	Les Os de la Nuit (Bas-Quartier : ITC-48)	624-627	Musée de Factologie (Gratte-Papier : UFS-124)
030	La Bouteille et la Cruche (Ruche : ITC-107)	628-631	Palais du Bouffon (La Dame : ITC-40)
031-033	Le Besant de Bronze (Marché/Guildes : ITC-90)	632-635	Librairie du Voile Écarté (Bas-Quartier : UFS-16)
034-039	Guilde Associative des Architectes (Marché/Guildes : ITC-87)	636	Pièces & Morceaux (Marché/Guildes : UFS-92)
040	Le Billot du Boucher [criminels] (Ruche : ITC-102)	637-647	Bureaux du Consortium Planaire du Commerce (Gratte-Papier : UFS-30)
041	La Friperie de Chinzpeter (Marché/Guildes : UFS-124)	648-662	Prison (La Dame : SB-79 ; ITC-41 ; FM-103)
042-045	Chez Chirper (Marché/Guildes : ITC-93)	663-674	Les Bains Publics (La Dame)
046-069	Caserne (La Dame : SB-80 ; ITC-32 ; FM-92)	675-678	Chez Quake (Ruche : FM-155)
070-093	Cours de Justice (La Dame : SB-80 ; ITC-34 ; FM-71)	679	Auberge du Lion Rouge (Marché/Guildes : FM-84)
094-117	Salle des Fêtes (Gratte-Papier : SB-84 ; ITC-63 ; FM-134)	680	Pub du Poney Rouge (Bas-Quartier : ITC-59)
118	Le Saladier Froid (Ruche : FM-29)	681-693	Habitation* (Gratte-Papier)
119-124	Conseil des Taverniers (Marché/Guildes : ITC-87)	694-705	Habitation* (Ruche)
125	Taverne de la Sombre Enseigne (Marché/Guildes : ITC-84)	706-715	Habitation* (La Dame)
126	Taverne du Doigt Mort (Marché/Guildes : ITC-84)	716-731	Habitation* (Bas-Quartier)
127	Alimentation/Brasserie de Dirk & Firkin (Bas-Quartier : ITC-57)	732-738	Habitation* (Marché/Guildes)
128-144	Le Fossé (Bas-Quartier : ITC-49)	739-742	Armurerie de la Tête Coupée (Marché/Guildes : ITC-86)
145	Taverne de la Perruque Poussiéreuse (La Dame : UFS-73)	743-766	Temple Ruiné (Bas-Quartier : SB-82 ; ITC-55 ; FM-10)
146	Discount d'Elixirs d'Ensin (Marché/Guildes : ITC-95)	767-774	Echoppe ou marchand* (Gratte-Papier)
147-152	Guilde des Escorteurs (Marché/Guildes : ITC-87)	775-783	Echoppe ou marchand* (Ruche)
153	Taverne des Yeux de L'Élysée (Gratte-Papier : ITC-62)	784-789	Echoppe ou marchand* (La Dame)
154	Taverne du Visage de Gith (Bas-Quartier : ITC-57 ; UFS-123)	790-793	Echoppe ou marchand* (Bas-Quartier)
155-156	Pub de la Grosse Bougie (Marché/Guildes : ITC-84 ; UFS-29)	794-816	Echoppe ou marchand* (Marché/Guildes)
157	Auberge du Nid de Plumes (Marché/Guildes : ITC-84 ; UFS-29)	817	Taverne de Shrinker (Ruche : ITC-102)
158-162	Salon de Tatouage de Fell (Marché/Guildes : UFS-36)	818	Auberge du Vortex Chantant (Marché/Guildes : ITC-84)
163-168	Bains publics de La Fosse Enflammée (Marché/Guildes : ITC-84)	819-822	Eglise de Soeur Cade (Ruche : UFS-123)
169-173	La Roue de la Fortune (La Dame : ITC-36)	823-832	Les Scories (Ruche : ITC-115)
174-180	Boutique de Magie du Fiélon Amical (Bas-Quartier : UFS-8)	833	Pension de l'Agneau Assoupi (Gratte-Papier : ITC-62)
181-204	Loge (Ruche : SB-83 ; ITC-111 ; FM-31)	834	Le Doigt Brisé (Ruche : ITC-102)
205-207	Prêteur sur gages de la Cloche D'or (Bas-Quartier : ITC-50)	835-842	Société de l'Éther Resplendissant (Bas-Quartier : ITC-55)
208-211	Auberge du Bariaure Doré (La Dame : SB-78 ; ITC-39)	843-846	Le Rat Tacheté (Bas-Quartier : ITC-59)
212-235	Grand Bazar (Marché/Guildes : SB-89 ; ITC-96 ; FM-83)	847	Le Bar Carré (La Dame : FM-116)
236-259	Grande Fonderie (Bas-Quartier : SB-81 ; ITC-50 ; FM-20)	848	Construction Pierre & Dent (Guildes : UFS-124)
260-283	Grand Gymnase (Marché/Guildes : SB-88 ; ITC-96 ; FM-145)	849-853	Le Passeur du Styx (Bas-Quartier : SB-82 ; ITC-56 ; UFS-85)
284	Taverne du Moulin Vert (Bas-Quartier : ITC-51)	854	Taverne de la Lune Morne (Gratte-Papier : ITC-62)
285-288	Ecuries de La Roche Verte (Ruche : ITC-111)	855	L'Épée et le Bouclier (Bas-Quartier : ITC-59)
289-291	Cidrerie de la Prune Verte (Gratte-Papier : SB-86 ; ITC-63)	856-859	Bureau d'expédition de la Rue du Thé (Gratte-Papier : ITC-74)
292-295	Le Scribe Automatique de Grundlethum (Gratte-Papier : SB-86 ; ITC-63)	860-865	Guilde des Conducteurs (Marché/Guildes : ITC-87)
296-307	Hall d'Informations (Gratte-Papier : ITC-66)	866	Les Larmes du Barghest (Gratte-Papier : ITC-62)
308-331	Archives (Gratte-Papier : SB-84 ; ITC-71 ; FM-62)	867-869	Temple d'Hermès (La Dame : ITC-44)
332-355	Chambre des Orateurs (Gratte-Papier : SB-86 ; ITC-72 ; FM-124)	870-873	Temple des Abysses (La Dame : ITC-43)
356	Horlogerie et Guilde des Mains du Temps (Bas-Quartier : ITC-51)	874-882	Temple* (Gratte-Papier)
357-369	Maison Harbinger (Bas-Quartier : ITC-55)	883-887	Temple* (Ruche)
370-373	La salle des fêtes du Harem (Marché/Guildes : FM-116)	888-896	Temple* (La Dame)
374-379	Boutique de rabatteurs d'Harrys Hatchis (Marché : UFS-44)	897-901	Temple* (Bas-Quartier)
380	Aux Armes d'Heshter (Gratte-Papier : ITC-62)	902-905	Temple* (Marché/Guildes)
381-389	Grande Demeures ou bureau* (La Dame : ITC-30)	906-909	Service d'emplois de Tensar (Gratte-Papier : ITC-77)
390-413	La Ruche (Ruche : SB-84 ; ITC-113 ; FM-154)	910	La Dixième Fosse (Bas-Quartier : ITC-59)
414-421	Taudis de la Ruche* (Ruche)	911-916	Atelier de Modelage du Chaos de Thelinagra (Bas-Quartier : UFS-124)
422	La Lanterne à Capote (Bas-Quartier : ITC-59)	917-919	Antiquités de Tivvum (Marché/Guildes : UFS-89)
423	Maison du Griffon (Ruche : FM-116)	920-922	Tour du Ver (La Dame : ITC-44)
424	Haras d'Hynighter (Marché : ITC-84)	923-926	Forge de Traban (La Dame : SB-80 ; ITC-45)
425-426	Restaurant La Langue Joyeuse d'Imel (Marché : ITC-81)	927	Étude de Tripicus (La Dame : UFS-103)
427-434	Auberge, hostellerie ou taverne* (Gratte-Papier)	928	Auberge de Turby (Marché : ITC-84)
435-441	Auberge, hostellerie ou taverne* (Ruche)	929-932	Hall des Douze Factols (La Dame : ITC-32)
442-445	Auberge, hostellerie ou taverne* (La Dame)	933-948	Auberge du Voyageur Omniprésent (Bas-Quartier : ITC-57)
446-457	Auberge, hostellerie ou taverne* (Bas-Quartier)	949-951	Auberge et étable du Harnais de Velours (Gratte-Papier : ITC-62)
458-467	Auberge, hostellerie ou taverne* (Marché/Guildes)	952	Auberge de la Tête Lasse (Ruche : UFS-68)
468-478	Les Transporteurs Interplanaires (La Dame : FM-115)	953-958	Infirmerie des Esprits Las (Ruche : ITC-121)
479	Auberge du Fer Chaud (Gratte-Papier : ITC-62)	959	Le Cercueil Blanc (Bas-Quartier : ITC-59)
480-482	Office de Jeena Ealy (Gratte-Papier : ITC-72)	960	Auberge de la Ronde Gratte-Papier : ITC-62)
483-485	École des Vifs Désagréments de Lazz (Gratte-Papier : ITC-74)	961	Taverne de la Retraite du Bûcheron (Marché/Guildes : ITC-84)
486-495	Résidence du District du Marbre* (Ruche : ITC-106)	962-965	Laboratoire de Laineux Tassherbe (Marché/Guildes : UFS-22)
496	Taverne de Masty (Marché/Guildes : ITC-84)	966-973	Atelier* (Gratte-Papier)
497	La salle des fêtes de la Coupe de la Sirène (Bas-Quartier : ITC-59)	974-982	Atelier* (Bas-Quartier)
498	Milori la Traductrice (Gratte-Papier : UFS-64)	983-995	Atelier* (Marché/Guildes)
499-522	Morgue (Ruche : SB-83 ; ITC-113 ; FM-52)	996	Boutique d'Inventions de Xanist (Marché/Guildes : ITC-97)
523-532	Catacombes de la Morgue (Ruche : UFS-62, 82)	997	Auberge du Rat qui Bâille (Marché : ITC-84)
533-549	Marché Nocturne de la Loge (Ruche : SB-83 ; ITC-111)	998	Tour d'Ylem (Ruche : UFS-78, 117)
550-551	Visites Aériennes de Nittman (Marché/Guildes : ITC-84)	999	Entretien des Corps de Zakk (Marché/Guildes : ITC-99)
		1000	Brasserie du Zéro (Ruche : ITC-103)

Table B : Emplacement structurel des portails

1d6

1	Porte ou fenêtre extérieure
2	Rez-de-chaussée, porte
3	Sous-sols, porte
4	Etages, porte
5	Annexes ou jardins
6	Ameublement : coffre, placard, malle, etc.

Table C : Sites d'Outreterre

1d100

01-03	Automata
04-06	Chambard
07	Cavernes de la Pensée
08-09	Cour de Lumière
10-13	Carrefour*
14-16	Maudith
17-19	Montagne des Nains
20-22	Extase
23-25	Excelsior
26-28	Faunel
29-31	Fortitude
32-34	Glorium
35	La Grande Passe
36-37	Royaume de Gzemnid
38-40	Désespérance
41	Ironridge
42-44	Mausolée de Chronopsis
45-47	Palais du jugement
48-50	Pestemort
51-53	Les Nornes
54-56	Thorace
57-59	Rigus
60	Berges de la rivière Ma'at
61-62	Marais de Semuanya
63-69	Peuplade*
70-72	Royaume de Sheela Peryroyl
73-75	Sylvania
76	Le Royaume Caché
77-78	Thebestys
79	Domaine de Thot
80	Tir fo Thuinn
81-82	Tir nan Og
83-85	Torche
86-88	Négoce
89-90	Laboratoire de Tvashtri
91	Vallée de l'Épine
92-97	Zone désertique*
98-00	Xaos

Table D : Clés de portails par plan de destination

Abysse

Une bobine ou une torsade de fil argenté
 Une feuille de lierre venimeux
 Une toile d'araignée
 Action : mastiquer une bouchée de graine de moutarde
 Action : dire un mensonge
 Un godet sans fond en fer
 Objet magique : *phylactère d'attraction monstrueuse*
 Objet magique : *anneau de contradiction*
 Une écaille de dragon des profondeurs
 Sort : *imprécation* (inverse de *bénédictio*)
 Un os d'aile de wiverne
 Pensée : penser à une revanche

Achéron

Une gargouille (la statue de pierre, pas le monstre)
 Une hache de bourreau
 Une figurine de soldat de plomb
 Une boîte métallique rouillée remplie de cailloux
 Une masse
 Action : plier le doigt (le geste)
 Action : Se blesser avec une arme tranchante (1 pv)
 Un crochet à viande en fer ou en acier
 Quatre chausseuses en métal
 Objet magique : *harpe de discorde*
 Objet magique : *joyau d'attaques*
 Sort : *transmutation de la chair en pierre*

Air

Un ventilateur manuel (non magique)
 Un soufflet
 Un cerf-volant
 Un morceau de toile à voile en canevas, au moins un mètre carré
 Une bulle de savon
 Une girouette de moulin à vent
 Action : bâiller
 Objet magique : *cor à bulles*
 Souvenir : l'odeur d'un parfum
 Une écaille de dragon d'argent
 Sort : *rafale*
 Carillon à vent

Arborée

Une tête de porc
 Un manche de hache cassé
 Une branche de cyprès
 Un disque
 Une olive mûre fraîchement cueillie
 Un verre à décanter le vin
 Une poignée de sable blanc
 Une couronne de laurier
 Une toge de lin blanche
 Action : dire une déclamation oratoire originale ou un poème
 Objet magique : *bottes de danse*
 Trois glands

Arcadie

Une baguette de chef d'orchestre
 Un trèfle à quatre feuilles
 Un marteau
 Une paire de pièces d'échec correspondante, une blanche, une noire
 Une boucle en plomb
 Un bâton de berger
 Action : saluer
 Action : prêter serment ou une promesse (sauvegarde contre la magie ou victime d'un sort de *quête* pour accomplir le serment)
 Action : porter un harnais de charrue
 Un boulier
 Emotion : humilité
 Souvenir : la senteur de l'air après un orage

Astral

Une roue de charrette avec seize rayons
 Un compas (l'outil magnétique pour la navigation)
 Une poignée de poussière argentée
 Action : révéler un secret
 Un astrolabe
 Une once de mercure
 Emotion : solitude
 Cinq graines d'anis étoilé
 Objet magique : *anneau d'étoiles filantes*
 Objet magique : *potion d'invulnérabilité*
 Sort : *sanctuaire*
 Sort : *vacuité*

Baator

Une longueur de lourde chaîne en fer, de neuf

maillons de long
 Une écaille de dragon vert
 Un brin de solanacée
 Un entonnoir en lin
 Un xylophone fait avec des côtes
 Emotion : orgueil
 Objet magique : *talisman du mal ultime*
 Objet magique : *broche mortelle*
 Neuf perles d'obsidienne
 Poudre de rubis mélangée à de l'encre
 Les bandelettes de lin d'un corps momifié (pas nécessairement une momie mort vivant)
 Treize épines de rosier

Bytopie

Une chaîne de saucisse
 Un sandwich au fromage
 Une bêche d'agriculteur
 Une paire de castagnettes
 Une pinte de sirop d'érable
 Une écaille de dragon de bronze
 Action : une poignée de main
 Action : couper le bréchet d'une volaille domestique
 Action : percuter une paire de cymbales
 Action : réfléchir une bougie entre deux miroirs
 Action : séparer deux aimants
 Deux moitiés d'une coquille de noix ouverte

Carcères

Un panier tressé de lierre rasoir
 Un bouchon de liège
 Une bouteille d'encre noire gelée
 Un canari vivant
 Une racine de mandragore
 Un barreau métallique d'une cellule de prison
 Un cadenas
 Une paire de ciseaux en os
 Un collier de chien avec des pointes
 Une clochette en fer sans le battant
 Emotion : désespoir
 Objet magique : *amulette de détection infaillible*

Cendre

Un éteignoir
 Une tranche de toast brûlé
 Un encensoir
 Un brasero vide fait de plomb et d'or
 Une boîte d'amadou vide
 Objet magique : *anneau de faiblesse*
 Une écaille de dragon blanc
 Sort : *altération des feux normaux* (version de réduction)
 Sort : *métal gelé*
 Sort : *bouclier de feu*, version froid

Eau

Un égouttoir
 Un morceau de corail sculpté en forme de dauphin ou d'hippocampe
 Une étoile de mer vivante ou un dollar des sables
 Une écaille de dragon d'améthyste
 Une dent de requin
 Un trident en argent, 30 cm de long
 Un brin d'algue vivante
 Un têtard ou un batracien
 Action : souffler dans une conque en coquillage
 Une ancre
 Objet magique : n'importe quelle potion (pas les huiles ; la potion se change en eau)
 La figure de proue d'un navire

Elysées

Un fanion ou un drapeau bleu
 Une lance à poisson
 Une poignée de tiges de roseaux
 Un rouet
 Un nénuphar
 Un seau en bois d'écume océanique
 Action : jongler avec trois objets

Action : renverser une coupe de neige fondue
Action : tinter une cloche de verre
Une harpe éolienne
Sort : *bénédictio*
La carapace d'une tortue marine ou d'une tortue

Energie Négative

Une tuile de céramique noire lustrée
Un attrape-coquin planaire
Idée : néant
Objet magique : *grimoire des vacuités*
Objet magique : *sphère d'annihilation*
Objet magique : *robe d'impuissance*
Une écaille de dragon d'ombre
Sort : *toucher glacial*
Sort : *blessures* (n'importe lequel)
Sort : *ténèbres éternelles*

Energie Positive

Un bandeau
Une lentille convexe
Une poignée de paillettes
Une écaille de dragon d'or
Une sphère de céramique blanche lustrée
Objet magique : *potion de soins* ou de *grands soins*
Objet magique : *potion d'héroïsme* ou de *super-héroïsme*
Objet magique : *boule de cristal hypnotique*
Sort : *lumière éternelle*
Sort : *soins des blessures* (n'importe lequel)

Ethéré

Un bol de bouillie grumeleuse
Du coton
Un miroir fissuré tout le long (verre ou métal)
Une aiguière de lait caillé
Un voile de gaze
Une palette de peintre
Action : claquer des doigts
Action : siffler ou chanter les huit notes d'une octave
Objet magique : *anneau de tromperie*
Sort : *nuage de brouillard*
Sort : *tour mineur*
Sort : *invisibilité*

Feu

Un fer à marquer
Un minaret en airain de 30 cm de long
Une lanterne en bronze
Un tisonnier de cheminée
Une pipette de souffleur de verre
Une pincée de poivre rouge ou de paprika broyé
Une pinte d'huile inflammable
Une écaille de dragon d'airain
Du charbon fumant
Emotion : rage
Objet magique : *poudre à fumée*, une charge
Sort : *mains brûlantes*

Foudre

Un pot en cuivre contenant des pépites de zinc et du vinaigre
Une racine de raifort
Une écaille de dragon bleu
60 cm de fil de cuivre
Action : agiter rapidement une feuille de métal de 30 cm²
Action : frotter vigoureusement une tige d'ambre avec un morceau de fourrure
Souvenir : le bruit du tonnerre
Sort : *poigne électrique*
Sort : *éclair*
Le cœur d'un géant des tempêtes

Fumée

Une brique de cheminée
Un tournebroche
Une écaille de dragon d'acier
Action : éteindre une bougie

Action : éternuer
De l'encens fumant
Objet magique : *potion de souffle de feu*
Objet magique : *braseiro somnifère*
Objet magique : *poudre de toux et d'étouffement*
Sort : *pyrotechnie* (version fumée)

Gaste Grise

Une sphère en plomb massif de 30 cm de diamètre
Une branche d'if coupée au cours du dernier jour
Une poignée de blé infecté de champignons
Un linceul
Action : serrer les deux poings
Emotion : apathie
Objet magique : *Pierre de grand poids*
Objet magique : *fétiche de putréfaction*
Objet magique : *anneau de maladresse*
Sort : *contamination*
Sort : *irritation*
Deux pièces d'argent de contrefaçon

Géhenne

Un encensoir rempli de soufre enflammé
Une urne funéraire
Une poignée d'orge roussie
Une pincée de suie
Un piolet de prospecteur
Une écaille de dragon brun
Une dague en pierre avec une lame émoussée mais une pointe acérée
Emotion : cupidité
Objet magique : *cape empoisonnée*
Objet magique : *collier de strangulation*
Souvenir : douleur physique
Sort : *nuage puant*

Glace

Un flocon de neige en cristal
Une aiguille de verre
Une poignée de sel de roche
Une écaille de dragon des nuées
Un patin
Un brin de menthe poivrée
Action : frissonner
Un pic à glace
Du givre
Souvenir : exposition à un vent d'hiver glacial

Limbes

La chrysalide d'un papillon
Une paire de dés
Le costume d'un bouffon bigarré, porté à l'envers
Action : tirer à pile ou face
Action : prononcer un souhait (il y a 1% de chance par niveau que le souhait soit accordé comme un *souhait mineur* ; s'il n'est pas accordé, il y a autant de chance qu'il soit inversé, puis accordé)
Objet magique : n'importe quelle décharge ou effet d'une *baguette prodigieuse*
Objet magique : *ceinturon d'hermaphrodite*
Objet magique : *potion de tromperie* (lancez un dé pour déterminer un effet aléatoire : 1 potion détruite ; 2-3 potion inchangée ; 4-6 la potion se transforme en véritable potion du type indiqué)
Sort : n'importe quel sort de magie entropique
Pensée : croire un concept contradictoire (la glace est chaude par exemple)
Pensée : croire qu'un objet que l'on porte est la clé du portail (l'objet se change en substance chaotique lorsque le portail s'ouvre)
Pensée : la notion de l'infinité

Magma

Un gros morceau d'obsidienne ou d'une autre roche volcanique vitreuse
Un creuset
Une pierre de cheminée
Un morceau de silex
Une écaille de dragon rouge

Une lanterne en pierre avec une flamme brûlante
Une flamme de torche en fer
Quatre gouttes de plomb fondu
Du fromage fondu
Sort : *métal brûlant*

Méchanus

Un compas (l'instrument géométrique)
Un heaume plaqué de cuivre
Un gyroscope
Une poignée de pièces de monnaie. Les pièces doivent être de valeur équivalente, du même matériau, et frappées du même sceau. Le nombre de pièce doit être d'un nombre premier, et différent du dernier nombre utilisé pour ouvrir ce portail.
Un saladier de jade
Un contrat juridique
Une boîte à musique
Une balance à plateau ou une échelle graduée
Un pendule
Un parchemin, une tablette, ou autre surface pour écrire, gravée de démonstrations géométriques
Pensée : un dodécaèdre
Trois rats crânes aveugles

Minéral

Un gros morceau de minerai de cuivre
Un énorme cristal de quartz sans impureté (d'une valeur de 500 po ou plus)
Une loupe de bijoutier
Un rasoir
Une écaille de dragon de cristal
Un diapason en granite
Une aiguille d'électrum, de 30 cm de long
Objet magique : *joyau de pureté*
Objet magique : *yeux de pétrification*
Sort : *poussière scintillante*

Mont Céleste

Une maquette de ziggourat en céramique
Un tison d'une forge naine
Un ornement ou une décoration de mâât
Un cône de platine, de 7,5 cm de long (valeur 700 po)
Une tiare en argent avec sept gemmes différentes
Action : jouer sept notes de musique sur un instrument à vent
Action : répandre de l'eau bénite d'un bénitier en platine
Idée : justice
Objet magique : *flèche directionnelle*, tenue pointe vers le haut
Objet magique : *talisman de pure sainteté*
Souvenir : accomplissement d'un acte de charité
Une poignée de porte d'une maison de petite gens

Ombre

Une poignée de suie
Un collier formé avec les os des ailes de huit chauves-souris
La peau d'un raton laveur
Un manteau noir volumineux
Action : faire des ombres chinoises
Action : verser de l'encre sur les mains de quelqu'un
Objet magique : *miroir d'opposition*
Sort : *lumière et ténèbres sur 5 mètres*, lancés à un round d'intervalle

Pandémonium

Un candélabre en bronze à cinq branches, avec des bougies éteintes
Une éponge sèche
Un morceau de pierre d'un aqueduc
Action : quatre coups de marteau en pierre sur une feuille d'étain de 30 cm²
Action : crier
Action : siffler avec les lèvres pincées
Emotion : confusion

Objet magique : *médailillon de projection des pensées*
Objet magique : *élixir de folie*
Objet magique : *tambour d'assourdissement*
Sort : *rumeur illusoire*
Sort : *rafale*

Poussière

Une passoire à mailles fines
Une poignée d'airain en poudre
Un mortier et un pilon
Un seau de sable
Une pincée de tabac à priser
Une écaille de dragon jaune
Action : briser une fine feuille de mica
Sort : *destruction d'eau* (inverse de *création d'eau*)
Sort : *désintégration*
L'antenne d'un monstre rouilleur

Radiance

Un œil de verre (pas besoin d'être porté)
Une poignée de guirlandes
Un caléidoscope
Un parasol
Une écaille de dragon de mercure
Un prisme triangulaire en verre
Six lucioles vivantes (peuvent être confinées dans un container transparent)
Sort : *vapeur colorée*
Sort : *pyrotechnie*
Sort : *lumière*

Sel

Un pot de chambre
Un bocal de choucroute
Une poignée de salpêtre
Un gros morceau de bois flottant séché
Un rognon trempé dans du vinaigre
Un bretzel
Une écaille de dragon de topaze
Une larme
Action : briser une cruche d'eau
Souvenir : soif
Une aiguille de cactus
Le dernier souffle d'un homme noyé

Temps

Une pincée de sable de sablier
Objet magique : *huile d'éternité*
Objet magique : *potion de longévité*
Objet magique : *élixir de jouvence*
Souvenir : une année de sa propre vie (jet de sauvegarde contre la magie ou le souvenir est oublié ; un sort de *restauration* ou de *souhait* peut faire retrouver la mémoire)
Sort : n'importe quel sort d'*extension*
Sort : *oubli*
Le gnomon en bronze d'un cadran solaire

Terre

Un os qui a été enterré par un chien
Une pierre de catapulte
Un pavé
Une plume de cockatrice
Une poignée de gravier
Une écaille de dragon de saphir
Une pelle
Action : écrire le symbole alchimique de la terre à la craie sur un morceau d'ardoise
Un pot à fleurs en argile non émaillé
Sort : *peau de pierre*
La charnière d'un cercueil
Les articulations de doigts d'un géant des collines

Terres des Bêtes

Un œuf fécond
Un pagne
Un pagne fait de peau non tannée
Un objet sculpté en forme de poisson
Un brin d'herbe à chat
Un totem
Un ruban ou un drapeau vert de 60cm de long
Action : donner un coup de sifflet ou de aveau
Une flèche sans pointe
Souvenir : une aube d'été
Sort : *conjuración d'animaux*
Deux plumes de paon

Vapeur

Un bol de soupe de poulet
Une cornue de distillation
Une goutte d'eau d'un geyser naturel (non magique)
La pierre de fondation d'un château des nuages
Une couverture en laine grise trempée dans de l'eau chaude
Une bouillotte
Une écaille de dragon des brumes
Objet magique : *cor de brume*
Objet magique : *tapis de suffocation*
Sort : *nuage de brouillard* ou *brouillard dense*

Vase

De la vase de rivière
Une sangsue, collée à la peau
Une anguille vivante
Un caillou lisse d'un ruisseau ou d'un fleuve
Une cruche d'un litre de mélasse
Une écaille de dragon noir
Un crachoir
Un seau en étain rempli de ver de terre
Objet magique : *huile de glisse*
La défense d'un catoblepas

Vide

Une écaille de dragon d'émeraude
Un siphon
Action : retenir sa respiration
Action : soupirer
Action : chuchoter
Un garrot d'assassin
Une jarre vide
Objet magique : *bracelets de vulnérabilité*
Sort : *serviteur invisible*
Sort : *silence sur 5 mètres*

Ysgard

Une flasque remplie à ras bord d'hydromel
Une écaille de dragon de cuivre
Une faux ou une faucille qui a été utilisée pour la récolte
Une branche d'arbre abattue par la foudre (naturelle ou magique)
Une pomme flétrie qui s'est desséchée naturellement sur l'arbre
Action : bras de fer
Action : sonner un cor de chasse
Action : tourner une hache rapidement avec une main
Une enclume d'acier solide, pesant au moins 50 kilos
Objet magique : *sac de transmutation*
Objet magique : *armure enragée*
Souvenir : un crépuscule d'automne



Table E : Clés de Portail Générales

Un livre de comptable
 Action : appliquer de la résine sur un archet
 Action : roter
 Action : se mordre le pouce
 Action : souffler sur une fleur de pissenlit
 Action : s'incliner ou faire une révérence
 Action : faire claquer un fouet
 Action : casser un œuf
 Action : tremper une plume d'oie dans de l'encre dorée
 Action : manger une gousse d'ail
 Action : faire une flexion des genoux
 Action : faire une grimace
 Action : embrasser
 Action : rire
 Action : allumer une bougie jaune
 Action : faire un saut périlleux
 Action : zozoter
 Action : déverser une poignée de limaille de fer et les rassembler avec un aimant
 Action : faire tourner un chat mort par la queue
 Action : avaler un sabre
 Action : chatouiller quelqu'un d'autre
 Une feuille d'aloes
 Une chevalière d'améthyste
 Un goupillon rempli d'eau de rose (1/2 litre)
 Un trait de baliste
 Une boule de billard
 Un bandeau en cuir
 Un palan
 Une épingle à cheveux
 Un œuf à la coque
 Un boomerang
 Un bol de porridge aux lentilles
 Un gond de porte en laiton
 Une corde de harpe cassée
 Un verrou de porte en bronze
 Un tablier de boucher
 Un morceau de savon parfumé
 Une canne ou un bâton de marche
 Une tirelire en céramique
 Une toque de chef
 Des ciseaux
 Un gros morceau d'ambre
 Un récipient de gelée verte
 Un tire-bouchon
 Une béquille
 Un cube de granit
 Une coupe de beurre rance
 Un coffre en bois laqué de bleu foncé
 Un acte de propriété
 Une lange de nourrisson
 Un masque de bal masqué
 Un mannequin de couturière portant un kimono
 Une canneberge séchée
 Une figue séchée
 Un édredon
 Onze clous de cercueil
 Émotion : courage
 Émotion : couardise
 Émotion : défiance
 Émotion : embarras
 Émotion : gratitude
 Émotion : honte
 Émotion : chagrin

Un croc de serpent venimeux
 Un plumeau
 Une marionnette féminine
 Une phalange de zombi
 Une canne à pêche
 Cinq billes de platine
 Un fer à repasser
 Un bâton fourchu ou une baguette de devin
 Un fossile
 Quatre chevilles de bois
 Un mètre de bambou fraîchement coupé
 Un presse ail
 Une mâchoire de géant
 Un dé à coudre en or
 Un carreau de mosaïque vert
 Une pantoufle de danse en satin gris
 Une lame de guillotine
 Une poignée de mauvaise herbe
 Une poignée de gruaux secs
 Une poignée de fumier
 Une poignée de millet
 Un ciseau d'agneau rôt
 Le coeur d'un perceur
 Un poinçon en fer
 Un crâne d'ivoire de la taille d'un pois chiche
 Une jambe de bois en ivoire
 Une tête de citrouille
 Une jarre de peaux de pastèque marinées
 Un beignet à la confiture
 Un repose théière en dentelles
 Une ombrelle rose dépliée
 Un citron
 Une michede pain chaud
 Une lettre d'amour
 Un asticot
 Objet magique : *corde de constriction*
 Objet magique : *carillon d'immense faim*
 Objet magique : *sac dévoreur*
 Objet magique : *heaume d'alignement opposé*
 Objet magique : *chapeau de stupidité*
 Objet magique : *robe de vermine*
 Objet magique : *balai frappeur*
 Objet magique : *gantlets de maladresse*
 Objet magique : *flûte obsédante*
 Objet magique : n'importe quel sceptre, bâton ou baguette avec une seule charge restante
 Des lentilles grossissantes
 Un canard en pâte d'amande
 Un porte-voix
 Souvenir : un rêve où l'on vole
 Souvenir : un arc-en-ciel
 Souvenir : une tentation
 Souvenir : des vertiges
 Un message dans une bouteille
 Un ressort métallique
 Un obélisque miniature en grès, de 7 cm
 Une bouchée de coquilles d'œufs broyées
 Un casse-noisette
 Une rame de chaloupe
 Un tentacule de pieuvre
 Un foulard ou une écharpe de soie orange
 Une paire de baguettes
 Une paire d'éperons en électrum
 Une paire de faux cils
 Une paire de raquettes de neige
 Une paire d'échasses
 Une feuille de palmier
 Une enseigne de prêteur sur gages
 Une tasse en étain remplie de peinture vermillon
 Une louche en étain

Un morceau de fruit tenu dans une pince en argent
 Une pincée de poussière provenant d'une crypte
 Une flasque de colle durcie
 Une flasque de baume
 Une fourche à foin
 Un podium
 Un diffuseur de parfum
 Une épine de porc-épic
 Une patte de lapin
 Une poupée de chiffon
 Un rasoir
 Du hareng rouge fumé
 Un tapis rouge
 Un ruban de grelots
 Une roue en rotation
 Un sac de sable
 Un épouvantail
 Un jeu de palets
 Une paire de menottes
 Du trèfle
 Un cabillot de bateau
 Une cuillère en argent
 Un miroir de poche en argent
 Un unique grain de sable
 Six gouttes d'eau de rivière
 Un passe-partout en os
 Un petit pot de marmelade
 Une petite fiole d'huile de bain à la lavande
 Sort : *fermeture*
 Sort : *déblocage*
 Sort : *piège de Léomund*
 Sort : *aura magique de nystul*
 Un robinet
 Un croûton de pain rassis
 Une marmite de cannibale
 Un calendrier en pierre
 Une corde de psaltesion ou de lyre
 Une bande de papier tue-mouches
 Un hibou empaillé
 Un dard de scorpion
 Une pelote d'épingles de tailleur
 Un tambourin
 Une tapisserie tachetée de sang
 Un chaudron de 120 litres de salade de chou
 Pensée : évanouissement
 Trois feuilles de tilleul
 Un diadème ou une couronne en étain
 Un champignon vénéneux
 Une hache de guerre enduite de beurre
 Une pierre tombale recouverte d'huile olive
 Une truette
 Un navet
 Deux poils de la barbe d'un prophète
 Un vilain petit canard
 Une flèche désempennée
 Une corne de licorne
 Un gant gauche jamais porté
 Un turban défait
 Une planche à laver
 Une girouette
 Un treuil de puits
 Une brochette remplie de graisse de rognon
 Une pierre à aiguiser
 Un voile de veuve
 Une perruque
 Une sculpture d'écureuil en bois
 Une baratte en bois
 Une couronne de laurier