



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Donjons & dragons > Aides de jeu > **Présentation de Planescape**

Présentation de Planescape

Vers les mondes idéaux, ou vers les fondements de la réalité...

jeudi 15 avril 2004, par [JyP](#)

Planescape est un univers de jeu qui fait un peu figure d'OVNI parmi les mondes de Donjons & Dragons : là où les mondes médiévaux fantastiques classiques abondent, en voici un qui met l'accent sur le mythique et les idéaux... bien avant Nobilis, mais en restant un med-fan !

Franchissez le Portail magique...

Vos aventuriers sont des vétérans : grands explorateurs, ils ont eu des aventures dans tout le monde connu, ils en connaissent les dangers sur le bout des doigts, plus rien ne les étonne, les voilà blasés.

Mais soudain, il leur devient possible d'explorer les autres Plans d'existence, là où vivent les Dieux, anges, démons et autres créatures fantastiques, quand elles ne sont pas appelées sur le Plan Primaire d'où viennent vos aventuriers !

D'une part, les mondes élémentaires [1] : ils sont constitués uniquement d'un élément, et la survie y est généralement très difficile. Imaginez une fournaise sans borne, sans limites et sans répit : vous voilà sur le Plan du Feu. Ou alors, de sombres cavernes où tout finit par se minéraliser, même les êtres vivants : il s'agit du Plan de la Terre...

Mais il existe d'autres Plans, bien plus accueillants. Dans chacun, c'est un idéal qui est à l'œuvre, et les divinités proche de cet idéal y ont leurs royaumes [2]. Par exemple, l'on peut visiter la Lande des Bêtes, où la Nature est reine : les visiteurs acquièrent des traits animaux jusqu'à leur départ, et l'on peut payer audience avec le Seigneur des Loups, par exemple. Ou alors, pour les plus inconscients, visiter la Géhenne, incarnation du Mal à l'état pur, ou souffrir milles tourments dans les Abysses.

En bref, il s'agit de tout nouveaux mondes, où les idéaux sont rois, et toujours prêts à être explorés, car leur étendue infinie ne laisse jamais en repos les explorateurs !

Au centre de ces Plans, organisés par alignements, se trouve l'Outreterre [3], le plan des conflits où les idéaux se confrontent entre eux. Et au centre de l'Outreterre, la cité de Sigil [4], le Carrefour des Portails. Cette Cité contient une quantité presque infinie de Portails vers l'ensemble des Plans, mais seule la Dame des Douleurs possède le contrôle de la Cité, aucune autre Puissance ne peut y agir directement. C'est là que se terrent tous ceux poursuivis par des Puissances, que les émissaires de Puissance négocient, que les aventuriers affluent en nombre !

Cette cité est la plus originale et la plus ambitieuse que je connaisse (n'en déplaise à Laelith, Abyrne, et autres Havéna !) : quand votre concierge est une Succube, et votre voisin un Titan, il faut savoir être conciliant...

Quinze factions [5] se partagent la gestion et l'administration de la cité, et elles sont d'autant plus importantes que chacune exprime une philosophie différente de la vie. Car à Planescape, c'est par la force des convictions que l'on change les Plans autour de soi, beaucoup plus que par ses muscles !

Ajoutez à cela une bonne dose d'argot des voleurs



du XIXème siècle [6], des graphismes servant autant l'ambiance qu'en étant le support, et vous obtenez une cité proche du Paris des Misérables, dans une atmosphère *high fantasy*.

Alors les biges, ne soyez pas méfieux, et venez vous faire du jonc dans la Cage, à défaut d'avoir du soltif !

Historique de la gamme

Planescape a d'abord fait son apparition dans les pages de Dragon Magazine US, avec quelques nouvelles et dessins pour mettre l'eau à la bouche des futurs joueurs. On y parlait des voyages d'un aventurier, des réflexions d'un mage sur le Codex des Plans.

Puis le matériel [7] a commencé à paraître peu après, tout étant sous le système de règles AD&D2. Là encore, Dragon Magazine proposait du matériel supplémentaire, de nouvelles options pour ceux utilisant le supplément de règles Talents & Pouvoirs.

Il a même paru un jeu vidéo, Planescape Torment, qui reprenait le moteur de Baldur's Gate (qui se passe dans les Royaumes Oubliés). Aucun autre univers D&D n'a eu l'honneur d'accéder ainsi au plus grand public des jeux vidéos à ma connaissance ! Il en a d'ailleurs été de même dans les jeux de cartes, vu qu'en dehors de Spellfire (aussi les Royaumes Oubliés), seul Planescape a vu une adaptation avec le JdC Bloodwars.

Mais par la suite, la gamme Planescape n'a pas été suivie dans la 3ème édition : le manuel des Plans donne quelques idées pour la mise en place de ce genre d'environnement autour d'un monde en campagne, et seuls les passionnés travaillent à la conversion actuellement... pour la 3.5 [8] !

Au moment où j'écris cet article, trois principaux chapitres sont déjà disponibles : l'un décrivant les différentes races jouables (17 possibles), le second décrivant les factions (après la campagne *Faction War*), et le troisième, plus technique, pour les compétences particulières à ce jeu, et surtout pour

une centaine de Dons, selon la région, la faction ou la race du personnage ! Bref, une vraie bible à utiliser !

Utiliser SimulacreS !

Si le système D&D vous semble beaucoup trop lourd ou trop orienté combat pour jouer à Planescape, voici une conversion simple pour SimulacreS, en prenant en compte mon article [Description des suppléments de la VF](#) !

Les Royaumes

Les aventuriers commencent comme humains/nains/elfes/etc, mais peuvent choisir d'être à la place des Aplanis [9] en utilisant des points d'Energie dans un Royaume, pour acquérir des pouvoirs de ce Royaume (il s'agit des Energies Magiques dans SimulacreS v7.0).

Royaumes :

Loi	Balance	Chaos
Bien	Neutralité	Mal

En mettant des points dans ces Royaumes, ils restreignent l'utilisation de leurs Energies Mentales (surtout Cœur), en ajoutant ou retranchant leur valeur de Royaume le cas échéant.

Par exemple, un personnage prêtre, ayant Bien 1, tente de porter secours à un malheureux en investissant 2 points de Cœur. Il obtient un bonus de +3 pour son jet.

Attention, contrairement aux Energies Mentale, où l'on se fie à ce que le personnage croit pour accorder les bonus, les Royaumes sont à la charge du meneur de jeu.

Si dans l'exemple précédent, le malheureux est en fait un personnage maléfique déguisé, le meneur peut assumer que l'action du prêtre est contraire au Royaume, auquel cas le bonus ne sera plus que de +1 pour le jet.



Exemples de races d'aplanis :

Aasimar	Bien 1
Tiefling	Mal 1
Bariaure	Chaos 1
Modron	Loi 1

Si l'on utilise également les plans élémentaires, on rajoute les Royaumes correspondants :

Air	Terre	Eau	Feu	etc...
-----	-------	-----	-----	--------

L'influence des Royaumes Elémentaires joue sur les Energies Physiques ET les Energies Mentales directement, quoi que veuille faire le personnage.

	bonus	malus
Air	+Rapidité	-Puissance
Terre	+Puissance	-Rapidité
Eau	+Précision	-Puissance
Feu	+Puissance	-Précision

Genasi : X 1

Par exemple, un Genasi du Feu aura Feu 1, ce qui lui apportera un bonus en Puissance/Coeur, mais un malus en Précision/Esprit.

Types de personnages

Pétitionnaires : les esprits des morts se réincarnent dans l'au-delà, mais en n'ayant plus à l'esprit que de devenir un avec leurs idéaux. Ils ne peuvent évoluer que vers leurs Royaumes, et ont une valeur de 2 dans ceux-ci.

Proxies : les émissaires des Puissances, pratiquement leurs avatars ont une valeur de Royaume de 3.

Factions : peuvent également donner accès à des Royaumes ou bonus, si un personnage est assez méritant.

Magiciens : avec Art Magique à 0, on peut apprendre des sorts, avec +1 en inventer. Mais si

un personnage acquiert un point dans un Royaume, sans avoir Art Magique à au moins 0, il acquiert également un pouvoir.

La magie sur les Plans

En fonction de l'endroit où se trouve un mage, il est plus ou moins facile de lancer des sorts. Les règles AD&D2 détaillent grandement les différents cas possibles, par école de magie et par Plan ! Pour ne pas détailler à ce point dans Simulacres, une règle simple : on mesure l'écart entre le Plan d'origine de la magie et le Plan où se trouve le mage, en terme d'alignement.

Par exemple, notre prêtre tente de lancer un sort de guérison (Bien) dans les Abysses (Chaos / Mal). Bien -> Neutralité -> Chaos, deux déplacements, donc 2 de malus au jet.

Parés à l'aventure ?

Vous voulez en savoir plus sur Planescape ? Personnellement, je suis parti de la page de liens de la Vouivre [10], et il faut savoir que les sites en Français sont très peu nombreux... Même la page du GROG est loin d'être complète côté matériel, mais qui sait, une fois que j'aurais fini de saisir mon matériel, je ferais peut-être une rubrique sur le SDEN ;o)

Notes

[1] décrits dans le supplément *The Inner Planes*

[2] trois boîtes couvrent ces Plans, les Plans extérieurs : *Planes of Law*, *Planes of Conflict* et *Planes of Chaos*

[3] décrite dans la boîte de base, et dans le supplément *A Player's Primer to the Outlands*

[4] deux principaux suppléments : *In the Cage : A Guide to Sigil* et *Uncaged : Faces of Sigil*



[5] décrites plus avant dans *The Factol's Manifesto*

[6] traduction Anglais-français par votre serviteur dans la rubrique D&D du SDEN, sur <http://www.sden.org/jdr/add/argot.htm>

[7] description disponible partiellement sur le GROG : <http://www.roliste.com/jeu.jsp?id=2419>

[8] directement disponible sur <http://www.planewalker.com>

[9] personnages originaires des Plans

[10] sur <http://www.la-vouivre.com/annuaire/annuaire.php?cat=58>