

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les plans

Qu'est-ce qu'un plan ?

Les plans d'existence sont différentes réalités liées les unes aux autres. Exception faite des rares points de connexion, chaque plan constitue un univers doté de lois.

Les plans se décomposent en un certain nombre de types : le plan Matériel, les plans transitoires, les plans intérieurs, les plans extérieurs et les demi-plans.

Le plan Matériel. Les plans Matériels sont semblables à notre monde et régis par les mêmes lois de la nature. Le plan Matériel est le plan sur lequel se déroulent la plupart des aventures.

Les plans transitoires. Ces trois plans ont un point commun : ils permettent de se rendre d'un lieu à un autre. Le plan Astral permet de se rendre dans les autres plans. De leur côté, le plan Éthéré et le plan de l'Ombre permettent de se déplacer au sein même du plan Matériel, auquel ils sont reliés. Ces plans entretiennent les liens les plus fréquents avec le plan Matériel et on y accède généralement via tout un assortiment de sorts. Ils abritent également des autochtones.

Les plans intérieurs. Ces six plans représentent l'incarnation même des fondations de l'univers. Ils sont constitués d'un type d'énergie ou d'un élément écrasant tous les autres. Les indigènes des plans intérieurs sont également composés de ces éléments.

Les plans extérieurs. Les dieux en personne y vivent, en compagnie de créatures comme les célestes, les démons et les diables. Chacun des dix-sept plans extérieurs affiche un alignement, représentatif d'une morale ou d'une éthique, auquel se conforment le plus souvent ses habitants. Les plans extérieurs constituent l'ultime lieu de repos des esprits du plan Matériel, qu'il s'agisse d'une paisible introspection ou d'une damnation éternelle.

Demi-plans. Cette catégorie fourre-tout renferme tous les espaces interdimensionnels qui fonctionnent sur le même modèle que les plans, mais dont la taille et l'accès sont limités. D'autres types de plans s'étendent à l'infini, mais un demi-plan ne fait parfois que quelques dizaines de mètres.

Caractéristiques des plans

Chaque plan d'existence a ses propriétés – les lois de la nature de son univers.

Les caractéristiques planaires sont divisées en différents domaines. Tous les plans affichent les caractéristiques suivantes.

Caractéristiques physiques. Ces caractéristiques fixent les lois de la nature, parmi lesquelles la gravité et l'écoulement du temps.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques. Celles-ci précisent l'importance des éléments et énergies.

Caractéristiques d'alignement. À l'instar des personnages, les plans penchent parfois en faveur d'une éthique précise.

Caractéristiques magiques. L'œuvre de la magie est différente d'un plan à un autre. Ces caractéristiques tracent donc les frontières du possible et de l'impossible.

Caractéristiques physiques

Les deux plus importantes lois de la nature fixées par les caractéristiques physiques précisent le principe de la gravité et l'écoulement du temps. Les autres décrivent les frontières du plan (le cas échéant) et la nature de ces dernières. Enfin, une caractéristique physique précise la nature de la matière, qu'elle soit statique et immuable ou changeante et aléatoire.

La gravité. La gravité peut être inhabituelle, tout comme la direction de la force de pesanteur.

Gravité normale. La plupart des plans disposent d'une gravité semblable à celle du plan Matériel. Les règles normales de valeurs de caractéristique, de poids transportable et de charge s'appliquent. Sauf indication contraire, tous les plans de la cosmologie de D&D présentent une gravité normale.

Gravité élevée. La gravité de ce plan est beaucoup plus élevée que celle du plan Matériel. Du coup, les tests d'Acrobaties, Équilibre, Équitation, Escalade, Natation et Saut y sont victimes d'un malus de circonstances de – 2, tout comme les jets d'attaque d'ailleurs. Le poids des objets est doublé, ce qui risque d'affecter la vitesse de déplacement des personnages. La portée des armes est quant à elle réduite de moitié. La Force et la Dextérité des personnages ne sont pas affectées.

Les personnages qui font une chute dans un plan dont la gravité est élevée subissent 1d10 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d10.

Gravité faible. Dans ce plan, la pesanteur est plus faible que dans le plan Matériel. Les créatures peuvent donc y soulever des charges considérables, mais leurs mouvements sont quelque peu maladroits. Les personnages situés dans un plan dont la gravité est faible sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests d'Acrobaties, Équilibre, Équitation et Natation tout comme aux jets d'attaque. Le poids des objets est réduit de moitié. La portée des armes est doublée et les personnages bénéficient d'un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade et Saut.

La Force et la Dextérité ne sont pas modifiées, mais ce que l'on peut en faire risque fort de changer. Ces avantages s'appliquent aux voyageurs interplanaires comme aux autochtones.

Les personnages faisant une chute dans un plan dont la gravité est faible subissent 1d4 points de dégâts par tranche de 3 mètres, jusqu'à un maximum de 20d4.

Aucune gravité. Les individus situés dans un plan dénué de gravité sont tout simplement en état d'apesanteur, à moins que certains mécanismes (comme la magie ou la volonté) n'offrent de moyen de s'y diriger.

Gravité directionnelle objective. La force de gravité est la même que dans le plan Matériel, mais la direction traditionnelle n'est pas celle du bas (généralement le sol). Cela peut-être vers un objet solide, à un certain angle ou vers le haut.

En outre, cette gravité directionnelle peut être différente suivant les endroits. Le bas ne sera pas toujours dans la même direction.

Les voyageurs se montrent généralement prudents dans ce genre de plan. Nul ne souhaite avancer dans un couloir de 30 mètres sur le point de se transformer en un puits aussi profond.

Gravité directionnelle subjective. La force de gravité est la même, mais chaque individu choisit la direction de la pesanteur. Un tel plan n'affiche aucune gravité à l'égard des objets non portés et des créatures dénuées de conscience. L'impression léguée est souvent confuse pour les nouveaux arrivants, mais courante dans les lieux en perpétuel état d'apesanteur comme le plan de l'Air.

Les personnages progressent normalement sur les surfaces solides en imaginant que le bas se situe sous leurs pieds. S'il se trouve dans les airs, un personnage se contente de " voler " en choisissant la direction du bas et en se laissant tomber. Dans un tel cas, une créature " tombe " de 45 mètres durant le premier round, puis de 90 mètres lors de chaque round suivant. Les déplacements se font en ligne droite uniquement. Pour s'arrêter, on commence par ralentir en songeant à un autre " bas " (là encore, on progresse de 45 mètres au premier round, puis de 90 mètres aux suivants).

Pour déterminer la nouvelle direction de la force de gravité, il faut entreprendre une action libre et réussir un test de Sagesse (DD 16). On peut effectuer ce test une fois par round. Tout personnage ratant son premier test bénéficie d'un bonus de +6 aux suivants, jusqu'à ce qu'il en réussisse un.

Écoulement du temps. Le passage du temps varie grandement selon les plans. Néanmoins, il reste toujours le même au sein d'un plan donné. Le temps est toujours affaire de subjectivité pour l'intéressé. Cette même subjectivité s'applique à divers plans. Les voyageurs réaliseront qu'ils gagnent et perdent du temps en visitant les plans, mais à leurs yeux, il se sera normalement écoulé.

Passage du temps normal. Il s'agit du passage du temps classique, du moins selon les habitants du plan Matériel. Dans un tel plan, une heure vaut une heure du plan Matériel. Sauf indication contraire, tous les plans affichent une caractéristique d'écoulement du temps normale.

Passage du temps immuable. Dans ces plans, le temps s'écoule bel et bien, mais ses ravages sont quasi inexistantes. Les effets sur la faim, la soif, le vieillissement, les empoisonnements et la guérison naturelle changent selon les plans.

Mais il existe un danger dans les plans immuables. En effet, lorsque l'on revient vers un plan où le temps s'écoule normalement, la faim et le vieillissement reprennent leurs droits rétroactivement.

Passage du temps inhabituel. Dans certains plans, le temps s'écoule plus rapidement ou plus lentement. Il est donc possible de se rendre dans un autre plan, d'y passer une année, et de revenir dans le plan Matériel pour découvrir que six secondes seulement s'y sont écoulées. Chaque chose du plan Matériel n'a donc vieilli que d'une poignée de secondes. Mais pour le voyageur, ses objets, sorts et autres effets, l'année passée outreplan est bien réelle.

Lorsque vous souhaitez établir l'écoulement du temps dans un autre plan, prenez pour base le plan Matériel. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, 1 round = 1 an. Pour chaque année passée dans l'autre plan, un simple round de 6 secondes s'est écoulé dans le plan Matériel.

Les individus ingénieux et peu scrupuleux peuvent ainsi profiter des plans affichant un écoulement du temps inhabituel. Songez aux avantages qu'offre un écoulement plus lent du temps : soins, récupération des sorts, etc. Vos personnages seront frais et dispos avant même que leurs ennemis aient réalisé leur disparition. Le fait d'expédier ses adversaires dans un plan où le temps s'écoule plus vite permet de les neutraliser durant plusieurs années, mais constitue également un problème potentiel pour les générations à venir.

Passage du temps capricieux. Dans certains plans, le temps accélère et ralentit régulièrement, si bien qu'un personnage risque d'y perdre son latin au fil de ses pérégrinations interplanaires. Pour chaque plan que vous

bâtittez dont le passage du temps est capricieux, créez également une table visant à déterminer l'écoulement du temps. Vous trouverez un exemple ci-dessous.

1d100	Temps écoulé dans le plan Matériel	Temps passé dans le plan capricieux
01–10	1 jour	1 round
11–40	1 jour	1 heure
41–60	1 jour	1 jour
61–90	1 heure	1 jour
91–100	1 round	1 jour

Il vous faudra également fixer la périodicité du jet (selon les standards du plan Matériel). Pour les habitants d'un tel plan, le temps passe naturellement et le changement est imperceptible.

Si le passage du temps est immuable au regard de la magie, les sorts qui y sont lancés dont la durée n'est pas instantanée deviennent permanents (du moins jusqu'à dissipation).

Forme et taille. Les plans ont diverses formes et tailles. La plupart sont infinis, du moins si vastes que cela revient au même.

Plans infinis. Ces plans s'étendent à l'infini, mais sans doute abritent-ils des composantes finies, comme des mondes sphériques. Ils peuvent également être en expansion permanente, tels des cartes s'étendant à l'infini.

Plan fini. Des frontières fixes délimitent ces plans. Il peut s'agir de frontières avec d'autres plans, ou encore d'obstacles solides, comme le bord du monde ou une gigantesque muraille. Les demi-plans sont habituellement dotés de frontières finies.

Plan indépendant. Dans ce cas de figure, les frontières se rejoignent, permettant ainsi à un voyageur de se rendre jusqu'à l'autre bout de la carte. Un plan sphérique est un exemple de plan fini et indépendant. Toutefois, ceux-ci peuvent avoir une forme de cube, de tore, ou être tout simplement plats. Ainsi, en arrivant à l'une des extrémités de ce type de plan, un voyageur peut parfaitement être téléporté vers le bord opposé. Certains demi-plans sont indépendants.

Caractéristiques d'altération. Cette caractéristique indique dans quelle mesure il est possible de modifier la nature même du plan. Certains plans réagissent aux pensées conscientes, alors que d'autres ne peuvent être manipulés que par de très puissantes créatures. Enfin, d'autres sont sensibles aux effets physiques et magiques.

Altération normale. Ces plans constituent la norme. Les objets restent en place (et restent ce qu'ils sont), sauf quand on les affecte par le biais d'une force physique ou de magie. Dans un plan altérable, il est possible de modifier l'environnement de manière tangible.

Altération aléatoire. Les plans dotés de cette caractéristique changent si fréquemment qu'il est difficile d'y trouver une région stable. De tels plans ont des réactions démesurées face à des sorts, à des pensées ou à la volonté. D'autres changent sans raison connue.

Altération magique. Des sorts précis parviennent à altérer le tissu primaire de ces plans.

Altération divine. Certains êtres (des dieux et autres entités dotées d'une puissance incommensurable) ont le pouvoir d'altérer les objets, les créatures et le paysage de ce type de plan. Des personnages ordinaires auront le sentiment que ces lieux sont semblables à des plans normalement altérables en ce sens que les sorts et la force physique sont capables de les affecter. Mais les dieux ont, d'un simple claquement de doigts, le pouvoir de modifier ces endroits selon leur bon plaisir, se créant ainsi de vastes royaumes.

Altération impossible. Ces plans sont immuables. Les visiteurs ne sauraient affecter les êtres y vivant, ni les possessions de ces derniers d'ailleurs. Tout sort visant un habitant du plan n'a aucun effet, sauf s'il est possible de passer outre la nature inaltérable de celui-ci. Néanmoins, les sorts lancés avant que l'on ne soit entré dans le plan font effet normalement.

Pour déplacer ne serait-ce qu'un objet non porté au sein d'un plan inaltérable, il faut réussir un test de Force (DD 16). De leur côté, les objets particulièrement lourds ne peuvent être déplacés.

Altération consciente. Ces plans réagissent à la moindre pensée – celle du plan lui-même en l'occurrence. Les voyageurs réaliseront que le paysage change au fil de ce que pense d'eux le plan même. Qu'il devienne avenant ou inhospitalier dépend donc de sa réaction à leur égard.

Caractéristiques élémentaires et énergétiques

Au sein de la cosmologie de D&D, il existe quatre éléments et deux types d'énergie qui, ensemble, constituent un tout. Les éléments sont la Terre, l'Air, le Feu et l'Eau. Dans l'autre catégorie, on trouve les énergies positive et négative.

Le plan Matériel propose un équilibre entre ces éléments et énergies. En effet, tous y sont présents. Les plans intérieurs, entre autres, sont dominés par un élément ou un type d'énergie particulier. D'autres proposent diverses variantes de ces caractéristiques élémentaires. Peu de plans présentent cette caractéristique.

Air dominant. Principalement constitués d'espace ouvert, ces plans n'abritent qu'une poignée de roches flottantes ou d'autres éléments. Généralement, l'atmosphère y est respirable, mais il est possible d'y croiser des

nuages d'acide ou de gaz toxiques. Les créatures de la Terre (comme les élémentaires de la Terre) s'y sentent mal, car on n'y trouve peu ou pas de sol naturel. Cependant, elles ne subissent aucun dégât particulier.

Eau dominante. Dans ces plans principalement liquides, les créatures qui ne sont pas en mesure de respirer sous l'eau ou de trouver une poche d'air se noient rapidement. Les créatures du Feu s'y sentent très mal à l'aise.

Celles qui sont constituées de feu (comme les élémentaires du Feu) y subissent 1d10 points de dégâts par round.

Feu dominant. Ces plans sont constitués de flammes brûlant continuellement sans jamais épuiser leur source de combustible. Les plans dominés par le Feu sont extrêmement hostiles à l'encontre des créatures originaires du plan Matériel, et celles qui ne disposent ni de résistance ni de protection s'y embrasent rapidement. Le bois, le papier, les vêtements et autres matériaux inflammables qui ne sont pas protégés prennent feu quasi instantanément. À ce sujet, ceux qui portent des vêtements inflammables non protégés prennent également feu. En outre, pour chaque round passé dans un plan dominé par un tel élément, les créatures subissent 3d10 points de dégâts de feu. Les créatures de l'Eau s'y sentent très mal à l'aise. Celles qui sont constituées d'eau (comme les élémentaires de l'Eau) subissent le double des dégâts susmentionnés.

Terre dominante. Ces plans sont principalement solides. Les voyageurs y arrivant prennent le risque de suffoquer s'ils n'atteignent pas le refuge d'une caverne ou de quelque autre poche d'air. Pire encore, les individus qui ne sont pas capables de fouir sont ensevelis et doivent se creuser un chemin (1,50 m par tour). Les créatures de l'Air (comme les élémentaires de l'Air) s'y sentent mal car les lieux sont clos et prompts à déclencher des crises de claustrophobie. Mais en dehors de la pénalité de mouvement, elles ne souffrent d'aucun autre dérangement.

Énergie positive dominante. Une abondance de vie caractérise ces plans. Toutefois, cette dominance peut être mineure ou majeure.

Un plan minoritairement dominé par l'énergie positive affiche de violentes explosions de vie sous toutes leurs formes. Les couleurs y sont plus vives, les foyers plus chauds, les bruits plus forts et les sensations bien plus intenses, tout cela en raison de la présence d'énergie positive qui tourbillonne dans tout le plan. Tous les individus situés dans un plan minoritairement dominé par l'énergie positive bénéficient du pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 2 tant qu'ils y demeurent.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie positive vont plus loin encore. Ainsi, toute créature située dans un tel plan doit réussir un jet de Vigueur (DD 15), sans quoi l'éclat de son environnement l'aveugle pendant 10 rounds. Le simple fait de se trouver dans le plan en question confère le pouvoir extraordinaire de guérison accélérée 5. En outre, les créatures disposant de leur maximum de points de vie gagnent 5 points de vie temporaires par round. Ceux-ci disparaissent 1d20 rounds après que la créature a quitté le plan ainsi majoritairement dominé par l'énergie positive. Cependant, toute créature doit effectuer un jet de Vigueur (DD 20) par round durant lequel ses points de vie temporaires dépassent son total normal de points de vie. Si elle le rate, elle explose en un souffle d'énergie et périt du même coup.

Énergie négative dominante. Ces plans sont de vastes étendues désolées aspirant la vie des voyageurs qui les parcourent. Le plus souvent, ce sont des lieux déserts, hantés, privés de couleurs et balayés par des vents soufflant les plaintes de ceux qui y ont perdu la vie. Ces plans peuvent également afficher une domination d'énergie négative mineure ou majeure. Dans un plan minoritairement dominé par l'énergie négative, les créatures vivantes subissent 1d6 points de dégâts par round. À 0 point de vie ou moins, elles tombent en poussière.

Les plans majoritairement dominés par l'énergie négative sont plus rigoureux encore. Chaque round, les créatures s'y trouvant doivent réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou gagner 1 niveau négatif. Une créature dont les niveaux négatifs égalent les niveaux ou DV actuels meurt et devient une âme-en-peine.

Dans de tels plans, le sort *protection contre la mort* immunise le voyageur contre les dégâts et l'absorption d'énergie.

Caractéristiques d'alignement

Certains plans disposent d'un alignement. La plupart des habitants de ces plans, y compris les puissantes créatures telles que les dieux, sont de ce même alignement. En outre, les créatures d'un alignement contraire à celui du plan éprouvent les pires difficultés à traiter avec les autochtones et leur environnement.

L'alignement d'un plan influence les échanges sociaux qui s'y déroulent. Ainsi, les personnages dont l'alignement diffère de celui de l'ensemble des autochtones risquent d'y avoir la vie dure.

Les caractéristiques d'alignement sont constituées de plusieurs composantes. Viennent d'abord la morale (Bien ou Mal) et l'éthique (Loi ou Chaos). Un plan peut donc disposer d'un genre moral, d'un genre éthique, ou des deux. Ensuite, l'élément moral ou éthique peut être modéré ou intense.

Bien/Mal. Ces plans ont choisi leur camp dans la bataille qui oppose le Bien et le Mal. Aucun plan ne peut être à la fois bon et mauvais.

Loi/Chaos. La lutte entre la Loi et le Chaos prévaut pour ces plans. Aucun plan ne peut être à la fois loyal et chaotique.

Chaque composante de l'alignement est affublée d'un registre, intense ou modéré, qui décrit la puissance de cet alignement au sein du plan. Ainsi, un plan peut, par exemple, afficher les caractéristiques suivantes : Bien/modéré, Chaos/intense.

Alignement modéré. Les créatures possédant un alignement opposé à celui du plan sont victimes d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant du Charisme.

Alignement intense. Les créatures possédant un alignement différent de celui du plan sont victimes du même malus de circonstances de -2. En outre, le malus de -2 s'applique également aux tests relevant de l'Intelligence et de la Sagesse.

Les malus dus aux composantes éthique et morale s'ajoutent.

Alignement neutre. Dans le cas d'un plan modérément neutre, nul n'est victime du moindre malus de circonstances. Le plan Matériel est modérément neutre.

Un plan intensément neutre s'oppose au Bien, au Mal, à la Loi et au Chaos. Un tel plan s'attache davantage à l'équilibre des alignements qu'aux points de vue divers et variés. Dans un tel plan, toute créature qui n'est pas neutre est victime d'un malus de circonstances de -2 aux tests relevant de l'Intelligence, de la Sagesse et du Charisme. Ce malus peut s'appliquer par deux fois (une fois pour Loi/Chaos et une fois pour Bien/Mal). Ainsi, les personnages neutres bons, neutres mauvais, loyaux neutres et chaotiques neutres sont victimes d'un malus de circonstances de -2. De leur côté, les personnages loyaux bons, chaotiques bons, chaotiques mauvais et loyaux mauvais sont victimes d'un malus de -4.

Caractéristiques magiques

La caractéristique magique décrit le fonctionnement de la magie en comparaison de celui du plan Matériel. Certaines régions d'un plan (comme celles qui se trouvent sous le contrôle d'un dieu) peuvent parfaitement abriter des poches au sein desquelles la magie opère différemment.

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

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

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

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

1d100 Conséquences

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

- 48–51 Le sort fonctionne, mais des couleurs chatoyantes dansent autour du personnage pendant 1d4 rounds. Considérez qu’il s’agit là d’une *poussière scintillante* (DD 10 + le niveau du sort jeté).
- 52–59 Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Toute composante matérielle utilisée est gâchée. Il en va de même pour le sort et les éventuelles charges d’un objet magique.
- 60–71 Il ne se passe rien. Le sort ne fonctionne pas. Les composantes matérielles utilisées sont intactes et le sort reste dans l’esprit du personnage (il peut donc le réutiliser). Les objets ne perdent pas de charge et l’effet ne compte pas dans la limite habituelle d’utilisation de l’objet ou du pouvoir magique concerné.
- 72–98 Le sort fonctionne normalement.
- 99– Le sort fonctionne bien mieux que prévu. Les jets de sauvegarde effectués contre ce sort sont victimes
- 100 d’un malus de –2 et il affiche l’effet maximal possible, comme s’il se trouvait sous l’influence du don Quintessence des sorts. Si le personnage a déjà tiré la quintessence de son sort, ce résultat n’a pas d’autre conséquence.

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

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

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

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

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

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

Magie morte. Ces plans n’abritent aucune énergie magique. Un tel plan fonctionne sur le même principe qu’une *zone d’antimagie*. Les sorts de divination sont incapables de déceler les sujets se trouvant dans une zone semblable, et un utilisateur de magie ne saurait employer une *téléportation* ou quelque autre sort pour y entrer ou bien en sortir. L’exception qui confirme la règle est représentée par les portails interplanaires permanents, qui fonctionnent normalement.

Échanges planaires

Les plans séparés. Deux plans séparés ne se chevauchent ni n’entretiennent de lien direct. Chacun est semblable à une planète suivant une orbite différente de l’autre. Pour passer entre deux plans séparés, il est nécessaire d’effectuer un transit par un troisième plan, comme le plan Astral.

Les plans limitrophes ou adjacents. Les plans reliés en certains points sont limitrophes. Dites-vous qu’ils se touchent tout simplement. Ainsi, là où ils sont en contact, tout voyageur peut quitter une réalité pour entrer dans une autre.

Les plans coexistants. S’il est possible de créer en n’importe quel endroit un lien entre deux plans, ceux-ci sont coexistants. Ils se chevauchent donc totalement. On atteint un plan coexistant depuis n’importe quel point du plan de départ. Du reste, lorsqu’on se rend dans un tel plan, il est généralement possible de voir ou d’affecter le plan avec lequel il coexiste.

Strates

Les plans sont divisés en “ sous-plans ” ou strates. Il s’agit de plans d’existence distincts, chacun présentant ses propres caractéristiques. Les strates sont reliées les unes aux autres par un ensemble de portails, vortex et autres frontières mouvantes.

On accède généralement à une strate par une autre : la première du plan, qui se situe tout en haut ou tout en bas selon les lieux. La plupart des accès (comme les portails et les vortex naturels) aboutissent à ce premier niveau, depuis lequel on peut se rendre sur les autres. Le sort *changement de plan* dépose également les personnages sur la première strate d’un plan.

Description des plans

Le plan Matériel

Le plan Matériel est au centre de la plupart des cosmogonies et c’est par rapport à lui que sont définis les autres plans.

Le plan Matériel affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité normale.
- Passage du temps normal.
- Altération normale.
- Aucune caractéristique élémentaire ou énergétique.
- Alignement neutre modéré.
- Magie normale.

Le plan Éthéré

Le plan Éthéré est une dimension coexistante avec le plan Matériel et souvent avec d'autres plans. Le plan Matériel lui-même est visible depuis le plan Éthéré, mais il semble assourdi et indistinct, ses couleurs se fondant les unes dans les autres et ses bords s'estompant dans un flou brumeux.

S'il est possible d'observer le plan Matériel depuis le plan Éthéré, ce dernier est généralement invisible aux yeux des créatures du plan Matériel. Normalement, les créatures du plan Éthéré ne peuvent attaquer celles du plan Matériel et vice versa. Un voyageur situé dans le plan Éthéré est invisible, intangible et complètement silencieux pour un personnage situé dans le plan Matériel.

Le plan Éthéré est principalement vide de structures et d'obstacles, mais il possède ses propres habitants. Parmi ceux-ci se trouvent les autres voyageurs éthérés, mais les fantômes constituent un danger particulier pour ceux qui marchent dans la brume...

Le plan Éthéré affiche les caractéristiques suivantes :

- Aucune gravité.
- Altération normale. Il y a de toute façon peu de choses à modifier dans ce plan.
- Alignement neutre modéré.
- Magie normale. Les sorts fonctionnent normalement dans le plan Éthéré, mais ils n'affectent pas le plan Matériel. Les seules exceptions sont les sorts et les pouvoirs magiques exploitant la force magique (dotés du registre de force, comme *projectile magique* ou *mur de force*) et les abjurations affectant les êtres éthérés. Bien sûr, les lanceurs de sorts situés dans le plan Matériel doivent bénéficier d'un moyen de détecter les ennemis situés dans le plan Éthéré avant de les viser au moyen de sorts de force. S'il est possible de toucher un adversaire éthéré au moyen d'un *projectile magique* lancé depuis le plan Matériel, l'inverse ne l'est pas. Aucune attaque magique ne peut passer du plan Éthéré au plan Matériel, y compris les attaques de force.

Le plan de l'Ombre

Le plan de l'Ombre est une dimension plongée dans l'obscurité, à la fois adjacente et coexistante avec le plan Matériel. Elle recouvre le plan Matériel à la manière du plan Éthéré, de sorte qu'un voyageur interplanétaire peut emprunter le plan de l'Ombre pour parcourir rapidement de grandes distances. Il est également adjacent à d'autres plans. Au moyen du sort approprié, il est possible de l'explorer pour découvrir d'autres réalités.

Le plan de l'Ombre est un monde en noir et blanc : les couleurs y ont disparu. Pour le reste, il semble similaire (mais n'est pas tout à fait identique) au plan Matériel.

En dépit de l'absence de source de lumière, divers plantes, animaux et humanoïdes vivent dans le plan de l'Ombre.

Le plan de l'Ombre est soumis à une caractéristique d'altération magique et certaines régions se déversent continuellement dans d'autres plans. Par conséquent, les cartes précises sont pratiquement inutiles, en dépit de la présence de repères.

Le plan de l'Ombre possède les caractéristiques suivantes :

- Altération magique. Certains sorts modifient la trame du plan de l'Ombre. L'utilité et la puissance de ces sorts dans le plan de l'Ombre les rendent particulièrement précieux pour les explorateurs comme pour les autochtones.
- Alignement neutre modéré.
- Magie renforcée. Les sorts affichant le registre d'obscurité sont bonifiés dans le plan de l'Ombre. Ils sont lancés comme s'ils avaient été préparés au moyen du don Quintessence des sorts, bien qu'ils ne nécessitent pas d'emplacements de sorts de niveau supérieur.

En outre, certains sorts sont plus puissants dans le plan de l'Ombre. Les sorts de *convocation d'ombres* et de *magie des ombres* ont 30 % de l'efficacité des sorts qu'ils reproduisent (et non 20 %). *Convocation d'ombres suprême* et *magie des ombres suprême* ont 70 % d'efficacité (et non 60 %) et un sort de *reflets d'ombre* conjure à 90 % de la puissance de l'original (et non à 80 %).

- Magie affaiblie. Les sorts exploitant ou générant de la lumière ou du feu pétillent parfois lorsqu'ils sont lancés dans le plan de l'Ombre. Un lanceur de sorts tentant de jeter un sort affichant le registre de lumière ou de feu doit réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). Les sorts produisant de la lumière sont en général moins efficaces, toutes les sources de lumière voyant leur portée réduite de moitié dans le plan de l'Ombre.

En dépit de la sombre nature du plan de l'Ombre, les sorts produisant, utilisant ou manipulant les ténèbres elles-mêmes ne sont pas affectés par le plan.

Le plan Astral

Le plan Astral est l'espace qui sépare les plans. Lorsqu'un personnage franchit un portail interplanaire ou projette son esprit dans un plan d'existence différent, alors il voyage à travers le plan Astral. Même les sorts permettant un mouvement instantané à travers un plan touchent brièvement au plan Astral.

Le plan Astral est une formidable sphère infinie de ciel clair et argenté, s'ouvrant aussi bien en haut qu'en bas. On aperçoit à l'occasion quelques morceaux de matière solide, mais la majorité du plan Astral est un lieu ouvert et infini.

Des voyageurs planaires, tout comme les réfugiés d'autres plans, résident dans le plan Astral.

Le plan Astral possède les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Passage du temps immuable. Le vieillissement, la faim, la soif, le poison et la guérison naturelle n'affectent personne dans le plan Astral, bien qu'ils reprennent leur cours normal lorsque le voyageur le quitte.
- Alignement neutre modéré.
- Magie renforcée. Tous les sorts et pouvoirs magiques utilisés dans le plan Astral peuvent être employés comme s'ils étaient bonifiés par le don Incantation rapide. Les sorts et pouvoirs magiques bénéficiant déjà de ce don ne sont pas affectés, tout comme les sorts lancés par des objets magiques. Les sorts recevant de cette manière un déclenchement rapide sont toujours préparés et lancés à leur niveau non modifié. Comme avec le don Incantation rapide, on ne peut lancer qu'un sort à déclenchement rapide par round.

Le plan élémentaire de l'Air

Le plan élémentaire de l'Air est vide, constitué dans toutes les directions d'un ciel sans fin.

Le plan élémentaire de l'Air est le plus confortable et hospitalier des plans intérieurs, et toutes sortes de créatures aériennes y vivent. De fait, les créatures volantes disposent de formidables avantages dans ce plan. Même si les voyageurs incapables de voler peuvent facilement y survivre, ils sont en position de faiblesse.

Le plan élémentaire de l'Air possède les caractéristiques suivantes.

- Gravité directionnelle subjective. Les habitants du plan déterminent eux-mêmes où se trouve leur " bas ". Les objets qui ne sont pas soumis à la force d'une créature ne bougent pas.
- Air dominant.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de l'air (y compris ceux du domaine de l'Air) voient à la fois leur effet et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais ils n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Un sort de *brume mortelle* verrait ainsi sa portée doublée et ses dégâts (pour les créatures qu'elle ne tuerait pas sur le coup) augmentés de moitié. Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de la terre (y compris la convocation d'élémentaires de la Terre ou d'Extérieurs relevant du sous-type de la terre) sont affaiblis.

Le plan élémentaire de l'Eau

Le plan élémentaire de l'Eau est une mer sans fond ni surface, un environnement entièrement liquide baigné d'une lueur diffuse. C'est l'un des plans intérieurs les plus hospitaliers, du moins une fois que le voyageur a résolu le problème de la respiration...

Les océans éternels de ce plan varient de glacials à bouillants, de salés à doux. Ils sont en perpétuel mouvement, tourmentés par les courants comme par les marées. Les communautés permanentes des lieux s'agglutinent autour d'épaves suspendues au sein de ce liquide sans fin, dérivant au gré des marées du plan.

Le plan élémentaire de l'Eau affiche les caractéristiques suivantes.

- Gravité directionnelle subjective. La gravité de ce plan fonctionne sur le même principe que celle du plan élémentaire de l'Air. Cependant, s'élever ou descendre dans le plan élémentaire de l'Eau est plus lent (et moins dangereux) que dans le plan élémentaire de l'Air.
- Eau dominante.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et les effets sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques relevant du registre du feu sont affaiblis. Cela inclut les sorts du domaine du Feu.

Le plan élémentaire du Feu

Dans le plan élémentaire du Feu, tout brûle. Le sol n'est constitué que de formidables plaques de flammes comprimées, en danse perpétuelle. L'air vibre de la chaleur des tempêtes de flammes continues et le liquide le plus courant y est le magma, et non l'eau. Les océans sont de flammes liquides et les montagnes suppurent de la

lave en fusion. Ici, le feu survit sans combustible ni air, mais les produits inflammables amenés dans le plan sont aisément consumés.

Le plan élémentaire du Feu affiche les caractéristiques suivantes :

- Feu dominant.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques affichant le registre du feu voient à la fois leurs effets et leur portée étendus (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont la portée et l'effet sont déjà étendus ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'eau (y compris la convocation d'élémentaires de l'Eau ou d'Extérieurs affichant le sous-type d'eau) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Eau.

Le plan élémentaire de la Terre

Lieu de richesses cachées, muraille protégeant des ennemis, tombeau des explorateurs cupides, le plan élémentaire de la Terre est un lieu solide, fait de roches, de terre et de pierres. Le voyageur imprudent et mal préparé peut se retrouver enseveli au sein de cette vaste solidité de matière et voir sa vie broyée dans le néant. Ses restes empoussiérés serviront alors d'avertissement à toute personne assez folle pour lui emboîter le pas. Malgré sa nature solide et rigide, le plan élémentaire de la Terre varie dans sa consistance, allant d'un sol relativement meuble à des veines de métaux plus lourds et précieux.

Le plan élémentaire de la Terre affiche les caractéristiques suivantes :

- Terre dominante.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent, manipulent ou créent de la terre ou de la pierre (y compris ceux du domaine de la Terre) voient à la fois leurs effets et leur portée bonifiés (comme si Extension d'effet et Extension de portée avaient été utilisés sur eux, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau). Les sorts et pouvoirs magiques dont l'effet et la portée sont déjà bonifiés ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent ou créent de l'air (y compris la convocation d'élémentaires de l'Air ou d'Extérieurs relevant du sous-type d'air) sont affaiblis. Cela inclut également les sorts du domaine de l'Air.

Le plan de l'énergie négative

Pour le voyageur, il n'y a pas grand-chose à voir dans le plan de l'énergie négative. C'est un lieu vide et obscur, un puits éternel où l'on peut tomber jusqu'à ce que le plan lui-même dérobe toute lumière et toute force.

Le plan de l'énergie négative est le plus hostile des plans intérieurs, et le plus dédaigneux et intolérant envers la vie. Seules les créatures invulnérables à ses énergies voleuses d'existence peuvent y survivre.

Le plan de l'énergie négative affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.
- Énergie négative majoritairement dominante. Des régions du plan affichent la caractéristique d'énergie négative minoritairement dominante, et ces îlots sont souvent habités.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie négative bénéficient du don Quintessence des sorts, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice. Les pouvoirs de classe qui exploitent l'énergie négative, comme l'intimidation ou le contrôle des morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer le nombre de dés de vie affectés.
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques exploitant l'énergie positive, y compris les sorts de *soins*, sont affaiblis. Les personnages sont victimes d'un malus de -10 aux jets de Vigueur qu'ils effectuent pour regagner des niveaux négatifs conférés par une absorption d'énergie.

Rencontres aléatoires. Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.

Le plan de l'énergie positive

Le plan de l'énergie positive ne possède pas de surface et est semblable au plan élémentaire de l'Air par sa nature vaste et ouverte. Toutefois, chaque parcelle de ce plan brille fortement d'un pouvoir inhérent. Ce pouvoir est dangereux pour les enveloppes charnelles et mortelles, qui ne sont pas faites pour le recevoir.

En dépit des effets bénéfiques du plan, c'est l'un des plus hostiles des plans intérieurs. Un voyageur non protégé y déborde de pouvoir alors que l'énergie positive s'empare de son corps. Puis, sa forme mortelle étant incapable de contenir pareille puissance, elle s'embrase comme une petite planète prise dans une supernova. Les visites dans le plan de l'énergie positive sont brèves et, même alors, les voyageurs doivent être sérieusement protégés.

Le plan de l'énergie positive affiche les caractéristiques suivantes :

- Gravité directionnelle subjective.

- Énergie positive majoritairement dominante. Des régions du plan ne possèdent que la caractéristique d'énergie minoritairement positive, et ces îlots sont souvent habités.
- Magie renforcée. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent de l'énergie positive bénéficient du don Quintessence des sorts, mais les sorts n'exigent pas la mobilisation d'emplacements de sorts de plus haut niveau. Les sorts et pouvoirs magiques dont la quintessence est déjà tirée ne sont pas concernés par ce bénéfice.
- Les pouvoirs de classe exploitant l'énergie positive, comme le renvoi ou la destruction de morts-vivants, bénéficient d'un bonus de +10 au jet visant à déterminer le nombre de dés de vie affectés. (De toute façon, on ne rencontre pratiquement aucun mort-vivant dans ce plan.)
- Magie affaiblie. Les sorts et pouvoirs magiques qui exploitent l'énergie négative sont affaiblis, y compris les sorts de *blesse*.

Rencontres aléatoires. Les rencontres aléatoires sont très rares dans ce plan car il est quasiment désert.