

CADRE DE CAMPAGNE DE LA GUERRE DES PLANS

On dit que la Guerre Sanglante qui oppose les diables baatezus et les fiélons tanar'ris fait rage depuis toujours et à jamais. Mais sous l'impulsion du Général de la Gébenne, qui lutte pour sa survie, les différents enfers vont s'allier pour combattre de front les peuples des plans. Inattendu, cet assaut va secouer les plans dans leur intégralité et il se pourrait bien que plus rien ne soit plus jamais comme avant.

Dans cette campagne de Planescape, les personnages vont rencontrer et interagir avec les personnages les plus centraux de cette Guerre. Ils vont progressivement découvrir l'histoire ancienne des plans Extérieurs et avoir les moyens de faire échouer ce conflit qui risque d'amener les plans à leur destruction.

Les premiers chapitres présentent les grandes lignes de l'histoire des plans Extérieurs, nécessaire pour comprendre les enjeux de la campagne. Elle repose sur des personnages, des races, des événements et des antagonismes existant dans les livres officiels de Planescape, adaptés et modifiés selon les besoins de cette campagne.

Le Plan du Général de la Géhenne, déroulé à travers l'histoire, est particulièrement détaillé dans ce chapitre.

Comme aide de jeu, figure aussi une liste de sources (livres, gravures et autres) que le MJ est libre d'intégrer à n'importe quel moment dans ses scénarios, par bribes ou en intégralité et qui permettent d'apprendre des secrets historiques liés, de près ou de loin à cette campagne. Elles peuvent également constituer des pistes de scénarios intermédiaires entre ceux de la campagne.

Histoire des plans Extérieurs : la Genèse

Les êtres originels et la formation du multivers

Il existe un consensus pour dire que le multivers a toujours existé. Anges et démons se seraient toujours opposés, les plans Extérieurs seraient la demeure des dieux depuis des temps immémoriaux et pour toujours. Rares sont les êtres qui savent que ça n'est pas le cas. Même ceux-ci n'ont pas le souvenir du moment de la Création, qui échappe à tous.

Les Primaires ont développé un certain nombre de théories pour expliquer la création de leurs mondes. Quelle qu'en soit la véracité, voici le soltif de la création des plans Extérieurs, qu'on appelle la Grande Roue :

Au matin du monde, il y a 350000 ans, sont apparus quelques dizaines d'êtres qui n'avaient pas de noms. Ils portaient en eux l'essence des plans Extérieurs : les alignements.

Cela les amena rapidement à se séparer en groupes, par alignement (Bien, Mal, Chaos, Loi). Ils n'avaient pas d'apparences différenciées et n'avaient encore rien créé.

Chacun porteur d'un potentiel de création, ils évoluaient dans un vide qu'ils étaient tenus de combler. Au terme de quêtes mystiques individuelles, ils créèrent les plans du Grand Anneau et ses peuples. Pour chaque être créateur, ces réalisations étaient la matérialisation de leurs aboutissements personnels.

Les premiers à se réaliser furent ceux qui devinrent les plans du Grand Anneau. Par cette métamorphose, ils disparurent en temps qu'individus pour devenir une part des plans Extérieurs.

Chacun accomplit cette quête à sa propre façon, chacun selon son espèce.

A mesure qu'ils ont créé, ils ont perdu ce qu'ils étaient pour devenir leur création : chacun des plans Extérieurs porte le nom d'un de ces êtres. Certains sont à l'origine de peuples¹ et ne vivent plus qu'à travers eux, comme principes.

✂ **Ceux qui ont changé et ceux qui sont restés** : peu sont les êtres originels qui n'ont pas suffisamment créé pour conserver une forme tangible et la conscience d'eux-mêmes. C'est en résistant à leur nature que certains ne sont pas devenus un monde ou un peuple, et ce, pour différentes raisons.

On ignore ce que le Grand Anneau est supposé devenir. C'est la cause des plus grandes divergences entre les êtres originels : la réalisation des plans Extérieurs passe-t-elle pas l'unification des êtres originels ou par l'affirmation de leurs natures différentes, séparées les unes des autres ?! Le Grand Anneau doit-il trouver un équilibre et le conserver ou est-il régi par un mouvement cyclique qui va de l'union à la séparation, puis qui retourne à la séparation ? Le Grand Anneau et peut-être le Multivers doivent-ils aller de la création à la destruction pour commencer ensuite un nouveau cycle ?

¹ Ce sont des peuples d'Extérieurs connus pour être d'un certain alignement, pas des peuples planaires résultant de mélanges. Chaque membre de cette espèce contient encore un part de l'essence créatrice, chacune selon son alignement.

Lorsque des êtres originels sont devenus des plans, c'était pour eux un achèvement, la réalisation d'une quête mystique de purification ou de compréhension de leur nature.

De la même façon, lorsque d'autres sont devenus des peuples, cela relevait également d'une conversion de leur nature initiale et pour eux un progrès.

Mais pour ceux qui ont fait en sorte de demeurer conscients, voire d'absorber d'autres êtres originels pour devenir plus puissants, pour rassembler des morceaux épars du Multivers originel, il pouvait aussi s'agir d'amener le Multivers à son plus bel aboutissement, l'unité.

..... Les loyaux

Les êtres loyaux originels étaient aussi nombreux que les autres alignements, mais leur nature les a conduit à se soumettre à celui qui a édicté la Loi du Grand Anneau. Ce faisant, Primus a littéralement absorbé tous les autres. Primus, par l'absorption des autres êtres originels de la Loi, est le seul du Grand Anneau à encore détenir une capacité de création plus grande que lors de son apparition. Mais son grand œuvre résidant dans la réunification de tout le Grand Anneau dans la Loi, il sait qu'il se diviserait en utilisant son pouvoir, donc il ne le fera pas.

Méchanus, les modrones et Primus sont la manifestation et la première édicition du principe de la Règle-de-Trois. Méchanus, les modrones et Primus ne sont qu'un esprit, qu'une seule même voix, qui souffle sur les plans adjacents et proclame les principes de la Loi.

Hors de Méchanus, du Mont Céleste à l'Achéron, mêlée aux principes du Bien ou du Mal, La Loi n'existe plus en sa forme la plus pure. Il y a longtemps que l'existence du Chaos des Limbes et la Loi de Méchanus se neutralisent.

De ce constat, et dans la perspective de rassembler le Grand Anneau dans la Loi, Primus organise tous les cent ans la Grande Marche Modrone, qui vise à harmoniser les plans Extérieurs. Sans grand résultat jusque-là.

..... Les Chaotiques

☒ **Ceux qui ont changé** : suivant sa nature, le Chaos, ou les êtres qui le constituaient, se sont dispersés dès le départ. En tant que tels, il n'existe plus d'êtres du Chaos. Ils étaient ceux qui avaient le moins de difficulté à changer et ils l'ont fait, pour le meilleur et pour le pire.

Plus que tous les autres êtres originels, ils ont essayé d'influencer, de se mélanger, de modifier la nature de ceux avec qui ils étaient en contact.

C'est ce mouvement qui a amené l'ensemble des êtres originels à inter échanger, puis à vouloir se modifier mutuellement, alors qu'ils avaient tendance à aller chacun dans leurs coins.

Plusieurs êtres du Chaos ont disparu en tant que tels dans l'Histoire en se mélangeant avec les autres alignements.

On retiendra cependant l'existence de la Reine du Chaos, qui régna sur le peuple abyssal des obyryths (chaotiques mauvais) pendant un temps avant de devenir l'équivalent d'une déesse sur un obscur monde Primaire (encore un changement).

A l'heure actuelle, la faction des Xaositectes relève de l'influence lointaine du Chaos.

Mais la manifestation la plus pure du Chaos sont tout de même les Limbes. Cette étendue toujours changeante est le mélange de plusieurs êtres originels, des bribes de leurs esprits émergent à l'occasion de l'étrange matière de ce monde.

Parmi ses habitants, les slaades seraient la manifestation d'un être originel, voire de plusieurs, mais avec le Chaos, rien n'est durablement vrai.

..... Les neutres

Initialement, il n'y avait pas d'êtres originels neutres, raison pour laquelle ils sont peu nombreux. Tous ceux qui le sont, sous une forme ou sous une autre, le sont devenus. Certains ont délibérément choisi cette voie pour participer à stabiliser le Grand Anneau. D'autres sont devenus ainsi sous l'effet de la multiplicité des influences des autres êtres, qui cherchaient tous à convertir les autres à leur alignement.

✘ **Ceux qui ont changé** : L'Outreterre, par exemple, est le fruit des influences multiples qui se sont joués entre les êtres originels. Encore aujourd'hui, cette terre de neutralité est parcourue de nombreuses influences et ses villes portails la rattachent à chacun des plans du Grand Anneau.

Sigil est une cité, mais c'est aussi un ancien être originel. La ville aurait, dit-on, une conscience, mais il n'est pas sûr qu'elle ait le souvenir de ce qu'elle était avant d'être la Cité des Portes. La forme de Sigil est celle du Grand Anneau, il est d'ailleurs possible qu'elle en soit une tentative de créer l'Ouroboros, symbole d'éternité.

Les dabus et La Dame des Douleurs sont intrinsèquement liés à Sigil et ses portails mais sont un être originel différent. Le degré de conscience de ces entités est difficile à évaluer, mais elles participent en tout cas à promouvoir la Neutralité, en gardant les portes de Sigil fermées aux conquêtes (ni les dieux, ni les autres êtres originels n'ont pu s'y imposer). La Dame des Douleurs fait en sorte que Sigil reste une cité cosmopolite et aux influences philosophiques aussi vives que diverses. C'est la voie de la neutralité.

Le Béhémot, créature qui dort dans la Ruche, est aussi un être originel, qui, sur commande de La Dame (ou de Sigil ?), combat les intrus dans la cité. Sa dernière intervention est si ancienne que tout le monde l'a oubliée.

Le monstre Maeldur Et Kavurik, créature qui est tombée aux mains des yuguloths et qui y est restée depuis la création des tanar'ris et des baatezus, permet à tous les Extérieurs dont il connaît le nom de se téléporter n'importe où dans les plans.

Les rilmanis sont quant eux la race qui promet réellement la neutralité à travers les plans. Ils ont à plusieurs moments de l'histoire œuvré pour équilibrer les forces, empêcher que la Guerre Sanglante se termine, empêché que des guerres ne se déclanchent...

... .. Les bons

✘ **Ceux qui ont changé** : les plans Supérieurs sont Arcadie, Mont Céleste, Bytopie, Elysées, Arborée, Terre des Bêtes et Ysgard.

Les peuples des plans supérieurs issus des êtres originels sont les eladrins, les archons, les guardinals et les aasimons.

✘ **Ceux qui sont restés** : bien que plus personne n'ait connaissance de leur existence, ni sous une forme, ni sous une autre, il reste sept êtres originels du bien.

Ils sont demeurés pour contrecarrer l'action des baernaloths, et dans une moindre mesure, celle de tous les êtres originels encore conscients.

Pour survivre, ils ont renoncé à leur puissance. Ils sont physiquement particulièrement vulnérables, puisqu'ils ont la taille d'insectes et mourraient si un enfant leur marchait dessus. Mais à ce prix, ils peuvent encore parler le verbe de la création et en ont fait usage en des moments déterminants de l'histoire des plans Extérieurs.

Il se peut qu'ils soufflent parfois des idées aux hiérarchies célestes (l'Hebdome Céleste pour les archons, la Cour des Etoiles pour les rilmanis, Talisid et les cinq compagnons pour les guardinals) mais il est peu probable que cette élite des plans supérieurs a seulement connaissance de l'existence des êtres originels.

... .. Les mauvais

✘ **Ceux qui ont changé** : les plans Inférieurs sont Baator, Carcères, Achéron, Gaste Grise, Géhenne, Abysses et Pandémonium.

Les races issues des êtres originels sont les obyriths (ancienne race chaotique mauvaise qui dominait les Abysses), les astrans (ancienne race loyale mauvaise qui dominait Baator) et les guereleths.

Les yuguloths, les tanar'ris et les baatezus, s'ils sont la création d'êtres originels mauvais, ne sont pas la métamorphose de l'un d'entre eux en particulier (voir plus loin).

✘ **Ceux qui sont restés** : l'histoire a retenu que les baernaloths sont les « ancêtres » des yuguloths. La vérité est que les baernaloths (initialement quinze) étaient le nom d'un groupe d'Êtres originels maléfiques qui ont tenté d'unifier le Mal et de le libérer de l'influence du Chaos et de la Loi.

On peut aussi dire qu'ils se sont unis pour éviter leur propre disparition, faute d'accepter leur propre sacrifice.

À l'époque de la création de ce groupe, plusieurs des êtres originels du Mal s'étaient laissés atteindre par la Loi (formant les plans de Baator, des Carcères et d'Achéron, la race des astrans, dirigée par Zargon) ou le Chaos (formant le Pandémonium et les Abysses, la race des obyriths, subjuguée par un être de pur Chaos, La Reine du Chaos).

Les baernaloths ont donc créé collectivement les yuguloths, d'abord pour vaincre les astrans et les obyriths, puis pour les corrompre quand il apparut qu'ils ne parvenaient pas à les abattre militairement. La création « collective » de cette race fit qu'aucun des baernaloths ne disparut dans cette tâche, même si leurs capacités créatrices originelles diminuèrent ensuite. Contrairement à l'histoire officielle, c'est à cette époque que l'artefact « *Le Cœur des Ténèbres* » fut créé.

Quelques millénaires plus tard, un baernaloth nommé Apomps créa de sa propre initiative et aux mêmes fins les guereleths, aussi appelés demodandes. Mais il avait présumé de son pouvoir créateur et disparut en les créant, échouant donc à les instrumentaliser dans la lutte contre les races chaotiques mauvaises et loyales mauvaises. Les guereleths et leur créateur furent donc reniés par les baernaloths.

L'emprise du Chaos et de la Loi sur le Mal était grande et des dizaines de millénaires de la Première Guerre Sanglante (qui dura aussi longtemps que l'actuelle) ne suffirent pas à modifier cet équilibre.

Parmi les baernaloths, il y en eu un qui se démarqua en initiant un Plan dont la réalisation prendrait des millénaires, mais permettrait de réunir les plans Inférieurs. Il s'appelait Drensool. Plus tard, on parla de lui comme du Général de la Géhenne. Faute de pouvoir faire disparaître les Chaotiques Mauvais et les Loyaux Mauvais par la force, il proposait de les remplacer, pour acquérir la maîtrise sur leurs remplaçants.

Il instrumentalisa donc le groupe des baernaloths, leur imposant un sacrifice, qui à terme, leur coûta une grande partie de leur pouvoir créateur et pour certains, leur existence. Le résultat fut la création des tanar'ris et des baatezus.

Un baernaloth du nom d'Asmodée sacrifia tout son pouvoir créateur pour obtenir une force de destruction jamais égalée. Sa métamorphose physique fit de lui un titan démon, et à la tête de la race émergente des baatezus, il conquiert Baator. Sa lutte contre les astrans, particulièrement Zargon, le maître de cette race, lui coûta cette enveloppe charnelle et une partie de sa mémoire. Il dirige depuis Baator mais son corps et son esprit se sont adaptés à ce monde et il est aujourd'hui assimilé à un baatezu. Les astrans, quant à eux, ont quasiment disparu. Zargon, le survivant, est parti pour le plan Primaire et a abandonné la lutte contre les baatezus.

De leur côté, les tanar'ris, à peine créés, dévastèrent les territoires infinis des Abysses. Mais ce qui est infini peut difficilement être parcouru et il reste encore des obyriths dans les Abysses. La Reine du Chaos est morte et les tanar'ris sont maîtres de la plupart des strates des Abysses. Mais Dagon, Obox-ob, Pâle Nuit et Pazuzu sont la preuve que les obyriths n'ont pas disparu, même parmi les Seigneurs des Abysses. Il est également dit que Demogorgon est une création de la Reine du Chaos.

Par ailleurs, Naer, le baernaloth qui devait avoir la même fonction qu'Asmodée pour Baator, perdit la vie trois ans après la mort de la Reine du Chaos, trahi par ses premiers lieutenants.

Par la suite, tanar'ris et baatezus se rencontrèrent et entrèrent aussitôt en guerre. L'Histoire des 150000 dernières années est celle de la Guerre Sanglante, qui les oppose jusqu'à la folie.

La différence est que dans ce conflit, les yuguloths (et les baernaloths sans doute) ne sont pas la troisième force belligérante, ils sont plutôt l'allié et mercenaires des deux autres, souvent soupçonnés de manipuler ce conflit et de tramer de sombres plans.

En l'espace de quelques millénaires, plusieurs baernaloths ont été tués. Les survivants se sont retirés de la scène et peu de gens connaissent leur existence aujourd'hui.

La vérité est que leurs formes physiques sont bien moins puissantes que jadis et qu'à mesure qu'ils créent la moindre chose, ils s'affaiblissent. Sur les six qui sont toujours vivants, quatre sont dans des

sanctuaires inexpugnables et ne sont en lien avec l'extérieur que par l'esprit. Ceux qui essaient d'entrer en contact avec eux n'en reviennent généralement jamais.

Daru Ib Shamiq (voir le scénario « *Maeldur Et Kavurik* ») est toujours en activité, mais retiré de toute vie politique directe.

Le seul qui ait encore une influence sur ce monde est le plus puissant de tous, sans doute le plus intelligent qu'il y ait eu : le Général de la Géhenne. Il n'est plus un baernaloth depuis longtemps, comme il a compris qu'il devait sacrifier cette forme pour continuer à exercer une influence. Il a été un ultroloth pendant 45000 ans et depuis 30 ans, il n'a plus d'autre corps tangible que la forteresse dans laquelle il vivait, la « cité rampante ». Pourtant, alors qu'il est sur le point de disparaître, il se pourrait bien qu'il en arrive à réaliser son Grand Œuvre, commencé à la création des tanar'ris et des baatezus, il y a plus de 180000 ans.

Histoire de l'influence du Général de la Géhenne

..... Un Etre originel du Mal, histoire et méthodes

Le Général de la Géhenne, chef occulte de la race des yuguloth, manœuvre depuis le début des temps pour réaliser son Grand Plan.

Ce Plan est lancé depuis si longtemps, il a nécessité tant de phases, que personne ne sait exactement toutes les phases par lesquelles il est passé, moins encore celles qui restent à venir.

Le Général, au début des temps, était un des êtres originels du Mal. Il était un de ceux qui ont cherché le moyen de ne pas disparaître au fur et à mesure qu'ils créaient les plans Extérieurs. Il s'est donc empêché de créer à cette époque-là, même s'il était partisan de s'opposer strictement aux forces du Bien et qu'il a œuvré dans ce sens.

Le Général réfléchit de façon globale. Il ne conçoit pas son projet au niveau d'une strate ou d'un monde mais à l'échelle des plans Extérieurs.

Totalement convaincu que sa mission est d'amener à la destruction des plans Extérieurs pour qu'ils puissent mieux renaître, il ne recule devant rien pour y parvenir. Il peut tromper, mentir, menacer, détruire pour cela. Il a déjà accepté le sacrifice de la plupart des membres de son ancien clan à cette fin (les baernaloths). En créant Sonderol², il a même accepté ce qu'il avait repoussé jusque-là : s'amoindrir lui-même. Il ne reculera devant rien et rien ne pourra le convaincre que « l'équilibre » est une bonne chose. Il pense justement que cela correspond à la nécrose, à l'amoindrissement.

Il veut être l'artisan de la réalisation du Grand Anneau et pense que personne ne peut comprendre l'ampleur de son plan. Seuls ses compagnons baernaloths le pouvaient et la plupart son morts ou se sont retirés, trop concentrés à leur propre survie pour pouvoir mener le Plan à bien.

Durant l'exécution de son Plan, il n'expliquera à personne, ni aux Seigneurs des Abysses ni à son ancien compagnon Asmodée ce qu'il cherche à faire. Il est secret, ne se montre à personne et n'essaye de convaincre personne.

Il a les moyens de son ambition et réfléchit toujours plus vite que ses adversaires.

..... Fondation du clan des baernaloths

Quand le Chaos et la Loi sont venus influencer le Mal, ce qui a abouti à l'émergence de plans et de races loyales mauvaises et chaotiques mauvaises, Drensool a participé à créer le clan des baernaloths. Ceux qui le composaient ne souhaitaient pas disparaître et voulaient rester des Etres de Mal purs. Toutes les actions des baernaloths ont visé à restaurer l'opposition initiale, à savoir celle du Bien contre le Mal. Selon ceux, c'est en faisant cela que le Grand Anneau pourra réaliser son cycle en prenant fin puis en renaissant.

² voir partie sur les trente dernières années.

Il ont donc essayé de faire disparaître ou de corrompre tout ce qui était neutre, facteur de stabilité pour les plans Extérieurs, et tout ce qui procédait de mélanges (LB, CB, LM, CM).

Ce groupe, initialement composé d'une quinzaine de baernaloths, a été très actif sur le plan ésotérique et a inventé de nombreux procédés de création, puis d'action, qui leur évitaient de disparaître et, pensaient-ils, qui contribueraient à mener le Grand Anneau vers sa réalisation ultime.

La création des yuguloths

Parmi les réalisations collectives les plus notables des baernaloths, il y a la création des yuguloths, véritable bras armé des êtres originels neutre mauvais et qui ont rapidement dû combattre pied à pied contre la race loyale mauvaise (les astrans) et la race chaotique mauvaise (les obyrihs) pour la suprématie sur les plans Inférieurs.

Les baernaloths étaient très insatisfaits de devoir concentrer leurs forces sur cette première Guerre Sanglante (qui opposait astrans, yuguloths et obyrihs). Du reste, ce conflit ne semblait jamais pouvoir se terminer et il détournait le Mal de sa véritable opposition avec le Bien.

La création du Cœur des Ténèbres

Selon le projet du Général, les baernaloths ont alors créé le *Cœur des Ténèbres*, un puissant artefact aux multiples pouvoirs, dont le principal est de purifier le Mal, en le libérant des influences du Chaos et de la Loi. Cette création a permis de préserver les baernaloths restant de ces influences mais aussi de purifier les yuguloths. On dit que le Général a réussi à de multiples reprises dans l'histoire à soumettre des démons chaotiques ou loyaux grâce à cet artefact. Malgré toute sa puissance, le *Cœur des Ténèbres* n'était pas capable de traiter l'intégralité des astrans et des obyrihs.

L'artefact est actuellement gardé dans la forteresse du Général de la Géhenne.

La Création des tanar'ris, des baatezus, d'Asmodée et de Naer

La création suivante des baernaloths, fruit du constat de l'impossibilité de l'emporter militairement (par les yuguloths) ou magiquement (par le *Cœur des Ténèbres*) sur la Loi et le Chaos, eut un but plus subtil, qui aboutit, des siècles plus tard, à la seconde Guerre Sanglante, celle que l'on connaît aujourd'hui. Ce fut aussi la plus grande tromperie de Drensool vis-à-vis de ses compagnons baernaloths.

L'histoire secrète a donc retenu que le Général de la Géhenne a créé les races des tanar'ris et des baatezus. C'était effectivement son idée mais il s'est beaucoup moins sacrifié que les autres baernaloths pour ce faire. Outre ceux qui ont perdu à cette occasion une grande partie de leur essence tant l'entreprise était coûteuse, il en est deux qui ont fait un sacrifice encore plus grand. Pour la cause, ils ont disparu en tant que baernaloths et sont devenus l'un Asmodée, l'autre Naer.

Le fond de cette idée était de substituer aux astrans et aux obyrihs deux autres races, moins intelligentes, plus manipulables et avec lesquelles yuguloths et baernaloths ne seraient pas en conflit.

L'un à la tête des baatezus, l'autre à la tête des astrans, Asmodée et Naer ont quasiment exterminé les astrans et les obyrihs.

Cependant, le plan du Général n'a que partiellement fonctionné du fait de l'assassinat de Naer par ses lieutenants tanar'ris et de la trahison d'Asmodée. En effet, dès le moment où Asmodée a eu la main mise sur les baatezus et où les astrans étaient vaincus, il a eu ses propres objectifs, liés à son alignement loyal mauvais, et ne correspondant plus à ceux des baernaloths.

La Création du Maeldur Et Kavurik, futur moyen de contrôle des tanar'ris et des baatezus

A la même époque où tanar'ris et baatezus ont été créés, le baernaloth Darub ib Shamiq, en pervertissant un être originel Bon, en le convainquant de la nécessité pour le Grand Anneau d'en arriver à sa destruction pour mieux renaître, l'a fait évoluer en autre chose :

Il a ainsi créé le Maeldur Et Kavurik, une créature énorme et boursoufflée permettant aux démons nouvellement créés (yuguloths, tanar'ris et baatezus) de se téléporter, y compris à travers les plans.

Il était nécessaire de souffler à l'oreille de cette créature devenue neutre le nom de tout démon à qui on voulait accorder ce pouvoir.

Daru Ib Shamiq puis les yuguloths se sont donc chargés de cette tâche pour le profit des baernaloths.

Ce pouvoir a permis de l'emporter sur les astrans et les obyrihs mais l'idée qui consistait à accorder à tous les démons cette capacité sans savoir qu'ils pouvaient la perdre à tout moment (ce qui constituait un moyen de pression énorme) était une idée du Général.

Drensool, réfléchissant à très long terme, envisageait d'ores et déjà le futur conflit entre loyal mauvais et chaotiques mauvais et le moyen d'y mettre fin. En son temps, ce serait un des moyens de reprendre la main sur les deux races que les baernaloths venaient de créer.

..... La deuxième Guerre Sanglante

Sitôt que tanar'ris et baatezus se sont connus, ils ont voulu se détruire réciproquement.

Les baernaloths n'ont pas cherché à empêcher cela, comme ils savaient que la nature de cette opposition, celle entre Loi et Chaos, les dépassait pour l'instant.

Contrairement à l'époque des astrans et des obyrihs, les yuguloths n'ont pas été la troisième force belligérante mais la main invisible qui aux côtés des uns ou des autres, pouvait faire pencher la balance pour que telle ou telle bataille soit gagnée par les tanar'ris ou les baatezus.

Les baernaloths ont même accepté que les batailles se livrent dans leurs mondes (la Gaste Grise et la Géhenne).

Devenus des mercenaires, des espions, des conseillers, les yuguloths ont acquis la réputation sulfureuse qui leur correspond : celle de manipulateurs ayant quasiment inventé la Guerre Sanglante.

Durant les premières années de la Guerre Sanglante, le Général de la Géhenne a renoncé à sa forme de baernaloths pour devenir un ultroloth et devenir parmi les yuguloths le plus grand stratège qu'ait connu cette race.

Le repli sur le monde de la Géhenne pour laisser plus de place à la Guerre Sanglante sur la Gaste Grise est son œuvre, comme les premiers contacts avec les tanar'ris et les baatezus pour se mettre à leur service.

Très actif et premier maître de cette race à cette époque-là, il a gardé pour le reste de l'histoire la réputation d'être le Général de la Géhenne. Elle ne l'a plus jamais quitté, quand bien même il s'est retiré assez tôt dans l'histoire et a laissé d'autres mener ces tâches à bien.

..... L'autonomie des yuguloths et le déclin des baernaloths

Avec le temps, les yuguloths sont devenus la pure expression du projet des baernaloths. Même sans ordres donnés par les baernaloths, cette race a œuvré consciemment ou inconsciemment à réaliser le plan du clan de Baern, quand bien même ils n'en connaissaient pas la teneur exacte.

Certains célestes ou êtres originels du Bien supposent que derrière chaque action d'importance des yuguloths, il y a un ordre donné par un baernaloth. C'est faux.

Mais ces décisions et initiatives prises par les yuguloths correspondent exactement à ce que les baernaloths attendent d'eux.

Pour cette raison, ils ont pu se retirer et jouer un rôle d'observateurs, particulièrement le Général de la Géhenne, qui s'était beaucoup mis en avant sur les premiers temps de la deuxième Guerre Sanglante et à l'époque des grandes créations des baernaloths.

Dans leurs retraites de plusieurs millénaires, les baernaloths sont devenus moins unis et se sont rarement vus. Plusieurs ont perdu la vie, du fait de leurs créations individuelles ou de machinations d'êtres originels d'autres alignements.

Quant au Général, il n'a rien perdu de sa volonté de réaliser le Plan mais il a dû renoncer à sa forme physique pour cela.

.....
Qu'est-ce que le Général et les baernaloths attendaient pour réaliser leurs plans ?

On peut se demander pourquoi les baernaloths, y compris le Général, ont laissé la Guerre Sanglante durer aussi longtemps ? Pourquoi ils n'ont pas déclenché les phases ultérieures de leur plan plus tôt ?

Sachant qu'avec le temps, certains sont morts, que leurs pouvoirs ont décliné, que leur existence tient de plus en plus de la légende et que leur influence directe s'amenuise, on peut trouver difficile à croire qu'ils soient réellement derrière tout ça.

Cela donnerait foi à la théorie qui veut que baernaloths et les yuguloths n'aient pas vraiment la main sur leurs créations tanar'ris et baatezus.

La réalité, c'est que les baernaloths ont essayé à plusieurs époques de réaliser leur Plan, bien souvent contrecarrés par les êtres originels bons, directement ou indirectement.

Le profil bas que tient le Général de la Géhenne depuis des millénaires a donc pour but de tromper l'attention de ses adversaires de toujours. Il est le seul baernaloth à ne s'être pas lassé des échecs répétés qu'ils ont connu dans l'histoire. Tous ceux qui vivent encore se sont retirés de la politique planaire, sont devenus fous ou sont en torpeur.

La vaste entreprise de mystification et de travail souterrain qu'a mené le Général depuis des millénaires a permis de faire croire aux mensonges suivants :

-chacun croit que les plans Extérieurs ont toujours existé et qu'ils dureront toujours.

-chacun croit que la Guerre Sanglante a toujours existé et qu'elle durera toujours.

-personne ne se rappelle plus de l'existence des êtres originels. Certains sages ont bien entendu parler des baernaloths mais leur rôle dans l'histoire est systématiquement minimisé.

-tous ceux qui ont entendu parler du Général de la Géhenne le prennent pour un ultroloth.

Il fallait que tous ces éléments soient réunis pour que le Général ait les mains libres pour agir.

Mais les échecs des premières tentatives des baernaloths l'ont amené à penser que les plans Extérieurs n'étaient alors pas prêts. Il attendait donc un signe des temps, un indice indiquant que les plans Extérieurs avaient atteint un point de maturité suffisant pour passer à l'action.

.....
Un signe des temps : le Gouffre de Goresh

Le Général de la Géhenne a vu un tel signe dans l'ouverture il y a un siècle du Gouffre de Goresh.

Nécessitant une alliance du Mal (loyal, neutre et chaotique), pénétrer les secrets du Gouffre revenait selon lui à permettre aux plans Extérieurs de progresser.

Le Général s'exposa donc pour la première fois depuis des dizaines de millénaires, sous sa forme d'ultroloth. Il fit jouer des trésors de diplomatie pour obtenir une trêve entre tanar'ris et baatezus et rassembler ces forces au seuil du Gouffre afin d'y entrer.

Mais cela ne fut pas suffisant pour éteindre l'animosité entre diables et fiélons. La tentative tourna court et l'évènement tourna au bain de sang, peut-être du fait de l'intervention masquée des rilmanis, agents de la neutralité.

Le Gouffre est toujours ouvert mais chacune des parties a renoncé à en découvrir les secrets pour l'instant.

.....
Le Général ces trente dernières années

Le Général de la Géhenne est sur le point de disparaître. Par sa nature, il tend à se confondre avec le multivers, à perdre sa conscience.

Mais il savait que cela arriverait et il apporte actuellement les dernières touches au Grand Plan qu'il a initié il y a bien longtemps.

Sa dernière création, réalisée il y a trente ans, lui a fait perdre sa forme de yuguloth. Après avoir été un être originel, matérialisé dans un baernaloth qu'on appela Drensool, puis le Général de la Géhenne, diminué en ultroloth, il n'a désormais plus la force de rester un humanoïde pensant et agissant.

Sa conscience se trouve désormais dans les murs de la cité rampante, un château monté sur une multitude de pattes démoniaques et qui parcourt les versants des volcans de la Géhenne. L'ironie, c'est que

nombreux sont ceux qui supposent que la cité est le lieu secret où il vit. C'est dans ce lieu que certains de ses serviteurs occultes ont entendu sa voix. Personne n'imagine qu'il « est » le château. La réalité est que cette forme quasi-inerte est sa dernière alternative à la disparition. Le Général va bientôt mourir et lutte en permanence pour que cela n'arrive pas, comme un homme épuisé qui essaye de ne pas s'endormir.

Sa dernière création, Sonderol/ Barthélémy

Toute une part de l'essence du Général est depuis trente ans dans sa dernière création, Sonderol, qui doit être l'instrument de la réalisation de la dernière phase de son Grand Plan.

D'une certaine manière, Sonderol est le fils du Général, puisqu'il est né d'une humaine jeune et pure, engrossée magiquement par le pouvoir créateur de l'ultroloth. Il a conféré de nombreux pouvoirs à son enfant pas encore né, dont le plus puissant est celui de connaître le futur, assorti d'un grand pouvoir de persuasion et de quelques capacités de destruction. La campagne tourne autour de ce personnage.

Le premier plan, avorté

Comme le Général pense que la neutralité empêche les oppositions directes entre Bien et Mal, il souhaite détruire les êtres originels Neutres.

Selon lui, en éliminant ces principes Neutres, il provoquera une réaction en chaîne qui re-déclanchera les conflits primitifs du Bien contre le Mal et du Chaos contre la Loi. En recréant ces guerres primitives, il serait alors possible d'accomplir la destinée du Grand Anneau : s'effondrer pour renaître.

Pour cette raison, c'est à Sigil qu'il avait placé son fils comme carte maîtresse.

Les agents yuguloths du Général y ont donc amené la mère mortelle de Sonderol alors qu'elle était enceinte. Dans cet état, les pouvoirs de l'enfant n'étaient pas encore révélés et ont trompé l'attention de La Dame, d'autant plus masqués que la mère de Sonderol était pieuse et bonne.

Le fils du Général aurait donc pu grandir à Sigil, élevé dans le Mal par des précepteurs yuguloths, pour mener une révolte qui détruirait la Cage et par conséquent, La Dame, les dabus et le Béhémot³.

Mais sa mère mortelle, dans les premières semaines de la vie de son fils, se délivra de l'emprise mentale du Général grâce à sa pitié. Elle parvint à s'enfuir et confia le nouveau-né au clergé d'Illmater, qui l'éleva dans la voie du bien et en fit un novice de cette religion. La mère de Sonderol, en accord avec les prêtres d'Illmater, lui donna le nom de Barthélémy, en hommage à un saint de cette religion, qui inspira sa vie.

Du fait de la nature de Sigil et par la protection accordée par le temple d'Illmater, ni le Général ni ses serviteurs ne furent capables physiquement ou magiquement de le retrouver avant ses vingt-huit ans.

A cet âge, les pouvoirs du jeune fils du Général s'étaient révélés et La Dame avait exigé son départ, percevant sa nature proche de la divinité.

Quoique les séides du Général l'aient capturé à ce moment-là, le plan visant à ce que Sonderol renverse la Cage fut un échec.⁴

L'émergence de Sonderol

Au moment où il capturait Barthélémy, le Général de la Géhenne ne se rendait pas compte du saint qu'était devenu son fils. Par l'influence de sa mère, par son éducation, le jeune homme avait dompté tout le Mal des pouvoirs dont l'avait doté son père et était résolument tourné vers le Bien.

Au fond de la cité rampante dans la Géhenne, Barthélémy fut donc soumis à la torture, au lavage de cerveau et à l'influence du *Cœur des Ténèbres*.

Au sortir de plusieurs mois de ce traitement, le corps et l'esprit du jeune homme étaient déformés. Quoi qu'il ait gardé son don de voir l'avenir et ses nombreux pouvoirs, il s'était purifié dans le Mal.

³ Voir Histoire des plans Extérieurs, les Êtres originels neutres.

⁴ L'histoire de Barthélémy à Sigil fait partie de la campagne « la Guerre des plans » et est jouée par les pjs dans le scénario « Révolution ».

Dès lors, les souvenirs de sa bonté, de ceux qui l'avaient recueillis et aimé, étaient obliérés. Il était dès lors le parfait instrument de la volonté du Général, presque son incarnation.

Le nouveau Plan

Ici se trouvent les grandes lignes et objectifs de la Guerre des Plans que le Général et Sonderol ont planifié. Les points de détail ne seront pas abordés ici, ni la manière dont ils s'y prennent effectivement. Certaines explications supplémentaires sont présentes dans la chronologie et dans les scénarios.

✘ **L'objectif** : Sonderol et le Général souhaitent purifier et radicaliser les alignements (Bien/ Mal, Chaos/Loi), afin qu'ils s'affrontent entre eux, ce qui est depuis toujours l'objectif des baernaloths. Cette guerre entre les plans d'alignements différents doit amener le Grand Anneau à sa destruction.

Le Général est convaincu que le Mal gagnera et que lorsque le multivers s'écroulera, Sonderol (c'est-à-dire lui à travers son fils) sera le seul à pouvoir prétendre façonner le prochain cycle des Plans Extérieurs, alors totalement maléfique.

✘ **Les axes du plan** : premièrement, en organisant une trêve dans la Guerre Sanglante, le Général va rediriger la furie des tanar'ris et des baatezus sur les plans Supérieurs.

Deuxièmement, cette manoeuvre doit obliger les forces du Bien (loyales, neutres et chaotiques) à s'allier contre le Mal.

Troisièmement, en décrédibilisant ou inféodant les Seigneurs des Abysses et les Seigneurs des Neufs, ils feront de Sonderol (Neutre Mauvais) le grand leader des plans Inférieurs.

Quatrièmement, les guerres entre Bien unifié et Mal unifié vont libérer les races félonnes et célestes de l'emprise du Chaos et de la Loi.

Cinquièmement, une autre partie du plan vise à isoler ou détruire tous les êtres originels Neutres, pour faire rompre tous les éléments de stabilité des Plans Extérieurs et faciliter la Guerre des Plans, jusqu'à l'annihilation réciproque et totale, ce qui marquera la fin des Plans Extérieurs.

Sixièmement, une fois cette destruction amorcée, Sonderol traversera le Gouffre de Goresh, où il pourra recréer un Grand Anneau avec tous les éléments détruits. Bien évidemment, il le reconstruira à l'image maléfique voulue par le Général.

L'avenir des plans Extérieurs si le Général réalise ce plan

Si le plan décrit ci-dessus se réalise, les plans Extérieurs s'écrouleront finalement sur eux-mêmes. Nul habitant des plans Extérieurs ne survivra à cette apocalypse.

Comme le supposait le Général de la Géhenne, c'est le destin des plans Extérieurs que de connaître un cycle qui prend fin puis recommence. Avec ou sans son intervention, l'écroulement des plans Extérieurs aurait eu lieu un jour puisque c'est leur nature.

Mais la vérité est qu'il n'aurait eu lieu que des dizaines de milliers d'année plus tard et qu'aucun des êtres originels de ce cycle n'aurait dû assister à sa fin. L'avoir hâté à ce point est purement catastrophique.

Durant chaque cycle, les individus les plus évolués, ayant complété des quêtes spirituelles particulièrement difficiles, sont sélectionnés pour devenir les créateurs du Grand Anneau suivant (ou quelle que soit la forme qu'ait eu l'équivalent des plans Extérieurs dans les cycles précédents). Ces élus deviennent ceux qui se sont appelés « êtres originels » pour ce cycle.

Pour le cycle actuel, seuls les individus ayant réussi à pénétrer ce qu'on a appelé le Gouffre de Goresh seront élus pour créer les plans Extérieurs du cycle suivant.

Le malheur est qu'aucun planaire n'a encore pénétré avec succès le Gouffre, apparu il y a seulement un siècle. L'enjeu qu'il représente n'a été qu'imparfaitement compris et par très peu de monde. Si sous l'effet de l'action des pjs, quelqu'un parvenait à pénétrer le Gouffre, seuls ce qui y sont parvenus détermineront la philosophie et l'alignement des plans lors du prochain cycle.

L'écroulement des plans Extérieurs ne correspondront donc pas à un nouveau cycle mais à la fin des temps.

Le multivers s'en trouvera déséquilibré, sans dieux, sans alignements. A terme, le plan Primaire ne recevra plus que l'influence des plans Élémentaires et deviendra comme eux. Les âmes des mortels, après le trépas, resteront bloquées sur leur monde d'origine, provoquant les mêmes effets que dans le jeu *Midnight* (éveil des morts, coupure avec les dieux, lente agonie des mondes).

Ouvrages et sources diverses sur l'histoire des Plans Extérieurs

Les documents présentés contiennent des secrets des plans qui permettent, morceau par morceau, de comprendre les enjeux de la Guerre des Plans. Cependant, le contenu des scénarios de la campagne permet à lui seul, normalement, de les comprendre en temps utile.

Si les pjs n'ont pas bien compris un principe ou que le Meneur de Jeu veut développer certains thèmes, ces ouvrages permettent de le faire. Systématiquement, une ébauche de scénario permet de les mettre en scène. Ils représentent donc des suppléments à la campagne.

Contagion d'alignement : certains textes ou documents sur la Guerre Sanglante ou les plans Extérieurs sont tellement pleins de malveillance ou de bonté que le lecteur, par un effet de contagion ou de persuasion, court des risques de voir son alignement se rapprocher de celui de l'auteur s'il souhaite bénéficier de ses enseignements, voire pire.

Dans la plupart des cas, le lecteur a le choix de se laisser imprégner ou pas par les enseignements contenus dans le document. Un savant peut « apprendre » intellectuellement ce qui est décrit dans un livre sans en tirer toute la substance mystique. Il résiste au texte d'une certaine façon.

Celui qui s'imprègne du savoir du livre en tirera des bénéfices mais aura des chances de voir une dimension de son alignement bouger dans le sens de celui de l'auteur. Si l'auteur est neutre mauvais et le lecteur loyal bon, la lecture complète d'un document pourra transformer le lecteur en neutre bon ou en loyal mauvais. La lecture d'un deuxième texte d'un auteur neutre mauvais le rapprocherait encore d'un cran jusqu'à neutre mauvais.

Un lecteur qui serait du même alignement que l'auteur et qui voit encore son alignement changer d'un cran vers l'alignement de l'auteur en devenant un Extérieur Bon, Mauvais, Chaotique ou Loyal (avec toutes les caractéristiques des personnages exaltés, impies, anarchiques ou axiomatiques).

Si d'aventure, il changeait encore une fois en ce sens, il deviendrait un suppliant et/ ou se confondrait avec le plan Extérieur du même alignement et ne serait plus dès lors un pj.

Chaque changement dans un sens ne peut être modifié consciemment par un pj, qui a pris le risque de changer et change réellement. Une tierce personne peut ramener cet alignement d'un cran vers son point d'origine par un *souhait* ou un *miracle*.

La présence de certains êtres produit les mêmes effets (exemple, Zaphkiel, de l'Hebdome Céleste).

« [Les Chroniques de la Guerre Sanglante](#) »

✘ **Le support** : à travers les époques, ces chroniques, d'abord rédigées par des baernaloths puis par des arcanoloths, sont sous forme de tablettes puis de rouleaux de parchemins puis de livres, tous stockés dans la Tour des Arcanoloths sur la Géhenne.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : il faut quatre siècles en continu pour prendre connaissance de l'intégralité ces chroniques. Les documents les plus anciens sont en sombreverbe, ceux qui sont postérieurs à -102000 en yuguloth ancien, ceux postérieurs à 53000 en yuguloth actuel.

Outre les effets que peut provoquer la lecture du sombreverbe, les textes des baernaloths donnent +1 en intelligence par année de lecture (maximum +5 non cumulable avec tout livre qui permet d'accroître l'intelligence).

L'ensemble des textes permet de gagner un bonus spécial de +1 en connaissance des plans par année de lecture, avec un bonus maximal de +20.

Chaque année passée à étudier ces rapports et archives produit 10% de chances cumulatives de changer d'alignement dans le sens de neutre mauvais.

Pour chercher une information en particulier et donc comprendre le système de classement à l'intérieur de la Tour, il faut réussir un jet de profession (bibliothécaire) DD30 ou être aidé par les arcanoloths. Une réussite vaut de compléter la recherche en un jour, un échec vaut une semaine de recherche par marge d'échec.

☒ **Rareté** : l'existence de Tour des Arcanoloths, où les plus sages de la race des yuguloths réunissent le savoir, est relativement connue (connaissance des plans DD25). Le fait que cette tour abrite les archives de la Guerre Sanglante depuis 150 000 ans l'est moins (DD35). Le contenu de ces ouvrages, quant à lui, est parfaitement secret, puisque de toute éternité, il n'y a qu'un rouleau qui soit sorti de la tour (voir « *le fragment de Sarkithel* ») (DD40 pour les informations les plus communes, DD montant jusqu'à 80 pour les secrets les plus anciens ou les mieux gardés).

☒ **L'histoire** (-170000 – aujourd'hui) : projet des baernaloths pour surveiller leurs créations tanar'ris et baatezus et le déroulement de leurs propres plans, la Tour du Savoir devenue tour des arcanoloths beaucoup plus tard, s'est transformée en archives de la Guerre Sanglante en même temps que son observatoire.

Même s'il s'agit d'un projet collectif, où tous les baernaloths rédigeaient à tour de rôle ou simultanément, c'est Sarkithel qui avait le plus l'âme de ce que plus tard on appellerait un « historien ».

C'est aussi pour ça qu'au bout de 10000 ans, il eut seul la responsabilité de ce lieu, quand les outils d'observation (d'espionnage) furent au point et les arcanoloths suffisamment mûres pour l'aider dans cette mission.

Il fut pendant 20000 ans le rédacteur principal et délégua à partir de -140000 une partie de cette tâche aux arcanoloths. A partir de -128000, lorsque les célestes envahirent les plans Inférieurs, il quitta la tour et laissa aux arcanoloths le soin de poursuivre leur œuvre de chroniqueurs. Il n'est pas reparu depuis et a emporté avec lui « *le fragment de Sarkithel* », clé d'explication de tout le reste.

L'observation et la description la plus fidèle possible des événements est toujours l'objectif des arcanoloths, même s'il existe des événements de la Guerre Sanglante qui leur échappent.

De manière générale, l'intégralité des événements de la Guerre Sanglante est répertoriée dans les murs de la Tour des Arcanoloths. Pour autant, les arcanoloths ne se permettent pas de tirer de conclusions aux événements qu'ils décrivent, c'est une tâche qui ne leur a jamais été dévolue. Il n'y a donc pas l'explication des textes ni de commentaires ni de projection de ce qui pourrait ou va se passer. Il n'y a que du factuel.

☒ **Idée de scénario** : alors que les pjs sont mercenaires pour une bataille de la Guerre Sanglante opposant la cavalerie volante tanar'ri et la forteresse volante de la Marilith Jinelia, ils reçoivent l'ordre de prendre en chasse un œil volant qui s'éloigne du bâtiment défensif.

Comme il est plus rapide qu'eux, ils n'ont que le temps de le voir passer un portail. Recevant le commandement de le retrouver, ils passent le portail, arrivent à Sigil et mènent l'enquête. Ils retrouveront finalement l'œil volant, qui est venu faire son rapport à son maître, un arcanoloth de la Tour des Arcanoloths...

.....
 « [Le fragment de Sarkithel](#) » :

☒ **Le support** : six plaques de platines de la taille d'un livre, reliées dans du cuir beaucoup plus récent.

☒ **Prendre connaissance de ce document** : ce livre est écrit intégralement en sombreverbe.

Lire la partie sur les Créations des baernaloths et leur Grand Plan prend douze heures. Cela fait gagner 1 point d'intelligence ou de sagesse et +5 de bonus spécial en connaissance des plans (maximum 30) plus un niveau d'expérience pour un personnage neutre mauvais. A l'issue de tout ça, il y a 75% de chances de voir son alignement changer dans le sens de Neutre Mauvais.

Lire la partie sur le décryptage des 32000 premières années de la Guerre Sanglante prend 50 heures. Cela donne un point d'intelligence ou de sagesse et +5 de bonus spécial en connaissance des plans (maximum 30). Il y a 35% de chances de voir son alignement changer dans le sens de neutre mauvais en lisant cette partie.

☒ **Rareté** : un exemplaire unique, dont l'existence tient de la simple rumeur et dont certains pensent qu'il ne fait qu'un avec le *Codex Demonus*.

Connaissance des plans DD45 permet de savoir qu'il contient l'explication des actions des baernaloths dans les premiers temps des plans Extérieurs ;

Connaissance des plans DD60 permet de savoir que Sarkithel l'a extrait de la Tour des Arcanoloths pour l'amener au Général de la Géhenne à l'époque où les célestes ont attaqué les plans Inférieurs ;

Connaissances des plans DD70 permet de savoir qu'il contient également les déductions, conclusions et explications des agissements des yuguloths dans le cadre de la Guerre Sanglante de -160000, soit avant son commencement, à -128000 ;

Connaître le contenu de ce document nécessite une connaissance des plans DD100.

☒ **L'histoire** : c'est ce texte que les quinze baernaloths ont rédigé en commun dans la Tour du Savoir il y a 160000 ans. Ils y ont d'abord consigné leur Grand Plan, celui qui les rassemblait.

Et puis ils ont décrit les créations qu'ils ont réalisé ensemble, le sens qu'elles avaient et comment elles s'intégraient dans leur Grand Plan.

Il existe toute une partie sur la création des tanar'ris et des baatezus, leur utilité et le sens de la Guerre Sanglante. Il n'y a rien sur la partie finale de leur Plan, qui semble-t-il, restait encore à écrire.

La dernière partie de cet ouvrage n'a été rédigée que par Sarkithel, qui dirigeait seul la Tour des Arcanoloths. Il s'agit du décryptage des informations factuelles qui se trouvent dans la Tour. Il s'agit de notes, renvoyant aux 42000 premières années d'observations et de description de la Guerre Sanglante et en expliquant les enjeux. Ça n'a aucun sens pour qui n'a pas connaissance des événements auxquels il est fait référence (seuls les baernaloths et quiconque a accès à la Tour des Arcanoloths peut donc tirer bénéfice de cette partie).

Il y a 128000 années, alors que les célestes ont pris d'assaut les plans Inférieurs, les baernaloths, particulièrement Sarkithel, ont craint qu'il ne s'agisse d'une action de leurs rivaux des plans Supérieurs et que la Tour du Savoir était leur cible. Sarkithel, prenant conscience des risques que représentait la perte de ces plaques de platine, les emmena au Général de la Géhenne, le leader des baernaloths.

Après cela, personne n'entendit plus jamais parler de lui et le véritable « fragment de Sarkithel » n'est plus reparu.

☒ **Idée de scénario** : les pjs, détenteurs d'un secret important, sont capturés par des séides d'Asmodée et emmenés jusqu'à sa sombre forteresse sur Nessus.

Là, dans les souterrains obscurs, ils sont livrés à la torture des pires diables, physiquement d'abord, mais aussi mentalement. Alors qu'on leur fait croire qu'ils parviennent à s'échapper pour mieux ruiner leurs espoirs et leur soutirer des informations. Parmi leurs compagnons d'infortune, il y a un aasimon solaire, torturé depuis des siècles et qui est quasiment devenu fou.

Les maîtres en torture d'Asmodée vont proposer aux pjs leur liberté s'ils gagnent la confiance de ce solaire et parviennent à lui soutirer des informations sur les véritables raisons de l'host céleste qui a eu lieu il y a 128000 ans.

S'ils y parviennent, le solaire leur parlera de la recherche du « *fragment de Sarkithel* », clé de compréhension de toutes les actions des baernaloths et des yuguloths dans le Multivers.

..... « [Le Codex Demonus](#) » :

☒ **Le support** : les rares sources qui font état de cet ouvrage ne parviennent déjà pas à s'accorder sur son apparence physique. Un récit anonyme prétend que le livre est relié dans une peau de solaire tandis qu'un autre affirme que cette même fonction est remplie par le cuir d'un bodak extrêmement puissant, dont les yeux auraient été greffés par magie dans la couverture afin que le regard mortel du monstre défunt protège le livre maudit des indélélicats.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : lire l'intégralité de cet ouvrage procure un bonus spécial de +2 en connaissance des plans (maximum +10). Le risque de voir son alignement se déplacer vers le neutre mauvais est de 20%.

✘ **Rareté** : pour la plupart de ceux qui connaissent son existence (connaissance des plans DD30), le *Codex Demonus* est une explication des plans Extérieurs par des êtres malfaisants, probablement des yuguloths. Ce livre est tenu pour extrêmement rare et il faut une quête de longue haleine pour en trouver seulement des extraits.

Un sage qui peut réussir un jet de connaissance DD35 sait qu'il s'agit de la clé de décryptage des toutes les actions des yuguloths et des baernaloths du Multivers. Avec un DD40, il est possible de savoir qu'il s'agit du « fragment de Sarkithel » ou du moins une de ses copies, écrit par les baernaloths.

Avec un DD45, il est possible de savoir qu'il s'agit d'une version déformée du « fragment originel ». Avec un DD60, qu'il s'agit d'un faux particulièrement astucieux, visant par sa rareté et le danger qu'il y a à le lire, à détourner l'attention de tous ceux qui pourraient être à la recherche du « *fragment de Sarkithel* ».

Considérant sa fonction, il existe plusieurs exemplaires à cet ouvrage, dont un se trouve dans la Tour des Arcanoloths en lieu et place du « *fragment de Sarkithel* ». Une dizaine d'autres exemplaires circulent dans le Multivers.

✘ **L'histoire** (-128000): le *codex Demonus* a été écrit au moment où le fragment de Sarkithel a été emporté, pour se substituer à lui. Produit de toute la fausseté dont le Mal est capable, il s'agit d'un tissage très habile de mensonge et de semi-vérités.

Voilà les informations que l'on peut obtenir à son sujet et son contenu : personne ne sait quand ni par qui le Codex a été écrit, ni même s'il existe la moindre once de vérité dans ses pages, pour la bonne et simple raison que la plupart des événements qui y figurent remontent à une époque si reculée que la vie n'avait pas encore vu le jour sur notre monde.

Certains réfutent donc en bloc l'histoire qu'il dévoile tandis que quelques démonologues ont fait des rares fragments qu'ils ont réussi à retrouver leur livre de chevet. Sans doute la vérité se situe-t-elle quelque part entre ces deux positions, mais bien malin qui saura la démêler du mensonge.

Certains livres ne doivent pas être mis entre toutes les ... griffes. C'est le cas du *Codex Demonus*, dont les rares démonologues qui l'ont lu sans sombrer dans la démence prétendent qu'il pourrait unir baatezus, tanar'ris et yuguloths vers un but commun.

Les hypothèses les plus folles circulent également quant au contenu de l'ouvrage, mais celle qui est la plus souvent retenue explique que le Codex ne comprendrait que six plaques de platine d'une finesse incroyable qui constituent chacune une partie de l'œuvre.

Ce recueil se décompose en six parties, qui sont : la genèse, les yuguloths, les baatezus, les tanar'ris, les gehreleths et la Guerre Sanglante.

Chaque partie est scindée en 9 chapitres, qui sont eux-mêmes divisés en 666 strophes de longueur variable.

On prétend que cette répartition très spécifique aurait été obtenue après des millénaires de tractations secrètes entre des envoyés des 3 plus puissantes nations de fiélons ; six serait en effet le nombre de baernaloths (créateurs des yuguloths) ayant existé, les baatezus (ou diables) sont dirigés par 9 seigneurs suprêmes et d'aucuns pensent que les Abysses, où résident les tanar'ris (ou démons), comprennent 666 strates différentes.

Quiconque désire consulter l'ouvrage n'a qu'à l'ouvrir à la "page" de son choix puis à se concentrer. Le texte apparaît alors sur la plaque de platine. Le *Codex Demonus* est écrit en yugoloth, ce qui constitue une raison supplémentaire de se méfier de son contenu.

Dans les brumes du passé : « Et la Loi et le Chaos s'opposaient sans cesse, mais les puissances qui les régissaient comprirent que ce conflit n'aurait pas de fin. Alors, elle créèrent le Mal [Cod. D., 1, I, 38]

Et les baernaloths comprirent qu'ils étaient des dieux et qu'ils détenaient le pouvoir de donner naissance à leurs propres serviteurs [Cod. D., 1, IV, 236, repris dans 2, I, 312] »

A l'origine, alors que l'infinité des plans venait tout juste de surgir du magma élémentaire, les forces primordiales que sont la Loi et le Chaos s'opposaient afin de prendre le contrôle du multivers. Leur combat fit rage pendant une période incalculable avant que deux autres protagonistes, le Bien et le Mal, émergent spontanément pour se joindre au conflit. Mais les quatre combattants, qui s'affrontaient deux à deux, étaient de force trop égales, même après que le Chaos se soit allié au Bien et au Mal, et que la Loi en ait aussitôt fait de même.

Et toujours la lutte se poursuivait, sans que jamais la moindre issue ne soit en vue. Alors les belligérants comprirent qu'il leur faudrait trouver un nouveau terrain d'affrontement. Tous se détournèrent du conflit afin de donner naissance à leurs séides, créatures de chair qui ne vivaient que pour les servir. Et c'est ainsi que les baernaloths virent le jour.

Issus de la Gaste Grise, ces êtres possédaient une intelligence surhumaine, et ils confèrent pendant des siècles afin de mettre au point la meilleure stratégie possible pour leur camp. Enfin, ils décidèrent qu'ils ne pourraient triompher tant qu'ils ne disposeraient pas d'une puissante armée qui les suivrait jusqu'à la mort. Ces soldats se nommeraient yugoloths.

La Gemme et le Général : « Et ces puissances divines donnèrent alors naissance aux seuls véritables fiélons, les yugoloths. [Cod. D., 2, II, 12]

Et elles leur dirent : "Vous ne vivez que pour nous servir." [Cod. D., 2, II, 13]

Puis les baernaloths disparurent à tout jamais dans les brumes d'où ils étaient issus, et l'on dit qu'ils y résident encore aujourd'hui. [Cod. D., 2, IV, 522]

Alors le Général de la Géhenne fit appel au pouvoir de la Pierre pour chasser la Loi et le Chaos qui embrumaient l'esprit des siens. [Cod. D., 2, IV, 395] »

Mais les premiers yugoloths s'éloignaient de la perfection que leurs créateurs avaient voulue pour eux, car la Loi et le Chaos exerçaient sur eux une puissante influence. Alors, un puissant ultroloth décida de s'atteler au problème et ses longues recherches lui permirent de mettre au point le Cœur des Ténèbres, une pierre précieuse si puissante qu'elle purifiait tout yugoloth se soumettant à son pouvoir.

Il réunit donc les siens et tous, à tour de rôle, laissèrent la gemme chasser la Loi et le Chaos qui était en eux, tous sauf les réfractaires qui furent traqués par leurs frères jusque dans les ultimes recoins de la Gaste Grise. Quant aux émanations de Loi et de Chaos qui avaient été chassées du corps des yugoloths, elles s'incarnèrent en larves vouées à muter et à grandir. L'ultroloth les bannit, et elles s'enfuirent, en fonction de leur penchant, qui pour les Enfers, qui pour les Abysses.

Quant à l'ultroloth, il enseigna à une poignée d'arcanaloths les secrets de son pouvoir puis partit pour la Géhenne. Personne ne sait ce qu'il advint, mais les yugoloths prétendent qu'il reviendra à la fin des temps, détenteur des secrets qui précipiteront la chute du multivers. Depuis, tous ont oublié son nom, mais le Général de la Géhenne reste encore présent dans tous les esprits.

La Guerre Sanglante : « Et Bel le diantréfosse s'exclama : "Aujourd'hui, nous allons gagner la Guerre Sanglante." [Cod. D., 6, V, 536]

"Voilà qui m'étonnerait." songa l'arcanaloth qui lui servait de conseiller [Cod. D., 6, V, 537] »

La Guerre Sanglante est la raison d'être des fiélons. Elle a toujours existé et se perpétuera sans doute jusqu'à la fin des temps, car les yugoloths sont bien trop rusés pour laisser l'un des deux camps acquérir un avantage décisif. Et comme les gehreleths ne rechignent pas à venir y mettre leur grain de sel sans jamais prendre parti pour un camp ou l'autre...

Aujourd'hui encore, c'est le statu quo qui règne, et sans doute ne faut-il faire aucun cas de l'ultime strophe de Codex Demonus :

« Et, unis sous la boulette des yugoloths, les fiélons mettront les autres races du multivers à genoux [Cod. D., 6, IX, 666] »

✂ **Idée de scénario** : recrutés par un prêtre Sigilien du culte de Lathandre, les pjs doivent retrouver un exemplaire du *Codex Demonus* qui serait passé dans les mains d'un trafiquant de magie noire (Santi,

de la famille Garianis). Sur la trace de cet ouvrage, ils vont découvrir le monde des collectionneurs et des magiciens de Sigil.

En enquêtant, ils vont attirer l'attention d'une secte de Baphomet, qui, à leur suite, va rechercher le *Codex* avec autant d'empressement qu'eux et faire de cette enquête une course poursuite sanglante.

Lorsqu'ils mettront enfin la main sur ce livre, transporté dans la ville-portail de Négoce par le Consortium Planaire du Commerce, le ramèneront-ils comme prévu à leur employeur ou voudront-ils savoir ce qu'il contient ?

.....
 « Le crâne de Niravok » :

✘ **Le support** : gravées à l'intérieur du crâne du dieu mort Niravok, au fond du Plan Astral, des écritures anciennes et magiques qui ne s'effaceront jamais.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : ces inscriptions apparaissent à chacun comme écrite dans sa langue natale et sont essentiellement magiques. Lire ce texte prend une heure.

✘ **Rareté** : un lieu unique, dont il n'est fait mention que dans très peu de textes (connaissance des plans DD30 pour en avoir entendu parler et avoir une idée générale du lieu où il se trouve, connaissance des plans DD45 pour en connaître le contenu).

✘ **L'histoire** (-110000) : Niravok était une divinité du chaos particulièrement puissante, qui s'engagea du côté des tanar'ris dans la Guerre Sanglante, ce qui accrût son intensité. Alors que depuis quelques décennies, une majorité de dieux maléfiques s'étaient rangés du côté des baatezus, la venue de plusieurs dieux du chaos, dont Niravok, donna au camps tanar'ris un nouveau souffle, particulièrement brutal.

Niravok, à force de s'impliquer dans la Guerre Sanglante, finit par ne faire qu'un avec l'essence des Abysses, si bien que toute sa puissance fut absorbée par ce plan et qu'il en mourut. Depuis cette époque, son corps sans essence flotte dans le plan Astral, lui, le premier dieu qui soit mort. Même pour ses ennemis, la mort de Niravok fut un traumatisme, comme aucune divinité ne pensait alors être mortelle.

La forme boursoufflée et titanesque qui se trouve dans l'Astral a depuis été vidée de toute parcelle de divinité par des pilleurs de cadavres divins et Niravok ne pourra plus jamais revenir à la vie. Mais son corps demeure, creusé de tunnels labyrinthiques que des aventuriers peuvent parcourir, si tant est qu'ils survivent à ses dangers.

Au bout du labyrinthe, dans le crâne vide de Niravok, les dieux de cette époque ont inscrit son histoire et la mise en garde qui a depuis fait loi pour les Puissances : nul dieu ne doit s'impliquer dans la politique des plans Extérieurs !

Ces inscriptions ont valeur de Serment pour la centaine de dieux de tous alignements qui ont participé à ce rituel. Elles ont aussi comme valeur historique d'être la fin objective de l'implication des dieux dans la Guerre Sanglante.

✘ **Idée de scénario** : parcourir le labyrinthe creusé à l'intérieur du corps de Niravok et parvenir jusqu'à son crâne. Passer pour cela le danger que représentent les monstruosité qui ont élu résidence dans son cadavre et les épreuves magiques que les dieux ont préparé pour accéder à son crâne.

.....
 « Les fresques impies de Valdavin » :

✘ **Le support** : des pictogrammes peints il y a des milliers d'années dans une caverne de plusieurs kilomètres de profondeur non loin de Valdavin dans les Royaumes Oubliés.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : ces pictogrammes sont la traduction en ogre-mage ancien d'une langue qu'ils ne comprenaient qu'intuitivement. Aussi, il faut prendre trois jours et faire un jet de décryptage DD30 pour en comprendre le sens, sans quoi, il ne s'agit que de dessins de mauvaise qualité.

Sans un jet de connaissance des plans DD30, il n'est pas possible de comprendre leur contenu autrement que comme les ogres-mages qui l'ont retranscrit, soit comme le récit d'un dieu.

Les lire permet d'acquérir un +2 spécial en connaissance des plans (maximum +10) mais cela présente un risque de 20% de voir son alignement se rapprocher du Chaotique Mauvais.

✘ **Rareté** : il faut un jet de connaissance des plans DD35 pour avoir entendu parler de ces fresques.

Avec un jet de connaissance des plans DD40, il est possible de connaître le lien entre elles et la Guerre Sanglante.

Avec un jet de connaissance des plans DD45, il est possible de connaître leur sens.

✘ **L'histoire** (-38000 ans): le dieu-fiélon Saniman, devenu maître suprême des peuples du Nord des Royaumes Oubliés, a dicté sur son lit de morts ses mémoires à ses prêtres, les shamans de la race des ogres mages.

Saniman était un puissant tanar'ri, qui a fait partie des premières expéditions de démons sur le plan Primaire, avant qu'ils ne comprennent l'importance de l'âme des Primaires pour renforcer leurs rangs mais après qu'ils se soient rendu compte que peu de créatures étaient capables dans ces mondes de leur opposer une véritable résistance.

Saniman s'est donc présenté comme un dieu qu'il fallait vénérer aux peuples incultes du Nord des Royaumes. Ceux-ci n'ont eu d'autres choix que de se soumettre et l'ont reconnu comme un dieu.

Les ogres mages formaient le clergé primitif de cette fausse divinité mais ses adorateurs se comptaient par milliers au bout de quelques années.

Sans que Saniman ni les auteurs des pictogrammes ne comprennent de qui il s'agissait, un véritable dieu de ce monde s'est finalement présenté devant Saniman, a démasqué son imposture face au peuple et l'a mortellement blessé.

Le dieu-fiélon Saniman et sa garde rapprochée se sont enfuis vers le Sud et ont fait d'une profonde caverne non loin de Valdavin le tombeau du démon. En mourant, Saniman a dicté à ses serviteurs les pictogrammes mensongers de son histoire, celle d'un dieu dépossédé iniquement par un rival.

A maints égards, les pictogrammes de Valdavin sont représentatifs du mouvement d'abord d'invasion du Plan Primaire par des diables et les démons puis de retraite relative, du fait de l'intervention des dieux de ces mondes. Depuis et à quelques exceptions près, les démons et les diables n'interviennent plus que de façon indirecte sur le Plan Primaire, à moins d'y être convoqués.

✘ **Idée de scénario** : le savant oursinal Tripicus, spécialiste Sigilien du plan Primaire, recrute les pjs pour qu'ils aillent explorer une caverne du plan Primaire pour savoir si elle abrite un passage vers les tréfonds obscurs.

La banale mission d'exploration va se transformer en cache-cache sanglant entre les pjs, des démons gardiens de ce lieu et des fantômes des ogres mages qui se sont sacrifiés après avoir réalisé leurs pictogrammes.

Quant aux objets anciens, au tombeau du roi-fiélon et aux pictogrammes, est-ce que les pjs en comprendront le sens ?

..... « L'ascension de Bel » :

✘ **Le support** : texte écrit par Bel lui-même dans la peau du général adverse.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : écrit en baatezu, ce texte n'est pas très complexe à lire et va droit au but. Quoique légèrement apologétique à l'égard de Bel, il est assez exact quant à la manœuvre qu'il a employé pour parvenir à ses fins.

Le lire intégralement permet d'obtenir un +2 spécial en connaissance des plans (maximum +10).

Lire l'exemplaire original produit 20% de chances de voir son alignement changer vers le loyal mauvais. Un loyal mauvais qui lit ce texte gagne un niveau d'expérience.

✘ **Rareté** : si l'original de ce texte est unique et trône fièrement dans la forteresse du Seigneur de la première strate de Baator, de nombreuses copies en ont été faites, qui peuvent s'acheter pour 1000 p.o. auprès de collectionneurs.

✘ **L'histoire** (-43000): Bel raconte sur cet énorme parchemin, comment il a fait croire aux tanar'ris qu'il avait trahi son camp plus d'une année durant et comment, dans un second temps, il a trahi les tanar'ris comme cela avait été convenu longtemps avant avec ses supérieurs.

Cette manœuvre aurait permis de tuer huit balors importants et aurait temporairement affaibli les forces armées tanar'ris. C'est la balor Jezebel, qui était alors la rivale principal de Bel parmi les tanar'ris et qu'il a tuée de ses mains après en avoir fait du papier à parchemins.

Cette manœuvre, ici dévoilée, est un exemple de l'intelligence perverse baatezu et de ce que l'ambition peut produire comme volonté d'avancer.

Bel n'évoque que comme une anecdote la manière dont cette manœuvre lui a permis de supplanter sa supérieure hiérarchique, Zariel, alors Seigneur de la Première Strate et comment il a pris sa place. Pour lui, il ne s'agissait que d'une récompense légitime et il omet de dire ce qu'est devenue Zariel.

✘ **Idée de scénario** : les pjs sont recrutés pour accompagner un convoi marchand qui vient livrer en armes la Cité de Bronze, centre du pouvoir du Seigneur Bel sur Avernus, première strate des Enfers.

Ils doivent rester cinq jours dans cette cité militarisée des baatezus, où s'active la deuxième armée de Bel, en partance pour une bataille sur la Gaste Grise.

Mais au matin du troisième jour, les pjs s'aperçoivent que Marcus Sander, le chef de caravane, a disparu avec toutes ses affaires. Quoi qu'ils possèdent une accréditation suffisante pour se déplacer dans la plupart des lieux de la cité, ils ne le retrouvent pas.

Et une heure plus tard, l'alarme est donnée dans la citadelle : une effraction a été commise dans les souterrains de la cité. Rapidement tous les membres de la caravane marchande sur lesquels les baatezus vont mettre la main vont être tenus pour des suspects potentiels et arrêtés.

Si les pjs sont arrêtés, ils seront torturés longtemps avant d'aller servir comme mercenaires forcés dans la Guerre Sanglante.

Mais s'ils ont eu le temps de découvrir ce qu'est venu faire Marcus Sander dans la Cité de Bronze ou qu'ils parviennent à s'échapper, ils pourraient en apprendre davantage sur ce qu'il y a sous la cité (Zariel).

.....
 « L'host Céleste » :

✘ **Le support** : il s'agit d'un grimoire épais, qui ne vieillit jamais et dont les pages sont recouvertes d'une étrange encre rouge. En effet, il s'agit des larmes de sang de son auteur.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : la lecture de ce texte, écrit en ancien céleste, prend dix heures. Il y a tant de regrets et de compassion exprimés par l'auteur qu'un lecteur bon doit se recueillir une semaine (ou plutôt tomber en dépression) s'il veut en tirer tous les enseignements. Si c'est le cas, il gagne un point de sagesse.

Pour des personnages de tout alignement, il y a 40% de chances de tendre vers le loyal bon à la lecture de ce texte et il donne un bonus spécial de +2 en connaissance des plans (maximum 20).

Lire une copie du texte, forcément parcellaire, doit amener une partie seulement des effets de sa lecture.

✘ **Rareté** : des copies parcellaires de l'host céleste circulent encore mais l'ouvrage initial, unique, n'est conservé que dans un seul lieu : la bibliothèque de l'Hebdome Céleste, sur la septième strate du Mont Céleste.

Le fait que les célestes se soient mêlés une seule fois de la Guerre Sanglante est relativement connu (connaissance des plans DD25) mais les détails précis de cette intervention (l'époque durant laquelle ça a

eu lieu, les forces célestes qui se sont impliquées, où se sont livrées les batailles, qui est mort à cette époque) le sont beaucoup moins (connaissance des plans DD35).

Qui a initié ces interventions et leurs détails véritables est par contre un secret très rare (connaissance des plans DD45 à 65).

✧ **L'histoire** (-128000): ce texte a été écrit par Raphaël, un ancien membre de l'hebdome céleste, qui a survécu à l'host céleste et qui après avoir raconté son histoire, s'est retiré (ou est mort).

Il explique quel élément a déclenché l'attaque des célestes, à savoir l'irruption de plusieurs armées de la Guerre Sanglante en Arcadie et sur le Mont Céleste. Mais il dévoile que la véritable initiative de l'host revient à Zaphkiel le Veilleur, dirigeant de l'Hebdome et de Chronias, septième strate du Mont Céleste. Celui-ci aurait fait un rêve « divin » qui aurait inspiré cette host.

Raphaël décrit le rassemblement des archons et des aasimons sur Lunia, la plus basse strate du Mont Céleste. Trois millions d'anges étaient dirigés par les quatre guerriers de l'Hebdome (Raphaël, Nathanaël, Gabriel, et Michael) et les deux généraux des aasimons (le Metatron et le Chérubin). Quoique cela ne représentait qu'une partie des forces armées du Mont Céleste et de l'Arcadie, il s'agissait des plus courageux et des plus puissants.

L'host est décrite comme ayant duré une année. Sa force était une organisation parfaite et une stratégie militaire aboutie ne laissant pas de place à l'improvisation. On peut aussi parler de la solidarité, de la fraternité et de l'inspiration céleste de cette host qui a donné un avantage majeur à ses combattants. Dire que trois millions de célestes ont participé est une sous-évaluation, puisque des renforts étaient régulièrement envoyés pour que l'host demeure une force de trois millions d'individus. Près de cinq millions d'anges y ont donc participé en une année.

Elle s'est successivement attaquée aux Abysses (40^{ème} puis 12^{ème} puis 436^{ème} strate), à deux armées (tanar'ri et baatezu) en train de s'affronter au pied de l'Aiguille de l'Outreterre, à Baator (Avernus puis Cania), puis à des armées en cours d'affrontement sur Achéron puis la Gaste Grise puis sur la Géhenne pendant les six derniers mois.

Elle a permis de tuer, souvent sur leur monde d'origine, un nombre de fiélons et de diables certainement de loin supérieur à dix millions. Cela a porté un coup historique à ces races, qui quoi que l'host ait connu un destin funeste, n'ont plus remis les pieds sur les plans Supérieurs par la suite et ont appris à respecter le territoire des anges. Parmi les démons et diables dont le sort a été scellé par l'host, il y avait l'obyriith Yogsotot (alors encore maître de la 463^{ème} strate), trois des Sombre Huit de l'époque : Malphas, Andromalius et Teal, le Seigneur des Abysses Heztear et les généraux tanar'ri Kel, Brogui le Fou, Maya d'Azzarag et Nortei.

Le Seigneur des Abysses Alzrius et Baalzephon, toujours en activité aujourd'hui, sont évoqués dans ce texte comme des adversaires d'importance.

Le livre fait état de nombreux rapports de batailles glorieuses. Certaines ont valu aux anges de devoir se replier mais ça n'était pas véritablement un problème. Pour les six derniers mois, c'était toujours facilitant de se battre contre les tanar'ris ou les baatezus, puisque ces derniers ne parvenaient pas à éloigner leur attention les uns des autres.

C'est finalement sur la Géhenne que l'host a été piégée. Les armées en cours d'affrontement des tanar'ris et des baatezus n'ont été que des leurres, puisque une force conjointe de ces deux races de démons est venue en renfort prendre les anges en tenaille.

Après une première retraite, l'host a pris conscience de ce qui avait changé. Quoique les anges aient essayé progressivement de se retirer, ils ont été pourchassés une semaine durant dans les recoins de la Géhenne et ils ne parvenaient plus à se téléporter. Pour cette raison, seuls 3000 ont rejoint les rivages apaisants de Lunia, soit un combattant sur mille. Des généraux, seuls Raphaël, Gabriel et le Chérubin sont revenus en vie.

Outre cette histoire officielle décrite dans l'host céleste, il existe une partie plus secrète du texte, qui n'apparaît qu'à ceux qui emploient un sort de *vision lucide* : les divisions qui existaient entre les généraux sur leurs objectifs de bataille et les lieux dans lesquels ils devaient se rendre.

Metatron et Chérubin souhaitaient pour les aasimons que les Seigneurs tanar'ris et baatezus soient abattus en priorité. L'Hebdome Céleste, pour les archons, avaient plutôt comme idée centrale de s'en prendre aux armées combattantes de la Guerre Sanglante. Pour conserver les aasimons dans les rangs de l'host, les archons firent des concessions et l'host s'attaqua, loin de la Guerre Sanglante, aux bastions défensifs des Abysses ou de Baator, d'où la mort de plusieurs des Sombre Huit et des Seigneurs des Abysses.

C'est plutôt sur la deuxième partie de l'année que les différences de vues sont devenues plus saillantes. Au contact des plans Inférieurs, plusieurs des généraux se sont mis à douter de la portée et du bien fondé de l'host.

On voit ensuite à quel point Zaphkiel le Veilleur œuvre de loin pour conserver l'unité de l'host et fait tout pour qu'elle poursuive son but initial, usant tour à tour de persuasion et d'autorité. A plusieurs reprises, il envoie des membres non combattants de l'Hebdome pour remonter le moral des troupes.

Alors que l'host est sur la Gaste Grise, où le découragement a commencé à se faire ressentir, du fait de la nature du plan, plusieurs victoires gagnées ont fait durer l'host. Il semble que Zaphkiel ait progressivement dirigé l'host vers un point précis de la Géhenne, sans pour autant l'annoncer à ses généraux. Et quand est survenue l'alliance entre tanar'ris et baatezus, Raphaël était à peu près certain que Zaphkiel, toujours sous l'effet de ses « rêves divins » voulait en réalité leur faire atteindre un point lié aux yuguloths et non pas aux tanar'ris ni aux baatezus.

✘ **Idée de scénario** : aussi impossible que cela puisse paraître, un vol s'est produit dans la bibliothèque de Zaphkiel sur le Mont Céleste. Aucun des puissants célestes qui composent l'Hebdome n'arrive à localiser magiquement ce qui a disparu, ni le voleur.

Un peu partout sur le Grand Anneau, des aventuriers sont recrutés pour mener l'enquête. Les pjs seront dans ce cas. Alors qu'il ne leur est pas permis de visiter la bibliothèque et qu'aucun indice sur ce qui a été volé n'émane du Mont Céleste, ce sont les arcanoloths de la tour du même nom qui vont faire circuler la rumeur qu'il pourrait s'agir de « l'host céleste », un des ouvrages les plus rares de la Guerre Sanglante.

Il y aura plus de fausses pistes que de vraies dans ce scénario, mais ils trouveront trace de l'existence de Raphaël dans un vieil ouvrage et pourront partir à sa recherche.

Celui-ci, qui vit désormais sur un petit îlot de matière du Plan Ethéré, a effectivement commandité le vol.

« [La Guerre Sans Fin](#) »

✘ **Le support** : la plupart du temps des livres en papier avec couverture en bois et cuir. Ce document est en trois volumes. Pour les copies, tous les supports existent, certaines ont un nom légèrement différent : « Histoire de la Guerre Sanglante ».

✘ **Prendre connaissance de ce document** : la lecture de cet ouvrage prend 12 heures. Il est écrit en commun et il en existe des traductions dans une dizaine de langues des plans. (voir extrait p.4, « *The Dark of the War* », dans la boîte "*Hellbound : the Blood War*").

✘ **Rareté** : publié à grand tirage à l'époque de sa sortie, il reste plus de mille exemplaires en circulation plus des dizaines de traités qui y font référence. Des copies parcellaires existent, sous toutes les formes. Facilement accessible en bibliothèque et dans les librairies de la Cage (valeur 150 pièces d'or).

✘ **L'histoire** (-80, décrit l'histoire de la Guerre Sanglante de -2000 à -80) : cet ouvrage, rédigé par le sage Suzameade Haralin le Grand de la Fraternité de l'Ordre, est le produit de recherches bibliographiques complètes sur les races et les mondes impliqués dans la Guerre Sanglante. Il a été publié il y a 80 ans à Sigil.

Sans contenir de grands secrets, ce livre fait référence parce qu'il est clair et assez complet sur ce qu'est la Guerre Sanglante depuis deux millénaires. Le MJ pourra utiliser cet ouvrage pour donner aux pjs les informations générales sur la Guerre sans en dévoiler des plus grands secrets.

Son parti pris d'historien vise à dire que les yuguloths sont la main invisible qui dirige cette Guerre.

✘ **Idée de scénario** : la savante Estrella Sansétoile de la Fraternité de l'Ordre rédige une thèse sur Suzameade Haralin le Grand. Elle part d'un fragment de texte retrouvé dans les documents de travail de Suzameade Haralin le Grand, qui montrerait qu'il a délibérément occulté certains éléments pour écrire sa « *Guerre Sans Fin* ». Elle pense qu'il a caché toute une partie du fruit de ses recherches parce que d'une manière ou d'une autre, il avait intérêt à le faire.

Avait-il trouvé une « faille du multivers », un de ces secrets cachés qui donnent du pouvoir aux Greffiers, qu'il ait voulu cacher à ses lecteurs ou subissait-il des pressions des belligérants de la Guerre Sanglante qui l'auraient fait taire ?

Les pjs seront recrutés par Sansétoile pour retrouver les héritiers de Suzameade Haralin le Grand et retrouver la bibliothèque de recherche secrète du célèbre savant. Et parmi les descendants de Suzameade Haralin le Grand, il en est un étrange, qui semble mettre des bâtons dans les roues des pjs et qui ressemble à s'y méprendre à son aïeul...

.....
 « La trêve qui n'eut pas lieu »

✘ **Le support** : une série de cinq carnets couverts de pattes de mouche crayonnées, accompagnées de quelques illustrations.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : outre la langue employée et la mauvaise écriture dans laquelle c'est rédigé (décryptage DD20), ces carnets ne présentent aucune difficulté. Il faut quatre heures pour en prendre connaissance et le lecteur gagne +2 en bonus spécial en connaissance des plans (maximum +20)

Connaissance des plans DD25 : l'existence du gouffre de Goresh.

Connaissance des plans DD30 : il s'agit de la dernière tentative de trêve entre tanar'ri et baatezu, yuguloths au centre des deux. Pénétrer les secrets du Gouffre nécessitait un mélange de loi, de neutralité et de chaos. Cela a avorté du fait de l'animosité entre tanar'ris et baatezus, qui a repris le dessus.

Connaissances des plus DD40 : les rilmanis, en l'occurrence l'auteur de ce texte, ont œuvré à la désunion qui a fait échouer la trêve au moment du Gouffre de Goresh.

✘ **Rareté** : il est presque inconcevable que ce document ait échappé à son rédacteur ou ses destinataires en Outreterre. Il en existe trois copies en circulation, probablement réalisées et diffusées par un espion.

✘ **L'histoire (-95)**: ce texte a été écrit par un rilmani, peut-être le tristement célèbre Jemorille, peut-être celui qu'on appelle Centre-de-Tout ? Peut-être un autre ?

Il raconte en préambule l'alliance entre les différentes nations des plans Inférieurs qui allait peut-être naître pour pénétrer les secrets de l'étrange Gouffre de Goresh, apparu sur la Gaste Grise. Il projette les risques pour l'équilibre du Grand Anneau que cela représentait et la peur que les célestes en ont naturellement tiré.

Il pronostiquait non moins que la fin de la Guerre Sanglante si cela arrivait. Voilà pourquoi l'auteur reçoit, comme d'autres rilmanis apparemment, la mission d'empêcher cette trêve.

L'action des différents rilmanis est très peu coordonnée et il apparaît que l'auteur conçoit son plan dans son coin, sans en référer à personne. Il engage plusieurs groupes d'aventuriers, dont il cite les noms et les races, pour mener son plan à bien et n'intervient que peu physiquement, dirigeant les opérations depuis Sigil et ne précisant pas d'où lui viennent les fonds pour mener sa mission.

Les premières missions confiées aux aventuriers avaient surtout pour but de savoir qui serait présent ce jour-là et l'auteur parvient à produire des listings, qui quoi qu'incomplets, sont intéressants :

-Pour les tanar'ris, le général Illsender, le Seigneur Graz'zt, la Marquise de la Perte, le Seigneur Demogorgon et le Seigneur Pazuzu, chacun accompagné d'une partie de leurs troupes.

-Pour les baatezus, Zapan, responsable parmi des Sombre Huit des relations avec les immortels, Dagos, responsable parmi les Sombre Huit de la stratégie, les généraux diantrefosses Alusiel et Bel et Asmodée, chacun accompagnés d'une partie de ses troupes.

-Pour les yuguloths, Biatosna et Heaktrazé, ultruloths respectivement responsables de la compagnie de Fer (mercenaires de la Guerre Sanglante pour les tanar'ris) et des légions de Jade (mercenaires de la Guerre Sanglante pour les baatezus). L'organisateur de cet évènement, celui qui avait les forces militaires les plus grandes et qui accueillait les autres nations était le Général de la Géhenne, dont on ne trouve pas de traces ultérieures de ses apparitions.

L'essentiel du plan a consisté à persuader, corrompre ou intimider un des participants de la trêve avant l'évènement pour qu'il le fasse échouer. Le candidat idéal désigné fut le balor Illsender, général tanar'ri connu pour son côté sociable hors des batailles et totalement sanguinaire quand il s'agit de la Guerre Sanglante. Un groupe d'aventuriers a fait en sorte de savoir ce qui pouvait l'intéresser, ce avec quoi on pouvait le corrompre. Illsender s'est facilement laissé faire, ne demandant rien d'autre qu'un artefact appelé *l'œil de Vecna*.

L'œil a été trouvé par le quatrième groupe d'aventuriers, des primaires convaincus que leur employeur était un ange.

Le reste du Plan est de l'histoire puisque Illsender s'est assis dans le siège du général Alusiel (avec lequel il avait déjà eu des affrontements au cours de la Guerre Sanglante). Cela a provoqué un incident diplomatique qui s'est terminé en bain de sang. Toute tentative de convoquer à nouveaux les différentes nations des plans Inférieurs autour du Gouffre de Goresh a tourné à la catastrophe.

✘ **Idée de scénario** : le rilmani qui avait mené cette mission a été capturé par des yuguloths. Ses supérieurs supposent que ça a à voir avec cette mission.

Ils confient aux pjs la quête de retrouver ceux des aventuriers qui avaient été recrutés à l'époque pour s'assurer qu'ils ne seront pas capturés à leur tour et surtout qu'ils ne parleront pas. 95 ans après l'évènement, il ne reste qu'un githzerai, un demi-elfe et une tieffelin sur son lit de mort.

Dans un second temps, ils seront conduits à retrouver le rilmani qui avait mené cette mission, Jemorille l'Exilé et le ramener à Sigil.

.....
 « [Les champs de Maldoror](#) ».

✘ **Le support** : la plupart du temps, un livre simple de papier et bois.

✘ **Prendre connaissance de ce document** : ce texte en commun des plans a été traduit en une dizaine de langues, au moins en partie.

✘ **Rareté** : cet ouvrage n'est pas particulièrement secret et peut se trouver dans une bonne librairie (100 p.o.)

Peu de gens ont entendu parler de ce qui s'est passé à Maldoror (connaissance des plans DD25).

Quant aux supputations de l'auteur sur les responsabilités de la disparition des belligérants, cela représente un jet de connaissance des plans DD30.

Quant à ce qui s'est réellement passé, tel qu'expliqué dans le scénario « *further down the spiral* » mais pas dans cet ouvrage, il faut un jet de connaissance des plans DD45.

✘ **L'histoire** (-8) : le magicien tieffelin Zobr, sage qui s'intéresse à la Guerre Sanglante, reprend sans citer ses sources, le récit fait par des fiélons et des diables, d'un des évènements mystérieux de ces dernières années.

La première armée du général baatezu Meritos, dirigée par le diantrefosse Bertanus, allait affronter une armée de la Guerre Sanglante tanar'ri dirigée par la générale marilith Yarilia sur la plaine de Maldoror, en Achéron. Avant que les armées ne s'élancent l'une contre l'autre, elles ont purement et simplement disparu. On n'en a plus jamais entendu parler depuis.

Selon les estimations de l'auteur, il y avait près de 70000 baatezus impliqués et 320000 tanar'ris, plus une centaine de milliers de mercenaires humanoïdes (essentiellement des orques et des hobgobelins).

Visiblement inspiré par la lecture que fait Suzameade Haralin le Grand de ce conflit, l'absence des yuguloths lors de cette bataille signerait leur méfait. Zobr suppose que les dirigeants de la race des yuguloths savaient *a minima* ce qui allait se passer et probablement ont provoqué ce qui s'est passé.

☒ **Idée de scénario** : scénario « *further down the spiral* ».

Chronologie de la Guerre des Plans

Les dates sont calculées par rapport à l'Alliance dans les Abysses⁵, soit le moment où le Conseil des Démons parvient à un accord et va planifier l'attaque du Plan Primaire

La phase de gestation

✘ **-33 ans** : le Général de la Géhenne crée Sonderol, qui sera son général et dont le don de prescience façonnera la guerre. Il voulait le mettre dans une position centrale à Sigil mais son plan est déjoué par la pureté de la mère porteuse qui va donner naissance à Sonderol. Celle-ci cache son bébé dans un temple de Sigil. Dès le départ, le Général perd la main sur son fils. L'enfant est renommé Barthélémy. Le Général le fait rechercher mais Barthélémy bénéficie de protections magiques dans le temple d'Illmater dans lequel il grandit et dont il ne sort pas.

✘ **-2 ans** : Barthélémy prend la tête d'un mouvement révolutionnaire à Sigil⁶ et s'expose aux recherches du Général de la Géhenne. Il rencontre les pjs. Il est capturé par des séides du Général, ramené à la cité rampante, intégré au *Coeur des Ténèbres*. Il subit pendant plusieurs mois un lavage de cerveau et devient Sonderol, le stratège des enfers.

✘ **Entre -6 mois et -4 mois** : le Général dévoile les grands axes de son Plan à Sonderol. Sonderol y apporte des améliorations et le peaufine. Alors que la conscience de Sonderol s'affine, celle du Général décroît.

Le temps des manigances

✘ **-3 mois** : Sonderol rencontre Graz'tz et lui livre ses visions du futur et en prévoyant à l'avance tous les coups de ses rivaux, lui donne une place prépondérante pour prendre le contrôle des Abysses.

Graz'tz s'engage à une trêve avec les baatezus et à attaquer les plans Supérieurs avec les forces conjointes des tanar'ris. Dans la réalité (Cf. 56^{ème} à 80^{ème} jour dans "la Phase de diversion"), il s'attaquera au plan Primaire⁷. Sonderol avait prévu cette trahison, qui permet de détourner l'attention des célestes.

✘ **-2 mois** : Sonderol, au nom du Général de la Géhenne, rencontre Asmodée pour lui rappeler le plan des baernaloths. Il lui demande de suspendre la Guerre Sanglante pour s'attaquer à l'Outreterre et aux plans Supérieurs, en l'assurant d'une trêve avec les tanar'ris.

✘ **de -2 mois 83 jours après l'Alliance** : Asmodée attend de voir comment agissent les tanar'ris mais prépare ses forces. Incapable de véritablement avoir la main sur les armées des autres Seigneurs des Neufs, il peut cependant engager les forces de la Guerre Sanglante, si tant est qu'il n'y ait aucune bataille à mener contre les tanar'ris. C'est pourquoi il attend.

✘ **à partir de -2 mois** : sans que tanar'ris et baatezus ne se soient rencontrés à ce sujet, Sonderol a obtenu d'eux une trêve. En principe, elle ne doit pas durer plus de quelques jours.

✘ **Alliance dans les Abysses, entre l'alliance et 56 jours après** : en faisant croire que c'est Lolth qui convoque les Seigneurs des Abysses, Graz'tz décrédibilise ses rivaux et prend la tête d'un Conseil des

⁵ troisième scénario de la campagne.

⁶ scénario "Révolution".

⁷ Cf. Scénario "Premières Attaques"

Démons, rassemblant les plus importants des Seigneurs des Abysses⁸ : Orcus, Pazuzu, Kostchtchuie, Oboxob, Baphomet, Yeenoghu, Malcanther, Nuit Pâle, Demogorgon et Lolth.

Il fait d'une pierre deux coups en montrant le danger que représentent les Primaires, qui parviennent à abattre l'avatar de Lolth pendant le Conseil des Démons. C'est Graz'zt qui a manipulé les Primaires en question.

Graz'zt parle au Conseil du "prophète" Sonderol, qui leur donne l'assurance que les baatezus n'attaqueront pas pendant quelques temps.

Durant cette trêve, les tanar'ris peuvent envahir plusieurs mondes Primaires pour mettre au pas ce plan.

Les autres Seigneurs des Abysses du Conseil ne sont pas conscients d'autre chose que de la force dont ils disposent actuellement. L'alliance ne durera pas, ils le savent, mais ils vont ravager le plan Primaire et ce sera déjà une satisfaction.

Les trois Seigneurs des Abysses les plus impliqués dans la Guerre Sanglante souhaitent que l'alliance serve à gagner la Guerre Sanglante. Ils se sont finalement rangés à l'avis du Conseil (Alzrius) soit ont été corrompus (Lissa'ere) soit neutralisés (Vucarik a été assassiné après avoir quitté le Conseil).

..... La phase de diversion

✘ **56 jours après l'Alliance** : les tanar'ris passent à l'attaque. Graz'zt, à la tête du Conseil des Démons, déclenche une attaque combinée du plan Primaire. En quelques jours, la plupart des mondes connus vont être attaqués. Les tanar'ris possèdent la capacité (selon les règles de la seconde édition) de se téléporter à volonté, y compris entre les plans. Ils n'ont donc aucune difficulté à entrer dans le plan Primaire, ni à passer d'un point à l'autre une fois là-bas. Les Primaires sont à peu près impuissants face à de telles capacités.

Dans un premier temps, les mondes de Paorn, Qua-Nosham (56^{ème} jour), Toril (58^{ème} jour) et Io (59^{ème} jour) sont attaqués.

En réaction, certains serviteurs des divinités résidant sur ces mondes interviennent pour défendre les fidèles. La plupart des dieux n'interviennent pas⁹, du fait de vieilles règles que les mortels ont oublié.

✘ **64^{ème} jour après l'Alliance** : les hiérarchies des Plans Supérieurs, inégalement préparées, s'interrogent pour savoir si elles doivent intervenir. Les eladrins et les einheriars sont les seuls à partir en guerre pour soutenir les mondes envahis au terme la première semaine d'attaque, prenant la mesure de l'ampleur du conflit. Ils vident l'Arborée de ses défenseurs et recrutent des mercenaires pour renforcer leurs rangs¹⁰.

Archons, gardinales, aasimons, et quesars craignent de mettre le doigt dans l'engrenage d'un conflit interplanétaire. Ils préparent pourtant leurs forces durant les jours qui suivent.

✘ **70^{ème} jour après l'Alliance** : deux semaines après, les rapports d'attaques des mondes de Terra Antiqua, Eberron et Mystara (70^{ème} jour), Athas et Greyhawk (71^{ème} jour), Terres Balafrees, Archipels et Krynn (le 72^{ème} jour) parviennent aux oreilles des plans supérieurs.

Les tractations politiques entre les différentes nations des plans supérieures produisent une alliance de plus d'un million de célestes qui va renforcer les forces des mondes attaqués (départ le 76^{ème} jour vers les mondes primaires).

✘ **76^{ème} jour après l'Alliance** : le jeu diplomatique mené par les eladrins et le clergé de diverses divinités bonnes dont les mondes ont été attaqués, permet une alliance des plans Supérieurs (archons, gardinales, aasimons, eladrins et einheriars), formalisée lors du rassemblement de Faunel, dans l'Outreterre.

⁸ Cf Scénario "Alliance dans les Abysses"

⁹ Cf. "Le crâne de Nivarok" dans "Histoire des Plans Extérieurs."

¹⁰ Cf. le Scénario « Premières attaques ».

☒ **77^{ème} jour après l'Alliance** : douze armées composites d'union vont s'élancer sur les mondes Primaires ayant reçu les plus importantes attaques. Plusieurs batailles doivent avoir lieu sur divers mondes, où la vapeur va être clairement renversée pendant quelques jours.

Mais la treizième armée, la plus importante en nombre (350000 célestes, choisis pour leur pureté et leur force), menée par le lion Tasilid des gardinals, de Raziel le Croisé de l'Hebdome Céleste et de trois valkyries, attaque les 45^{ème}, 46^{ème} et 47^{ème} strates des Abysses, résidence de Graz'zt, puisqu'ils le savent chef du Conseil des Démon¹¹.

☒ **78^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses** : à l'issu de ces évènement, Graz'zt est forcé de fuir, à deux doigts de rencontrer Tasilid et Raziel en combat singulier. Il quitte son royaume.

Dès lors, Graz'zt, qui n'a pas été prévenu de ça par Sonderol, n'aura plus le contrôle du Conseil des Démon, parce qu'il est jugé faible par les Seigneurs des Abysses qui ont constaté l'invasion.

☒ **80^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses** : les tanar'ris, baatezus et yuguloths perdent leur capacité à se téléporter¹². Dès lors, pour tous les fiélons, celui qui les a privé de leur pouvoir, l'ennemi se trouve sur les plans Supérieurs. Ce message arrive clairement à chacune de ces hiérarchies par Sonderol, qui joue le conseiller occulte de chaque côté.

La perte des fiélons de leur capacité à se téléporter à travers les plans les fragilise, et rend beaucoup plus lentes et compliquées leurs invasions.

Les tanar'ris, piégés sur le plan Primaire, vont continuer de s'y battre, coupés de leurs mondes d'origine, coupés de leurs hiérarchies, coupés de tout soutien.

..... La Guerre des Plans

☒ **81^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses** : Sonderol est présenté par Asmodée devant les Seigneurs des Neufs comme mercenaire yuguloth. Celui-ci leur explique l'histoire du Maeldur et l'origine de la perte du pouvoir de téléportation (les plans Supérieurs).

Il leur propose cependant l'utilisation des anciennes *failles planaires*¹³ pour attaquer les plans Supérieurs. Il leur montre comment l'attaque des plans Supérieurs, si les fiélons ne peuvent plus se téléporter, va les prendre de vitesse.

☒ **83^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses** : les premières et troisièmes armées baatezus de la Guerre Sanglante entrent en action, dirigées par Bêl en personne. Sans téléportation, elles usent d'une *faille planaire* pour accéder à la Bytopie, qu'elles envahissent. Le choix de ce plan, neutre bon et avec un nombre limité de défenseurs, est une suggestion de Sonderol. Sa destruction doit laisser un vide où se trouve le bien pur.

Les autres Seigneurs des Neufs, trop prudents pour prendre ce genre de risque, lancent cependant progressivement leurs troupes sur l'Outreterre à partir de ce jour, prétendument pour pouvoir approvisionner les armées de Bêl, en réalité pour faciliter sa chute. Quatre armées commencent à prendre position en Outreterre à compter de ce jour. Elles en commencent le ravage systématique pour porter le danger au seuil de chacun des plans Supérieurs.

Dans les heures qui suivent cet évènement, les célestes se replient du plan Primaire vers les plans Supérieurs, dans la plus grande panique. Ils sentent une grave menace sur leurs mondes d'origine.

☒ **83^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses** : les forces armées des plans Supérieurs sont sur le pied de guerre. Elles se massent autour des portails de leurs plans et aux abords de l'Outreterre. Elles renforcent leurs défenses.

¹¹ Cf "Alliance dans les Abysses"

¹² Correspond à la fin du scénario "Maeldur Et Kavurik"

¹³ Cf "Les failles planaires"

Des négociations ont lieu entre les dirigeants célestes qui s'étaient rassemblés à Faunel pour établir un plan de sauvetage de la Bytopie.

✂ **j. +83 à j+161 après l'alliance dans les Abysses** : après la disparition des pjs au début du scénario "Dans la Boîte", l'afflux de réfugiés du Plan Primaire continue (près d'un million de personnes à j.+161). Cela crée déjà des situations critiques au niveau sécurité, nutrition, santé et logement. De nombreuses mesures ont été prises par la Chambre des Orateurs pour contenir les Primaires dans la Ruche et le Bas-Quartier. Des combats se font de plus en plus réguliers entre Primaires et autochtones, dont l'enjeu est souvent la nourriture.

✂ **j. +161** : La Dame bloque les portails en provenance du Plan Primaire pour stopper l'afflux de réfugiés.

✂ **j. +88 jusqu'à +113** : à partir de la date de leur perte de capacité de téléportation¹⁴, démons et diables utilisent massivement les portails de Sigil. Leur surprésence dans Sigil provoque des combats avec l'Harmonium et certains agents des plans Supérieurs. Alors que la Chambre des Orateurs tergiverse pour savoir si Sigil doit être interdite aux démons et aux diables durant la Guerre des Plans (première utilisation officielle de ce terme à j+90), La Dame bloque les portails entrants en provenance des Plans Inférieurs.

✂ **j. +83 jusqu'à +161** : les forces armées des Plans Supérieurs sont nombreuses à transiter par Sigil ou à l'utiliser comme base, d'abord pour se rendre sur le Plan Primaire et sur les Abysses, puis sur la Bytopie. La Dame bloque à j.+148 les portails en provenance des Plans Supérieurs, sans que l'on sache pourquoi (pour maintenir la Neutralité à Sigil, probablement).

✂ **j. +228 à j. +405** : les affrontements pour la nourriture se répandent, d'abord par le Quartier du Marché, puis dans toute la ville. Plus personne n'est en sécurité et la violence se généralise, même chez les gens jusque-là pacifique. Les cas de cannibalisme se répandent, les pillages et les meurtres sont un risque permanent. 500000 personnes perdent la vie durant cette période.

✂ **j. +405** : La Dame des Douleurs, par le biais des dabus, publie un nouvel édit, qui destitue les factions, du fait de leur incapacité à gérer ces troubles. A ce moment, les élites de la ville qui étaient encore recluses dans leurs tours d'ivoires, fuient la ville, factions y compris (du moins la majorité).

✂ **j. +415** : suite à plusieurs meurtres de dabus (sans doute pour les manger), La Dame publie un dernier édit qui oblige tous les résidents de Sigil à quitter la ville avant un mois, sous peine de mort. La Dame, pour une raison inconnue, veut vider la ville de ses habitants. A compter de ce jour, tous les portails entrants vers Sigil sont bloqués et les portails sortants sont ouverts, pour que tous les habitants quittent la ville et que plus personne n'entre.

✂ **j. +445** : la ville n'abrite plus que 350000 habitants, incapables de partir ou qui ne souhaitent pas obéir à La Dame. On ne verra plus aucun dabus dans Sigil à partir de là. Le Béhémoth se réveille.

Dès lors, La Dame et le Béhémoth sillonnent les rues de Sigil, découpant, enfermant dans des Dédales ou dévorant tous ceux qu'ils y trouvent.

La plupart des survivants se terrent dans des souterrains et ne montent à la surface que pour affronter d'autres survivants pour pouvoir manger ou pour piller les maisons, temples, châteaux de la ville aujourd'hui déserts. Certaines communautés parviennent à produire de la nourriture mais toujours de façon précaire et courant le risque de se voir prendre ces moyens de subsistance par des bandes de pillards ou autres.

✂ **j. +2903** : quand les pjs reviennent à la vie, il s'est presque passé 7 ans depuis l'application du dernier édit de La Dame. Les Sigiliens survivants ne doivent plus dépasser les 20000, ils n'ont plus grand chose de civilisés. Les dimensions de la ville, sous on ne sait quelle magie, ont diminué de façon incroyable. La circonférence de la ville ne fait plus que le tiers de ce qu'elle était pas le passé (6 kilomètres approximativement).

¹⁴ Scénario "Maeldur Et Kavurik"

86^{ème} au 156^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses : une armée de coalition (eladrins, einheriars, aasimons, archons guardinals, asuras, formiens et humanoïdes) porte assistance à la Bytopie, et prendra le dessus sur les baatezus au terme de plusieurs semaines de combat. Bêl s'enfuit *in extremis* mais les deux armées qu'il dirige sont en grande partie décimées.

156^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses : Bêl s'en prend ouvertement à Asmodée lors du rassemblement des Sombre Huit sur Nessus, lui reprochant son manque de soutien lors de son attaque de la Bytopie. Il n'a en effet jamais reçu de renforts. Résultat? (idée sous-jacente Asmodée n'accepte le plan de Sonderol que pour avoir un peu plus sous sa coupe les Seigneurs des Neufs. Il punit donc Bêl pour son échec et pour s'opposer à lui, pour l'exemple.

à j. + 161 à j. + 228 : l'état du Plan Primaire et le blocage par La Dame des portails qui en viennent coupent Sigil de son approvisionnement en de nombreuses denrées, notamment la nourriture. La famine frappe alors la ville de plus en plus intensément. Les réseaux d'approvisionnement sont quasiment réduits au néant, l'inflation explose et des violentes émeutes se succèdent. Les forces de l'Harmonium, des Rectifieurs et des Greffiers sont de plus en plus impuissantes à endiguer ces massacres.

Des bandes de pillards s'organisent et errent dans les quartiers pauvres pour faire main basse sur tout ce qui peut avoir de la valeur. Durant cette période, près de 300000 personnes perdent la vie dans ces affrontements ou par les effets de la faim. Presque le double quitte la ville pour trouver refuge ailleurs.

208^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses : les dégâts provoqués en Bytopie par les diables et leurs *failles* planaires ont raison du plan, qui s'écroule et disparaît dans le néant, ébréchant les plans adjacents et l'Outreterre, qui seront désormais marqués par des crevasses. La structure des plans Extérieurs commence à se fragiliser.

82^{ème} au 135^{ème} jour : côté tanar'ris. Graz'zt est en fuite, l'alliance des Abysses se délite. Le Conseil des Démons n'a plus de crédibilité. Nombre de tanar'ris sont bloqués

Les armées tanar'ris qui n'avaient pas encore envahi le plan Primaire reportent leur rage sur les Limbes. Ils projettent d'envahir les plans Supérieurs en passant par là !

A partir de là, les races des plans supérieurs sont repliées sur leurs mondes et les défendent.

Déroulé des événements de la Guerre :

Le Mal se libère lui aussi de l'emprise de la Loi et du Chaos et mène sa conquête, sous l'égide de Sonderol, le Seigneur des Ténèbres.

Certains plans s'écroulent, certaines races disparaissent.

Quand Méchanus sera attaquée (quand plans supérieurs repliés sur eux-mêmes), par Baator et les yuguloths, les peuples des plans supérieurs ne se sentiront pas entièrement concernés et ne feront que protéger leurs domaines sans aller au secours des créatures de la loi comme les modrones.

Enlever aux tanar'ris et aux baatezus la capacité de se téléporter à travers les plans pour les rendre dépendant de Sonderol, qui peut soit leur rendre cette capacité, soit les aider à passer par les Failles Planaires.

Tue certains leaders

Sonderol prend la tête des armées d'invasions composites (l'égide unique du Mal).

en organisant des défaites (baator contre bytopie, tanar'ris dans les abysses, défait de Graz'zt)

Conflit tout le Bien contre tout le Mal.

Coloniser l'Outreterre pour briser la neutralité, y faire des failles planaires pour le détruire.

Pénétrer le Gouffre de Goresh (?)

Effets secondaires : effondrement des plans percés de failles planaires.

Destruction de nombreuses populations primaires, afflux d'âmes.

Idée des tanar'ris eux-mêmes après la perte du pouvoir de téléportation Attaque des Limbes (idée de parcourir le Grand Anneau pour aller affronter l'Ysgard puis l'Arborée et ainsi de suite). Comme le plan des Limbes est infini et qu'ils doivent d'abord traverser le Pandémonium, ça ne marche pas. Sonderol vient à la rescousse avec les failles planaires, assez longtemps après (dé crédibilisation des Seigneurs des Abysses).

Ils vont directement attaquer les Elysées.

Possible allocation de terres dans les mondes yuguloths pour acheter certains Seigneurs des Neufs ou Seigneurs des Abysses.

Attaque des Elysées quand Sonderol donnera l'objectif (combinaison tanar'ris, yuguloths et baatezus). Extermination des cardinaux.

Attaque des Terres des Bêtes coalition du mal.

Le NB s'effondre sur lui-même et les plans chaotiques bons (Ysgard et Arborée) et loyaux bons (Arcadie et Mont Céleste) viennent prendre leur place.

Au terme des huit ans, ils auront fusionné et les célestes défendront le même plan.

Les scénarios de la campagne de la Guerre des Plans

Les scénarios, en s'enchaînant, doivent permettre aux pjs d'entrevoir que ce qui se trame dans cette campagne a une ampleur colossale, que les enjeux sont à l'échelle des plans et que les personnages impliqués sont antidiéluviens.

L'impression de danger et la possibilité de l'apocalypse doivent progressivement grandir.

Durant une grande partie de la campagne, les pjs doivent se sentir tout petits par rapport à ce qui se passe, ne pas vraiment tout comprendre. Ils se rendront compte cependant qu'ils sont "supposés" jouer un grand rôle dans tout ça, sans pour autant comprendre lequel, sans vraiment jamais avoir de certitudes sur ce qu'ils doivent faire.

Peut-être qu'au final, ils seront parmi les êtres les mieux informés des plans, peut-être aussi qu'ils seront parvenus à faire échouer la Guerre des Plans, qu'ils auront évité l'apocalypse ?!

Ce qui est sûr, c'est qu'ils sont les seuls à pouvoir le faire.

.....
[Further Down the spiral \(scénario optionnel\)](#)

✘ **Plusieurs années avant l'alliance dans les Abysses** : en enquêtant sur l'auteur d'une étrange pièce de théâtre, les pjs découvrent comment, en passant un pacte, un agent du Mont Céleste a réuni un général tanar'ri et un général baatezu en train de devenir renégats, fatigués de la Guerre Sanglante, à se sacrifier pour "suspendre" une bataille à venir.

Les troupes armées ont été magiquement piégées et mis en stase dans un artefact, la boîte de Maldoror.

Ce scénario aura surtout permis aux pjs d'envisager que la Guerre Sanglante n'avait pas que des partisans et pouvait prendre fin un jour. Il aura permis aux pjs de rencontrer des personnages et de visiter des lieux qu'ils retrouveront plus tard dans la campagne.

.....
[Sous les rues \(scénario optionnel\)](#)

✘ **19 mois avant l'Alliance dans les Abysses** : en explorant les souterrains les plus profonds de Sigil, les pjs trouvent (parmi d'autres choses) une *plaque sensorielle*, un artefact psionique très ancien dans lequel est enregistré une scène de quatre heures de Sigil.

Cette découverte aura un intérêt dans le scénario "*Une image du passé...*". Si le MJ ne fait pas jouer ce scénario, les êtres originels du Bien auront malgré tout trouvé ce moyen de renvoyer les pjs dans le passé.

.....
[La Révolution](#)

✘ **18 mois avant l'Alliance dans les Abysses** : les pjs se retrouvent partie prenante de la révolte populaire et religieuse menée à Sigil par Barthélémy, un étrange tieffelin prétendument divin, qui prétend voir les trames du futur et attend de grandes choses des pjs (qu'ils le reconnaissent le moment venu).

Barthélémy est en réalité la création du Général de la Géhenne. Il disparaîtra à la veille d'une révolte devant abattre le pouvoir des riches du Quartier de La Dame et rendre plus juste la société de la Cage.

Il s'avérera être une expérience (ou le fils) du Général de la Géhenne et sa prétention à être divin lui viendra de pouvoirs de guérison supérieurs.

.....
[Commerce avec le malin \(scénario optionnel\)](#)

✘ **3 mois avant l'alliance dans les Abysses** : scénario inspiré par « *Strange Bedfellows* », dans la boîte de Planescape "*Hellbound : the Blood War*" et la description de plusieurs personnalités sigiliennes décrites dans « *Faces of Sigil* » et sur le site *mimir.net*.

Les pjs enquêtent et découvrent le commerce d'armes bénies existant entre plans Supérieurs et Inférieurs alimentant la Guerre Sanglante. Des créatures venues des plans Supérieurs (l'asuras Koe, le cardinal Tripicus, l'eladrin Cyrily) sont à l'origine de ce trafic, qui implique beaucoup de monde dans Sigil (la Seigneur Doré Zadara, le seigneur du commerce du Consortium Planaire de Commerce Estevan, le négociant Spiral Hal'Oight).

Les pjs peuvent découvrir d'où partent ces armes (les Elysées) et où elles arrivent (Baator et les Abysses).

S'ils sont astucieux, ils peuvent comprendre qu'une part des armes est détournée vers un laboratoire yuguloth de la Gaste Grise, qui œuvre à trouver le moyen de faire perdre aux armes bénies leur capacité à passer les résistances des démons. Le Général de la Géhenne est derrière cette recherche magique.

Si le MJ ne fait pas jouer ce scénario, les pjs peuvent malgré tout entendre parler du trafic d'armes vers les Plans Inférieurs, qui aurait été démantelé par Jovius et qui impliquait des célestes.

.....
[Alliance dans les Abysses](#)

✘ **Les jours qui précèdent l'alliance dans les Abysses** : les pjs accomplissent une mission en parallèle de ceux des aventuriers primaires du scénario officiel « *Expedition to the Demonweb pits* » en suivant une prophétie annonçant une alliance dans les Abysses pouvant conduire à une invasion des plans Supérieurs.

Les pjs seront peut-être manipulés par Règle-de-Trois, le fils de Graz'zt, qui comme le premier groupe, mènera les pjs à favoriser une alliance des Seigneurs Abyssaux sous l'égide de Graz'zt.

Le premier groupe venant du plan Primaire, il amènera les démons à prendre au sérieux la « menace Primaire » et envisager l'attaque de ce plan.

Le groupe des pjs étant planaire et dirigé par les plans Supérieurs, il se pourrait que les fiélons voient la main de leurs ennemis céleste derrière l'action des pjs.

Les Failles planaires (scénario optionnel)

☒ **Entre l'alliance dans les Abysses et 56 jour après** : recrutés plus ou moins directement par Shemeshka la Maraudeuse (probablement par des bibliothécaire des Cours de Justice), les pjs vont découvrir l'ancien secret des "Failles Planaires", déchirures entre les plans qui permettent de passer de l'un à l'autre mais qui fragilise la structure du multivers.

Ce livre a été volé par des agents baatezus, instrumentalisés par Sonderol.

Si le MJ ne fait pas jouer ce scénario, c'est à l'issu de "*Premières Attaques*" et peut-être "*Dans la Boîte*" que les pjs entendront de cette méthode trouvée par les diables pour "voyager entre les plans", juste après la perte de leur capacité à se téléporter dans "*Maeldur Et Kavurik*".

Premières Attaques

☒ **Entre le 56^{ème} et le 76^{ème} jour après l'alliance dans les Abysses** : le scénario commence par l'attaque de mondes Primaires par des armées de fiélons qui s'y téléportent,.

Les pjs sont conduits à s'en préoccuper par leurs contacts dans les plans Supérieurs.

Ces derniers sont un peu lents à réagir, comme ils rechignent à trop investir le plan Primaire, traditionnellement neutre. Les pjs reçoivent plusieurs missions les unes à la suite des autres, pour porter aide à des plans Primaires attaqués. Leurs employeurs des plans Supérieurs sont dépassés par l'ampleur de l'attaque.

Maeldur et Kavurik

☒ **Entre le 66^{ème} et le 80^{ème} jour après l'alliance dans les Abysses** : alors que les attaques ont lieu sur le plan Primaire, les pjs reçoivent des infos qui leur permettent s'ils le souhaitent de commencer le scénario officiel « *Squaring the circle* » de la boîte « *Hellbound : the Blood War* ».

L'objectif est d'enlever les pouvoirs de téléportation aux tanar'ris et aux baatezus.

Menant cette mission au nom des plans Supérieurs, les pjs sont en réalité manipulés par Barthélémy/Sonderol qui les met sur la piste de Maeldur Et Kavurik.

A la fin du scénario, en paiement de leurs exploits, les pjs reçoivent un médaillon magique puissant, piégé par Sonderol et qui sera l'objet du scénario suivant.

Par leur action, les pjs ont affaibli les tanar'ris et les baatezus au profit des célestes mais plutôt et en réalité des yuguloths. Ce faisant, ils ont aussi donné aux Abysses et à Baator un ennemi commun : les plans Supérieurs.

Dans la Boîte

☒ **Entre les 76^{ème} et le 2903^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses** : par les colliers qu'ils ont reçus ou étant assassinés, les pjs perdent la vie de façon brutale et sans appel.

Il s'agit d'un piège, organisé par Sonderol, qui a vu dans la trame du futur que les pjs pourraient mettre à mal les plans du Général de la Géhenne. Il veut donc les tuer, mais aussi piéger leurs âmes pour les empêcher de revenir à la vie. C'est le collier qui va remplir cet office, et ils sont « absorbés » par le collier trouvé à l'issu de « *Maeldur Et Kavurik* », collier qui sera amené dans la cité rampante.

Piégés dans *le Cœur des Ténèbres*, un objet magique qui empêche leur résurrection, l'esprit des pjs est dans un espace semi-réel, qui leur permet de découvrir un certain nombre de choses sur la Guerre (le rôle du Général de la Géhenne, sa localisation dans la cité rampante, son fils le Seigneur des Ténèbres...).

Entre temps, Erathaol, le prophète de l'Hebdome Céleste, a révélé que les pjs feraient échouer le plan des forces du mal et mettraient fin à la guerre.

Pour cette raison, les pjs vont être particulièrement interrogés sur "leur plan" durant leur enfermement (sans qu'ils sachent de quel plan il s'agit).

Pour cette même raison, ils ne devront leur salut qu'à une mission suicide de seigneurs Célestes, Raziel et Gwynarwyf, qui parviennent, non sans y perdre la vie au final, à envahir la cité rampante du Général, et briser le *Coeur des Ténèbres*, dans lequel où les pjs sont retenus. Il aura fallu plusieurs années d'enquête aux céleste pour savoir où étaient les pjs et comment l'atteindre.

Les pjs sont alors ressuscités par les forces Célestes.

..... Huit ans après

☒ **Entre le 2903^{ème} et le 2931^{ème} jour après l'Alliance dans les Abysses, jour de la fin des temps** : à leur retour, les pjs constatent que durant les huit ans de leur captivité, les armées de Sonderol, le Seigneur des Ténèbres, ont ravagé ou pris le contrôle de nombreux plans, particulièrement Supérieurs.

Les plans se délitent, sous l'effet de la guerre et des *failles planaires*. L'Outreterre est un espace ravagé qui tombe dans l'oubli.

Sigil, après avoir été le lieu refuge pour tous les fuyards de la Guerre, s'est vidée après un Edit de La Dame des Douleurs. Les portails de la ville sont désormais bloqués.

Dans leurs refuges, les hiérarchies célestes (Hebdome, Cour des Etoiles, Talisid et les Cinq Compagnons) attendent la venue des messies, les pjs, pour prendre l'avantage sur leurs assaillants des plans Inférieurs. La dernière prophétie d'Erethaol est que les pjs mettront fin à la Guerre des Plans et feront échouer le Plan des forces du Mal.

Il y a donc beaucoup d'attentes sur les pjs, dont on attend qu'ils mènent les attaques miliaries sur les fiélons.

La véritable mission doit venir d'eux et de ce qu'ils savent ou pressentent : Sonderol est Barthélémy et le Général est la tête pensante de la Guerre.

Ils peuvent donc chercher à le détruire. Le mieux qu'ils pourront faire, face à la puissance de Sonderol et sa prescience, c'est le rappeler à qui il a été (Barthélémy).

Dans ce cas et alors que Barthélémy est de nouveau de leur côté, il leur donne le moyen de s'échapper. Ils peuvent alors chercher à détruire le Général. Le Général leur fait savoir que de toutes façons, il a gagné. En effet, le Grand Anneau s'écroule toujours, il s'écroule d'autant plus. Les pjs voient son agonie et la Guerre ne s'est pas arrêtée.

C'est la fin des Plans.

..... Une image du passé

☒ **De la fin des temps à une scène de quatre heures, 1500 ans plus tôt, à Sigil** : à la toute fin des plans, les êtres originels du bien, que les pjs ont peut-être rencontrés dans le scénario précédent, leur donnent le moyen d'aller dans le passé pour un cours laps de temps, grâce à un vieil artefact psionique, *la plaque sensorielle*¹⁵. Ils sont projetés dans une scène agitée de l'histoire de Sigil, à une époque où la race des mercanes essayait de l'envahir et où l'illithid psionique Jeya les avait repoussés. Cette scène sera jouée en boucle jusqu'à tant que les pjs parviennent à leurs fins.

Ils peuvent essayer d'y changer le passé à tel point que l'avenir soit fondamentalement différent. Cela sera difficile.

Ils peuvent aussi se laisser un message à eux-mêmes dans le passé à une époque où le plan du Général était moins avancé. Il s'agira de retrouver quelqu'un ou un lieu qui fera le lien entre eux (à quinze siècles d'intervalle).

Pour passer à autre chose et que la scène arrête de repasser en boucle, ils doivent mourir.

..... Avec le soltif (scénario optionnel et final)

☒ **Théoriquement avant la guerre des plans** : si les pjs, dans le scénario "*Une image du passé*", se sont laissés un message pour plus tard, afin d'agir à une époque où ils peuvent encore le faire (avant la Guerre des Plans ou *a minima* avant que les choses n'aient trop dégénéré), ce scénario est celui de la fin.

¹⁵ trouvée dans "*Sous les rues*"

Ils peuvent essayer d'y contacter des alliés puissants qu'ils ont connu dans les scénarios précédents, ils peuvent essayer de rallier ou d'assassiner Barthélémy, ils peuvent essayer d'assassiner le Général de la Géhenne, ils peuvent essayer de modifier un détail qui aura peut-être été déterminant dans cette guerre.

Ils ont le luxe de savoir ce qui s'est passé et ils ont une chance de le changer. Parviendront-ils à faire échouer le plan des forces du Mal ? Parviendront-ils à éviter la Guerre ? Ce scénario doit consister à empêcher la réalisation du Plan du Général.

Le rôle accordé aux pjs durant les scénarios par les forces belligérantes

Les hiérarchies célestes (Cour des Etoiles, Talisid et les Cinq Compagnons, Hebdome Céleste) :

Durant la première partie de la campagne, soit jusqu'à la Prophétie d'Erathaol¹⁶, les pjs seront utilisés comme des pions par les célestes. Ils les traiteront avec respect, comme des bons savent le faire mais sur le fond, ne leur accorderont pas plus de crédit qu'à des serviteurs. En tant que tels, ils seront récompensés lorsqu'ils réussissent des missions mais rien de plus. Ils ne recevront pas de traitement de faveur.

Après la Prophétie d'Erathaol, l'Hebdome Céleste puis les autres hiérarchies, s'intéresseront de près aux pjs. Les batailles de la Guerre des Plans, gagnées ou perdues, rapprochent toujours un peu plus les célestes de l'extermination, ils s'accrocheront donc de plus en plus à cette prophétie pleine d'espoir.

Le Scénario "*Dans la Boîte*" se termine avec la mission suicide de Raziél et la quasi-intégralité de ses serviteurs, qui parviennent à la cité rampante et libèrent les pjs du *Coeur des Ténèbres*.

Lorsque les pjs seront revenus à la vie, sous l'effet de sorts de *miracles*¹⁷, les célestes feront tout pour les retrouver, les couvrir d'objets magiques et les mettre à la tête de leurs armées.

Pour autant, figés qu'ils sont dans leurs perspectives guerrières (résultante du Plan quasi-réalisé du Général), ils ne seront pas capables d'entendre un plan qui ne soit pas celui d'un affrontement. Ils veulent les pjs comme généraux et héros, et à nulle autre place. S'ils acceptent ces conditions, les pjs seront cependant protégés des *divinations*, soignés, protégés, servis, comme s'ils étaient des seigneurs célestes, voire des élus.

Le scénario "*Further Down The Spiral*" a peut-être permis aux pjs de développer des rapports privilégiés avec Tripicus l'Ursinal, ce qui peut leur donner une meilleure connaissance des conflits planaires. Il se peut que le scénario "*Commerce avec le Malin*" ait détérioré les relations qu'ils entretenaient avec lui, s'ils ont fait en sorte que le commerce d'armes célestes à destination de la Guerre Sanglante s'arrête.

Les rilmanis

Les forces de la neutralité ne sont pas conscientes du rôle que doivent jouer les pjs.

Seul Jemorille, paria à sa race, a vaguement compris que les pjs étaient importants parce que celle pour qui il travaille, la yuguloth Shemeshka la Maraudeuse, les fait surveiller et qu'il les a vus débarquer comme des chiens dans un jeu de quilles dans le beau plan qu'il avait monté pour faire durer la Guerre Sanglante¹⁸.

Dès lors, il essaiera de les instrumentaliser pour les avoir de son côté plutôt que comme adversaire¹⁹. Il les considérera sérieusement dès lors qu'ils auront fait leurs preuves²⁰ et pourra en faire son bras armé. Il pourra également accepter de leur faire rencontrer sa hiérarchie s'ils font des demandes en ce sens.

Après leur sortie du *Coeur*²¹, Jemorille sera mort depuis longtemps et les rilmanis ne seront plus que quelques vagabonds éparpillés dans ce qu'il reste du Grand Anneau, bannis de l'Outreterre.

¹⁶ Cf. le Scénario "*Dans la Boîte*"

¹⁷ Cf. début du Scénario "*Huit ans après*"

¹⁸ Cf. Scénario "*Commerce avec le Malin*"

¹⁹ Cf. Scénario "*Maeldur Et Kavurik*", il ignore alors qu'il est lui-même manipulé.

²⁰ Première partie du scénario "*Dans la Boîte*"

²¹ Cf. Scénario "*Huit ans après*"

.....
[Sonderol](#)

Sonderol est intrigué par les pjs, comme il les voit (dès le départ) faire échouer le Grand Plan sans qu'il sache comment. Il est normal qu'il ne puisse pas voir exactement comment, puisque c'est dans le passé et non pas dans le futur que les pjs le font échouer²².

Pour cette raison, il va d'abord les manipuler de loin, pour voir ce qu'ils valent, pour voir qui ils fréquentent et ce qu'ils ont de spécial²³. Il va les instrumentaliser comme il le fait avec tout le monde (et il y a des chances que ça marche).

Comme l'échéance de son plan approche, il va ensuite les capturer pour obtenir d'eux qu'ils confessent le plan qu'ils fomentent contre lui²⁴. Ce faisant, il va aussi les neutraliser.

Par la suite, lorsque les pjs seront libérés au moment où la Guerre atteint son dénouement, il essaiera par tous les moyens de les faire tuer et faire en sorte qu'ils ne puissent pas être rappelés à la vie. Il est d'autant plus empressé à le faire qu'entre temps, Erathaol le Prophète, membre de l'Hebdome Céleste, a deviné qu'ils mettraient fin à la Guerre et feraient échouer le Plans du Mal (le sien).

Par ailleurs, Sonderol est Barthélémy au fond de lui. Bien que les souvenirs de l'époque où il était bon lui aient été enlevés, il garde une trace inconsciente de l'époque où il a connu les pjs²⁵. Une trace de lui-même quand il était bon.

Il est possible que les erreurs que commet Sonderol par la suite (ne pas annihiler les pjs dès qu'il le peut, leur apprendre des choses quand ils sont prisonniers du *Coeur des Ténèbres*²⁶) soient l'effet d'une lutte inconsciente se jouant en Barthélémy/ Sonderol. Peut-être une partie de lui souhaite-t-elle que le Grand Plan échoue et que le Mal ne l'emporte pas sur le Bien ?!

Peut-être aussi que Barthélémy avait prévu tout ce qui allait se passer à l'époque de la Révolution et qu'il savait que les pjs le reconnaîtraient en Sonderol et essaieraient de lui rendre son identité²⁷.

Si, à la fin de la Guerre²⁸, les pjs vont trouver Sonderol ou s'ils sont ramenés devant lui, et lui rappellent qu'il est Barthélémy, il deviendra leur meilleur allié pour abattre le Général et leur expliquera l'essentiel des évènements qui leur échappent.

.....
[Les tanar'ris](#)

A part si les pjs se sont fait particulièrement remarquer lors des scénarii "*Further Down The Spiral*" ou "*Commerce avec le Malin*", il est peu probable que les tanar'ris se soucient d'eux en particulier.

A partir du scénario "*Alliance dans les Abysses*", ils sont recherchés par les séides de Lolth pour leur intrusion dans la Toile Démoniaque.

A partir du scénario "*Maeldur Et Kavurik*", le Conseil des Démons est averti de l'existence des pjs, nominativement. Plusieurs groupes d'enquêteurs/ assassins les recherchent depuis Sigil. Il se peut qu'ils fassent l'objet d'attaques d'assassins expérimentés.

A partir de leur retour à la vie dans "*Huit ans après*", la position de Sonderol vaut pour les tanar'ris.

.....
[Les baatezus](#)

A part si les pjs se sont fait particulièrement remarquer lors des scénarii "*Further Down The Spiral*" ou "*Commerce avec le Malin*", il est peu probable que les baatezus se soucient d'eux en particulier.

Il se peut que lors du scénario "*Les Failles Planaires*", les pjs se mettent à dos les baatezus Sigiliens. Il est peu probable cependant que des moyens particuliers soient consacrés à leur nuire.

A partir de leur retour à la vie dans "*Huit ans après*", la position de Sonderol vaut pour les baatezus.

²² Cf. Scénario "*Avec le soltif*"

²³ Cf. Scénario "*Maeldur Et Kavurik*"

²⁴ Cf. Scénario "*Dans la boîte*"

²⁵ Cf. Scénario "*Révolution*".

²⁶ Cf. Scénario "*Dans la Boîte*"

²⁷ Dans "*Révolution*", Barthélémy avait dit aux pjs : « *N'oubliez pas qu'un jour je vous ai sauvé en vous reconnaissant, parce qu'un jour ce sera à leur tour de le faire...* »

²⁸ Cf. le Scénario "*Huit ans après*"

.....
Les yuguloths

Il convient de distinguer les forces yuguloths travaillant directement pour le Général de la Géhenne des autres.

Pour ceux qui ne servent pas directement le Général, elles n'ont aucune connaissance de l'existence des pjs. A partir du retour à la vie des pjs dans "*Huit ans après*", la position de Sonderol vaudra pour tous les yuguloths.

Le Général de la Géhenne ne se méfiera particulièrement des pjs qu'à partir du moment où Sonderol prend les choses en main. Avant ça, ses séides affronteront peut-être les pjs lors du scénario "*Révolution*" ou "*Commerce avec le Malin*", mais sans réelle idée de qui ils sont ou ce qu'ils représentent.

.....
Shemeshka la Maraudeuse

Seigneur Doré sigilienne et grande maîtresse d'un réseau d'espion. Dès le scénario "*Révolution*", les liens qu'entretiennent les pjs avec Barthélémy les rendent intéressants pour le "Roi du Négoce", comme elle sait qu'il existe un lien entre Barthélémy et le Général de la Géhenne.

Shemeshka ne connaît pas le Grand Plan mais sera un personnage neutre mais légèrement dangereux pour les pjs. S'ils savent négocier, elle peut leur donner de précieuses informations sur le Général, l'histoire des yuguloths, celle des plans Inférieurs...

Dans le scénario "*Commerce avec le Malin*", elle aura repéré qu'une partie des armes célestes sont détournées par les yuguloths. Elle suppose une manigance du Général de la Géhenne.

Lors du scénario "*Les Failles Planaires*", elle lance les pjs sur les traces des baatezus, qui dérobent un livre expliquant la méthode d'ouverture de failles planaires. Elle sait que les baatezus ont été mis sur cette piste par des sous-fifres du Général de la Géhenne et en impliquant les pjs, elle leur donne à voir les manigances de l'ultroloth. Ce faisant, elle les teste, probablement sans succès.