

PLANE SCAPE™



POUR UNE POIGNÉE DE CLEFS



◆ POUR ◆ UNE POIGNÉE DE CLÉS

CREDITS

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

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



2603

TSR Ltd.
120 Church End
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Advanced Dungeons & Dragons et AD&D sont des marques déposées de TSR, Inc. Planescape et le Logo TSR appartiennent à TSR, Inc. Tous les personnages TSR, leurs noms et tout ce qui leur ressemble de près sont des marques déposées TSR, Inc. © 1994 TSR, Inc. Tous droits réservés. Imprimé aux États-Unis d'Amérique.

Random House and its affiliate companies have worldwide distribution rights in the book trade for English-language products of TSR, Inc. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors. Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written consent of TSR, Inc.

LE TRANSPORT AU MOYEN DE PORTAILS POUR PLANESCAPE

Tel qu'indiqué dans le Guide des Plans pour le MD de la boîte de base Planescape, les portails sont les moyens préférés pour 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 inten-

tionnelle 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 potentières – 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 conjonctions 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 permettent 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'emmenent 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 Élémentaire 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 utilisés :

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 miché 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 sortilège 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 por-

tail 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 (arrondi 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 habitent 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 conçues 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 aléatoirement 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 Discorde 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 d'autres 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'utiliser 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 Volaille 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 factor 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 détaillée 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'Arawn 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 revenir 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 Outre-terre (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)
005	Garde-Manger d'Allesha (Ruche : ITC-106)
006-022	Armurerie (La Dame : SB-80 ; ITC-32 ; FM-42)
023-025	Taverne de l'Azure Irisé (La Dame : ITC-39 ; UFS-109)
026	Le Bar de Benni (Ruche : ITC-102)
027	Auberge et Taverne de la Voile Noire (Bas-Quartier : ITC-48)
028	Taverne du Vent Noir (Gratte-Papier : ITC-62)
029	Les Os de la Nuit (Bas-Quartier : ITC-48)
030	La Bouteille et la Cruche (Ruche : ITC-107)
031-033	Le Besant de Bronze (Marché/Guildes : ITC-90)
034-039	Guilde Associative des Architectes (Marché/Guildes : ITC-87)
040	Le Billot du Boucher [criminels] (Ruche : ITC-102)
041	La Friperie de Chinzpeter (Marché/Guildes : UFS-124)
042-045	Chez Chirper (Marché/Guildes : ITC-93)
046-069	Caserne (La Dame : SB-80 ; ITC-32 ; FM-92)
070-093	Cours de Justice (La Dame : SB-80 ; ITC-34 ; FM-71)
094-117	Salle des Fêtes (Gratte-Papier : SB-84 ; ITC-63 ; FM-134)
118	Le Saladier Froid (Ruche : FM-29)
119-124	Conseil des Taverniers (Marché/Guildes : ITC-87)
125	Taverne de la Sombre Enseigne (Marché/Guildes : ITC-84)
126	Taverne du Doigt Mort (Marché/Guildes : ITC-84)
127	Alimentation/Brasserie de Dirk & Firkin (Bas-Quartier : ITC-57)
128-144	Le Fossé (Bas-Quartier : ITC-49)
145	Taverne de la Perruque Poussiéreuse (La Dame : UFS-73)
146	Discount d'Elixirs d'Ensin (Marché/Guildes : ITC-95)
147-152	Guilde des Escorteurs (Marché/Guildes : ITC-87)
153	Taverne des Yeux de L'Elysée (Gratte-Papier : ITC-62)
154	Taverne du Visage de Gith (Bas-Quartier : ITC-57 ; UFS-123)
155-156	Pub de la Grosse Bougie (Marché/Guildes : ITC-84 ; UFS-29)
157	Auberge du Nid de Plumes (Marché/Guildes : ITC-84 ; UFS-29)
158-162	Salon de Tatouage de Fell (Marché/Guildes : UFS-36)
163-168	Bains publics de La Fosse Enflammée (Marché/Guildes : ITC-84)
169-173	La Roue de la Fortune (La Dame : ITC-36)
174-180	Boutique de Magie du Fiélon Amical (Bas-Quartier : UFS-8)
181-204	Loge (Ruche : SB-83 ; ITC-111 ; FM-31)
205-207	Prêteur sur gages de la Cloche D'or (Bas-Quartier : ITC-50)
208-211	Auberge du Bariaure Doré (La Dame : SB-78 ; ITC-39)
212-235	Grand Bazar (Marché/Guildes : SB-89 ; ITC-96 ; FM-83)
236-259	Grande Fonderie (Bas-Quartier : SB-81 ; ITC-50 ; FM-20)
260-283	Grand Gymnase (Marché/Guildes : SB-88 ; ITC-96 ; FM-145)
284	Taverne du Moulin Vert (Bas-Quartier : ITC-51)
285-288	Ecuries de La Roche Verte (Ruche : ITC-111)
289-291	Cidrierie de la Prune Verte (Gratte-Papier : SB-86 ; ITC-63)
292-295	Le Scribe Automatique de Grundlethum (Gratte-Papier : SB-86 ; ITC-63)
296-307	Hall d'Informations (Gratte-Papier : ITC-66)
308-331	Archives (Gratte-Papier : SB-84 ; ITC-71 ; FM-62)
332-355	Chambre des Orateurs (Gratte-Papier : SB-86 ; ITC-72 ; FM-124)
356	Horlogerie et Guilde des Mains du Temps (Bas-Quartier : ITC-51)
357-369	Maison Harbinger (Bas-Quartier : ITC-55)
370-373	La salle des fêtes du Harem (Marché/Guildes : FM-116)
374-379	Boutique de rabatteurs d'Harrys Hatchis (Marché : UFS-44)
380	Aux Armes d'Heshter (Gratte-Papier : ITC-62)
381-389	Grande Demeures ou bureau* (La Dame : ITC-30)
390-413	La Ruche (Ruche : SB-84 ; ITC-113 ; FM-154)
414-421	Taudis de la Ruche* (Ruche)
422	La Lanterne à Capote (Bas-Quartier : ITC-59)
423	Maison du Griffon (Ruche : FM-116)
424	Haras d'Hynighter (Marché : ITC-84)
425-426	Restaurant La Langue Joyeuse d'Imel (Marché : ITC-81)
427-434	Auberge, hostellerie ou taverne* (Gratte-Papier)

- 435-441 Auberge, hostellerie ou taverne* (Ruche)
442-445 Auberge, hostellerie ou taverne* (La Dame)
446-457 Auberge, hostellerie ou taverne* (Bas-Quartier)
458-467 Auberge, hostellerie ou taverne* (Marché/Guildes)
468-478 Les Transporteurs Interplanaires (La Dame : FM-115)
479 Auberge du Fer Chaud (Gratte-Papier : ITC-62)
480-482 Office de Jeena Ealy (Gratte-Papier : ITC-72)
483-485 Ecole des Vifs Désagréments de Lazz (Gratte-Papier : ITC-74)
486-495 Résidence du District du Marbre* (Ruche : ITC-106)
496 Taverne de Masty (Marché/Guildes : ITC-84)
497 La salle des fêtes de la Coupe de la Sirène (Bas-Quartier : ITC-59)
498 Milori la Traductrice (Gratte-Papier : UFS-64)
499-522 Morgue (Ruche : SB-83 ; ITC-113 ; FM-52)
523-532 Catacombes de la Morgue (Ruche : UFS-62, 82)
533-549 Marché Nocturne de la Loge (Ruche : SB-83 ; ITC-111)
550-551 Visites Aériennes de Nittman (Marché/Guildes : ITC-84)
552-560 Bureau du Maître des Portails (La Dame : ITC-31)
561-583 Bureau* (Gratte-Papier)
584-593 Bureau* (La Dame)
594-602 Bureau* (Marché/Guildes)
603-608 Ordre des Maîtres Gratte-Papier et Scribes (Marché/Guildes : ITC-87)
609-610 Viandes d'Orsmonder (Ruche : ITC-101, 112)
611-623 Les Spas de l'autre Endroit (Marché/Guildes : UFS-46)
624-627 Musée de Factologie (Gratte-Papier : UFS-124)
628-631 Palais du Bouffon (La Dame : ITC-40)
632-635 Librairie du Voile Ecarté (Bas-Quartier : UFS-16)
636 Pièces & Morceaux (Marché/Guildes : UFS-92)
637-647 Bureaux du Consortium Planaire du Commerce (Gratte-Papier : UFS-30)
648-662 Prison (La Dame : SB-79 ; ITC-41; FM-103)
663-674 Les Bains Publics (La Dame)
675-678 Chez Quake (Ruche : FM-155)
679 Auberge du Lion Rouge (Marché/Guildes : FM-84)
680 Pub du Poney Rouge (Bas-Quartier : ITC-59)
681-693 Habitation* (Gratte-Papier)
694-705 Habitation* (Ruche)
706-715 Habitation* (La Dame)
716-731 Habitation* (Bas-Quartier)
732-738 Habitation* (Marché/Guildes)
739-742 Armurerie de la Tête Coupée (Marché/Guildes : ITC-86)
743-766 Temple Ruiné (Bas-Quartier : SB-82 ; ITC-55 ; FM-10)
767-774 Echoppe ou marchand* (Gratte-Papier)
775-783 Echoppe ou marchand* (Ruche)
784-789 Echoppe ou marchand* (La Dame)
790-793 Echoppe ou marchand* (Bas-Quartier)
794-816 Echoppe ou marchand* (Marché/Guildes)
817 Taverne de Shrinker (Ruche : ITC-102)
818 Auberge du Vortex Chantant (Marché/Guildes : ITC-84)
819-822 Eglise de Soeur Cade (Ruche : UFS-123)
823-832 Les Scories (Ruche : ITC-115)
833 Pension de l'Agneau Assoupi (Gratte-Papier : ITC-62)
834 Le Doigt Brisé (Ruche : ITC-102)
835-842 Société de l'Éther Resplendissant (Bas-Quartier : ITC-55)
843-846 Le Rat Tâcheté (Bas-Quartier : ITC-59)
847 Le Bar Carré (La Dame : FM-116)
848 Construction Pierre & Dent (Guildes : UFS-124)
849-853 Le Passeur du Styx (Bas-Quartier : SB-82 ; ITC-56 ; UFS-85)
854 Taverne de la Lune Morne (Gratte-Papier : ITC-62)
855 L'Épée et le Bouclier (Bas-Quartier : ITC-59)
856-859 Bureau d'expédition de la Rue du Thé (Gratte-Papier : ITC-74)
860-865 Guilde des Conducteurs (Marché/Guildes : ITC-87)
866 Les Larmes du Barghest (Gratte-Papier : ITC-62)
867-869 Temple d'Hermès (La Dame : ITC-44)
870-873 Temple des Abysses (La Dame : ITC-43)
874-882 Temple* (Gratte-Papier)

- 883-887 Temple* (Ruche)
- 888-896 Temple* (La Dame)
- 897-901 Temple* (Bas-Quartier)
- 902-905 Temple* (Marché/Guildes)
- 906-909 Service d'emplois de Tensar (Gratte-Papier : ITC-77)
 - 910 La Dixième Fosse (Bas-Quartier : ITC-59)
- 911-916 Atelier de Modelage du Chaos de Thelinagra (Bas-Quartier : UFS-124)
- 917-919 Antiquités de Tivvum (Marché/Guildes : UFS-89)
- 920-922 Tour du Ver (La Dame : ITC-44)
- 923-926 Forge de Traban (La Dame : SB-80 ; ITC-45)
 - 927 Etude de Tripicus (La Dame : UFS-103)
 - 928 Auberge de Turby (Marché : ITC-84)
- 929-932 Hall des Douze Factols (La Dame : ITC-32)
- 933-948 Auberge du Voyageur Omniprésent (Bas-Quartier : ITC-57)
- 949-951 Auberge et étable du Hamais de Velours (Gratte-Papier : ITC-62)
 - 952 Auberge de la Tête Lasse (Ruche : UFS-68)
- 953-958 Infirmerie des Esprits Las (Ruche : ITC-121)
 - 959 Le Cercueil Blanc (Bas-Quartier : ITC-59)
 - 960 Auberge de la Ronde Gratte-Papier : ITC-62)
 - 961 Taverne de la Retraite du Bûcheron (Marché/Guildes : ITC-84)
- 962-965 Laboratoire de Laineux Tassherbe (Marché/Guildes : UFS-22)
- 966-973 Atelier* (Gratte-Papier)
- 974-982 Atelier* (Bas-Quartier)
- 983-995 Atelier* (Marché/Guildes)
 - 996 Boutique d'Inventions de Xanist (Marché/Guildes : ITC-97)
 - 997 Auberge du Rat qui Bâille (Marché : ITC-84)
 - 998 Tour d'Ylem (Ruche : UFS-78, 117)
 - 999 Entretien des Corps de Zakk (Marché/Guildes : ITC-99)
 - 1000 Brasserie du Zéro (Ruche : ITC-103)

TABLE B : ÉMPLACEMENT+ 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 : SI+ES D'OU+RE+ERRE

1d100			
01-03	Automata	51-53	Les Nornes
04-06	Chambard	54-56	Thorace
07	Cavernes de la Pensée	57-59	Rigus
08-09	Cour de Lumière	60	Berges de la rivière Ma'at
10-13	Carrefour*	61-62	Marais de Semuanya
14-16	Maudith	63-69	Peuplade*
17-19	Montagne des Nains	70-72	Royaume de Sheela Peryroyl
20-22	Extase	73-75	Sylvania
23-25	Excelsior	76	Le Royaume Caché
26-28	Faunel	77-78	Thebestys
29-31	Fortitude	79	Domaine de Thot
32-34	Glorium	80	Tir fo Thuinn
35	La Grande Passe	81-82	Tir nan Og
36-37	Royaume de Gzemnid	83-85	Torche
38-40	Désespérance	86-88	Négoce
41	Ironridge	89-90	Laboratoire de Tvashtri
42-44	Mausolée de Chronopsis	91	Vallée de l'Épine
45-47	Palais du jugement	92-97	Zone désertique*
48-50	Pestemort	98-00	Xaos

TABLE D : CLÉS DE PORTAILS PAR PLAN DE DESTINATION

ABYSSES

Objets :

- Une bobine ou une torsade de fil argenté
- Une feuille de lierre venimeux
- Une toile d'araignée
- Un godet sans fond en fer
- Un os d'aile de wiverne
- Une écaille de dragon des profondeurs

Action :

- Mastiquer une bouchée de graine de moutarde
- Dire un mensonge

Objet magique :

- Phylactère d'attraction monstrueuse
- Anneau de contradiction

Sort :

- Imprécation (inverse de bénédiction)

Pensée :

- Penser à une revanche

ACHÉRON

Objets :

- 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
- Un crochet à viande en fer ou en acier
- Quatre chausse trappe en métal

Action :

- Plier le doigt (le geste)
- Se blesser avec une arme tranchante (1pv)

Objet magique :

- Harpe de discorde
- Joyau d'attaques

Sort :

- Transmutation de la chair en pierre

AIR

Objets :

- Un ventilateur manuel (non magique)
- Un soufflet
- Un cerf-volant
- Un morceau de toile à voile en canevas, d'au moins un mètre carré
- Une bulle de savon
- Une girouette de moulin à vent
- Une écaille de dragon d'argent
- Carillon à vent

Action :

- Bâiller

Objet magique :

- Cor à bulles

Souvenir :

- L'odeur d'un parfum

Sort :

- Rafale

ARBORÉE

Objets :

- 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 tige de lin blanche
- Trois glands

Action :

- Dire une déclamation oratoire originale ou un poème

Objet magique :

- Bottes de danse

ARCADIE

Objets :

- 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
- Un boulier

Action :

- Saluer
- Prêter serment ou une promesse (sauvegarde contre la magie ou victime d'un sort de quête pour accomplir le serment)
- Porter un harnais de charrue

Emotion :

- Humilité

Souvenir :

- La senteur de l'air après un orage

ASTRAL

Objets :

- Une roue de charrette avec seize rayons
- Un compas (l'outil magnétique pour la navigation)
- Une poignée de poussière argentée
- Un astrolabe
- Une once de mercure
- Cinq graines d'anis étoilé

Action :

- Révéler un secret

Objet magique :

- Anneau d'étoiles filantes
- Potion d'invulnérabilité

Emotion :

- Solitude

Sort :

- Sanctuaire
- Vacuité

BAA+OR

Objets :

- Une longueur de lourde chaîne en fer, de neufs maillons de long
- Une écaille de dragon vert
- Un brin de solanacée
- Un entonnoir en lin
- Un xylophone fait avec des côtes
- Treize épines de rosier
- 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)

Objet magique :

- Talisman du mal ultime
- Broche mortelle

Emotion :

- Orgueil

BY+OPIE

Objets :

- 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
- Deux moitiés d'une coquille de noix ouverte

Action :

- Une poignée de main
- Couper le bréchet d'une volaille domestique
- Percuter une paire de cymbales
- Réfléchir une bougie entre deux miroirs
- Séparer deux aimants

CARCÈRES

Objets :

- 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

Objet magique :

- Amulette de détection infaillible

Emotion :

- Désespoir

CENDRE

Objets :

- Un éteignoir
- Une tranche de toast brûlé
- Un encensoir
- Un brasero vide fait de plomb et d'or
- Une boîte d'amadou vide
- Une écaille de dragon blanc

Objet magique :

- Anneau de faiblesse

Sort :

- Altération des feux normaux (version de réduction)
- Métal gelé
- Bouclier de feu, version froid

EAU

Objets :

- 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
- Une ancre
- La figure de proue d'un navire

Objet magique :

- N'importe quelle potion (pas les huiles ; la potion se change en eau)

Action :

- Souffler dans une conque en coquillage

ELYSÉES

Objets :

- 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
- Une harpe éolienne
- La carapace d'une tortue marine ou d'une tortue

Action :

- Jongler avec trois objets
- Renverser une coupe de neige fondue
- Tinter une cloche de verre

Sort :

- Bénédiction

ÉNERGIE NÉGATIVE

Objets :

- Une tuile de céramique noire lustrée
- Un attrape-coquin planaire
- Une écaille de dragon d'ombre

Objet magique :

- Grimoire des vacuités
- Sphère d'annihilation
- Robe d'impuissance

Idée :

- Néant

Sort :

- Toucher glacial
- Blessures (n'importe lequel)
- Ténèbres éternelles

ÉNERGIE POSITIVE

Objets :

- 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
- Potion d'héroïsme ou de super-héroïsme
- Boule de cristal hypnotique

Sort :

- Lumière éternelle
- Soins des blessures (n'importe lequel)

E+HÉRÉ

Objets :

- Un bol de bouillie grumeleuse
- Du coton
- Un miroir fissuré tout le long (verre ou métal)
- Une aiguère de lait caillé
- Un voile de gaze
- Une palette de peintre

Objet magique :

- Anneau de tromperie

Action :

- Claquer des doigts
- Siffler ou chanter les huit notes d'une octave

Sort :

- Nuage de brouillard
- Tour mineur
- Invisibilité

FEU

Objets :

- 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

Objet magique :

- Poudre à fumée, une charge

Emotion :

- Rage

Sort :

- Mains brûlantes

F⊕UDRE

Objets :

- 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
- Le cœur d'un géant des tempêtes

Action :

- Agiter rapidement une feuille de métal de 30 cm²
- Frotter vigoureusement une tige d'ambre avec un morceau de fourrure

Souvenir :

- Le bruit du tonnerre

Sort :

- Poigne électrique
- Eclair

FUMÉE

Objets :

- Une brique de cheminée
- Un tournebroche
- Une écaille de dragon d'acier
- De l'encens fumant

Objet magique :

- Potion de souffle de feu
- Brasero somnifère
- Poudre de toux et d'étouffement

Action :

- Eteindre une bougie
- Eternuer

Sort :

- Pyrotechnie (version fumée)

GAS+E GRISÉ

Objets :

- 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
- Deux pièces d'argent de contrefaçon

Objet magique :

- Pierre de grand poids
- Fétiche de putréfaction
- Anneau de maladresse

Action :

- Serrer les deux poings

Emotion :

- Apathie

Sort :

- Contamination
- Irritation

GÉHENNE

Objets :

- 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

Objet magique :

- Cape empoisonnée
- Collier de strangulation

Emotion :

- Cupidité

Souvenir :

- Douleur physique

Sort :

- Nuage puant

GLACE

Objets :

- 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
 - Un pic à glace
 - Du givre
- Action :**
- Frissonner
- Souvenir :**
- Exposition à un vent d'hiver glacial

LIMBES

- Objets :**
- La chrysalide d'un papillon
 - Une paire de dés
 - Le costume d'un bouffon bigarré, porté à l'envers
- Objet magique :**
- N'importe quelle décharge ou effet d'une baguette prodigieuse
 - Ceinturon d'hermaphrodite
 - Potion de tromperie (lancez un d6 pour déterminer un effet aléatoire : 1 potion détruite ; 2-3 potion inchangée ; 4-6 la potion se transforme en véritable potion du type indiqué)
- Action :**
- Tirer à pile ou face
 - 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)
- Pensée :**
- Croire un concept contradictoire (la glace est chaude par exemple)
 - 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)
 - La notion de l'infinité
- Sort :**
- N'importe quel sort de magie entropique

MAGMA

- Objets :**
- 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

MCHANUS

- Objets :**
- 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
 - Trois rats crânes aveugles
- Pensée :**
- Un dodécaèdre

MINÉRAL

- Objets :**
- 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
 - Yeux de pétrification
- Sort :**
- Poussière scintillante

MONT CÉLÈSTE

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

OMBRE

- Objets :**
- 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
- Objet magique :**
- Miroir d'opposition
- Action :**
- Faire des ombres chinoises
 - Verser de l'encre sur les mains de quelqu'un
- Sort :**
- lumière et ténèbres sur 5 mètres, lancés à un round d'intervalle

PANDÉMONIUM

Objets :

- Un candélabre en bronze à cinq branches, avec des bougies éteintes
- Une éponge sèche
- Un morceau de pierre d'un aqueduc

Objet magique :

- Médaillon de projection des pensées
- Elixir de folie
- Tambour d'assourdissement

Action :

- Quatre coups de marteau en pierre sur une feuille d'étain de 30 cm²
- Crier
- Siffler avec les lèvres pincées

Emotion :

- Confusion

Sort :

- Rumeur illusoire
- Rafale

POUSSIÈRE

Objets :

- 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
- L'antenne d'un monstre rouilleur

Action :

- Briser une fine feuille de mica

Sort :

- Destruction d'eau (inverse de création d'eau)
- Désintégration

RADIANCE

Objets :

- 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
- Pyrotechnie
- Lumière

SÈL

Objets :

- 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
- Une aiguille de cactus

- Le dernier souffle d'un homme noyé

Action :

- Briser une cruche d'eau

Souvenir :

- Soif

TEMPS

Objets :

- Une pincée de sable de sablier
- Le gnomon en bronze d'un cadran solaire

Objet magique :

- Huile d'éternité
- Potion de longévité
- Elixir 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
- Oubli

TERRE

Objets :

- 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
- La charnière d'un cercueil
- Les articulations de doigts d'un géant des collines
- Un pot à fleurs en argile non émaillé

Action :

- Ecrire le symbole alchimique de la terre à la craie sur un morceau d'ardoise

Sort :

- Peau de pierre

TERRES DES BÊTES

Objets :

- Un œuf fécond
- Un pagne
- Deux plumes de paon
- Une flèche sans pointe
- 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 appeau

Souvenir :

- Une aube d'été

Sort :

- Conjuraison d'animaux

VAPEUR

Objets :

- 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
- Tapis de suffocation

Sort :

- Nuage de brouillard ou brouillard dense

VASE

Objets :

- 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
- La défense d'un catoblépas

Objet magique :

- Huile de glisse

VIDE

Objets :

- Une écaille de dragon d'émeraude
- Un siphon
- Un garrot d'assassin

- Une jarre vide

Objet magique :

- Bracelets de vulnérabilité

Action :

- Retenir sa respiration
- Soupirer
- Chuchoter

Sort :

- Serviteur invisible
- Silence sur 5 mètres

YSGARD

Objets :

- 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
- Une enclume d'acier solide, pesant au moins 50 kilos

Objet magique :

- Sac de transmutation
- Armure enragée

Action :

- Bras de fer
- Sonner un cor de chasse
- Tournoyer une hache rapidement avec une main

Souvenir :

- Un crépuscule d'automne

TABLE # : CLÉS DE PORTAILS GÉNÉRALES

OBJETS :

- Un livre de comptable
- Une feuille d'aloès
- 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
- 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 gruau sec
- Une poignée de fumier
- Une poignée de millet
- Un cuisseau d'agneau rôti
- Le coeur d'un percepneur
- 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 miche de pain chaud
- Une lettre d'amour
- Un asticot
- Des lentilles grossissantes
- Un canard en pâte d'amande
- Un porte-voix
- Un message dans une bouteille
- Un ressort métallique
- Un obélisque miniature en grès, de 7 cm
- Une bouchée de coquilles d'oeufs 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
- Un robinet
- Un croûton de pain rassis
- Une marmite de cannibale
- Un calendrier en pierre
- Une corde de psaltérion 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
- 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 truie
- 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 brouette 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

OBJETS MAGIQUES :

- Corde de constriction
- Carillon d'immense faim
- Sac dévoreur
- Heaume d'alignement opposé
- Chapeau de stupidité
- Robe de vermine
- Balai frappeur
- Gantelets de maladresse
- Flûte obsédante
- N'importe quel sceptre, bâton ou baguette avec une seule charge restante

AC+IONS :

- Appliquer de la résine sur un archet
- Roter
- Se mordre le pouce
- Souffler sur une fleur de pissenlit
- S'incliner ou faire une révérence
- Faire claquer un fouet
- Casser un œuf
- Tremper une plume d'oie dans de l'encre dorée
- Manger une gousse d'ail
- Faire une flexion des genoux
- Faire une grimace

- Embrasser
- Rire
- Allumer une bougie jaune
- Faire un saut périlleux
- Zozoter
- Déverser une poignée de limaille de fer et les rassembler avec un aimant
- Faire tourner un chat mort par la queue
- Avaler un sabre
- Chatouiller quelqu'un d'autre

EMOTION

- Courage
- Couardise
- Défiance
- Embarras
- Gratitude
- Honte
- Chagrin

SOUVENIRS :

- Un rêve où l'on vole
- Un arc-en-ciel
- Une tentation
- Des vertiges


SORTS :

- Fermeture
- Déblocage
- Piège de Léomund
- Aura magique de nystul

PENSÉES :

- Evanouissement





Ce LIVRET est prévu pour être lu Uniquement par le Maître de Donjon. IL sert 2 descriptif o SyStEmE d'utilisation des portails dans l'univers de Planescape.