

# UNE IMAGE DU PASSÉ...

"Une image du passé" est un scénario optionnel de la campagne "La Guerre des Plans", qui survient si les pjs sont toujours vivants à la fin du scénario "Huit ans après" et toujours présents dans les plans Extérieurs.

Dans ce cas, ce scénario a une raison d'être et selon ce qu'y feront les pjs, pourra être soit l'avant-dernier, soit le dernier scénario de la campagne.

## Trame de fond

"Ceci est l'histoire d'un homme marqué par une image d'enfance" C. Marker, La Jetée<sup>1</sup>.

### ..... Résumé

Cette aventure commence à la fin des temps, au terme du scénario "Huit ans après". Les plans Extérieurs s'effondrent et les derniers combats n'ont plus de sens, comme personne ne peut survivre à cet apocalypse. Les derniers planaires s'agrippent à des morceaux de terre qui flottent dans un Astral devenu sans limites. Les Limbes et Méchanus se sont écrasés l'un contre l'autre, détruisant Sigil et l'Outreterre. Le plan Supérieur et le plan Inférieur sont en train de s'entrechoquer et se détruire. Tout espoir semble anéanti.

Les pjs sont rejoints par les Etres Originels du Bien, qui veulent les impliquer dans leur dernier plan, leur dernière tentative pour empêcher ce qui est en train de se produire. Ils leur proposent d'utiliser un objet ancien<sup>2</sup>, qui peut les projeter dans le passé pour quelques heures. Ainsi, les Etres Originels du Bien plantent des graines en espérant que les pjs, comme le prévoyait la prophétie d'Erethaol, mettront fin à la Guerre des Plans et feront échouer le Plan du Général, en modifiant le passé.

Dans cette scène de l'histoire de Sigil, les pjs vont pouvoir agir, même s'ils ignorent de quelle manière. La scène qui a été enregistrée dans la *plaque sensorielle* et durant laquelle les pjs peuvent influencer sur le passé ne dure que quelques heures. Normalement, au terme de ces quelques heures, les pjs doivent revenir à eux-mêmes dans le présent et "sortir de la plaque". Mais alors que les pjs ont pénétré dans la scène enregistrée, la fin des plans Extérieurs survient et ils sont bloqués, forcés de rejouer la même scène en boucle.

L'avenir sera déterminé par ce qu'ils seront parvenus à changer dans le passé. Peut-être seront-ils morts dans l'affrontement de cette époque entre illithids et mercanes ? Peut-être auront-ils tenté de jouer les Cassandres en prévenant les forces du Bien du Plan du Général et de Sonderol ? Peut-être auront-ils tenté de tuer le Général de la Géhenne ? Peut-être auront-ils eu le temps de se laisser un message à eux-mêmes qui les attendra, avant que la Guerre des Plans ne ravage les plans ?

### ..... Fonctionnement et règles de la plaque sensorielle

La *plaque sensorielle* est un artefact psionique extrêmement rare et puissant, qui permet d'enregistrer un évènement. Une fois cet instant enregistré, l'utilisateur de l'objet magique peut pénétrer la scène et interagir avec elle. Il peut rester simple observateur mais il peut aussi influencer sur les évènements, donc

<sup>1</sup> Film portant sur le voyage dans le temps et le principe du *flash forward*.

<sup>2</sup> La *plaque sensorielle* trouvée dans le tombeau de l'illithid dans le scénario "Sous les rues".

modifier l'Histoire. Ce qui est extraordinaire, c'est que ce qui est fait dans la *plaque* modifie réellement les événements. Certains moments du passé, s'ils sont changés, peuvent changer l'Histoire pour toujours.

Une autre particularité extraordinaire de cet artefact, c'est qu'une fois entré dans la scène, un utilisateur n'est pas obligé de rester là où l'évènement enregistré se déroule. Il peut vagabonder, changer de plan, influencer sur des événements de cette époque n'ayant rien à voir avec l'histoire particulière que le créateur de la plaque a enregistré, en l'occurrence un illithid du nom de Jeya.

Pour les pjs, utiliser cet objet revient donc à entrer dans la Sigil d'il y a quinze siècles, au beau milieu d'une guerre hors du commun. Pendant les quatre heures que dure la scène enregistrée, ils peuvent agir à leur guise, aller où bon leur semble et faire ce qu'ils veulent, avec tous les risques que cela suppose. En effet, s'ils venaient à mourir dans ce passé enregistré, ils mourraient réellement<sup>3</sup>.

Mais tout ce qu'ils feront pourra avoir un impact sur l'avenir et c'est l'enjeu réel du scénario.

Si ces artefacts sont rares et leur secret de fabrication oublié, c'est que les dieux les ont interdits, comme le voyage dans le temps contrevient à une règle bien trop sacrée. Modifier le passé à sa guise est un pouvoir bien trop grand, un pouvoir presque supra divin. Les créateurs de ces *plaques*, qui n'étaient pas nombreux, ont été pourchassés et tués, leurs secrets brûlés. Pas étonnant que ce soit à Sigil, lieu inaccessible aux dieux, que l'une des dernières *plaques* non détruites a été retrouvée.

Dans cette situation, l'utilisation de cette *plaque* est soumise à une règle supplémentaire, qui tient à la fin des temps, laquelle survient pendant que les pjs sont dans la *plaque*. Comme ils ne peuvent pas réintégrer leur époque, la scène se rejoue, recommençant au début. Elle recommencera indéfiniment. Cette scène est d'une certaine manière "coincée" dans les trames de l'espace et du temps, tant que les pjs sont à l'intérieur. Dès qu'ils la quitteront, en étant tous morts, cette scène sera détruite, comme le sont les plans Extérieurs.

En outre, s'ils changent le passé et qu'ils ne meurent pas, la scène recommence au départ comme s'ils n'avaient rien fait, au même endroit et au même moment qu'à leur première entrée dans la plaque. Ils n'auront pas vraiment modifié quoi que ce soit.

D'une certaine manière, la seule façon d'enregistrer leur action est de mourir avant la fin des quatre heures. Quand le dernier des pjs meurt, tout ce qui a été fait uniquement lors *du dernier enregistrement* devient l'Histoire, la vraie.

### ..... Les risques qu'il y a à modifier le passé

Ce voyage temporel représente un danger supplémentaire : dans leur volonté de détruire ces *plaques* et d'empêcher leur utilisation, les dieux ont instillé un piège que rencontreront tous les explorateurs du passé.

Il s'agit d'agents de contrôle, un peu comme ceux qui protègent la réalité dans le film "Matrix" ou ceux du paradoxe dans le jeu de rôle "Mage". Ils interviennent dès lors qu'un individu modifie un événement du passé. Ils cherchent alors à le détruire. Ces agents sont des aléax<sup>4</sup>.

Les aléax ont la même apparence, les mêmes caractéristiques, capacités et équipements que les pjs, à la différence que lorsqu'ils interviennent, ils ont tous leurs points de vie, et tous leurs sorts. Bref, ils sont en parfaite condition.

Les aléax ne peuvent être combattus que par celui dont ils sont le double. Les autres pjs présents ne distinguent qu'une vague forme impossible à atteindre et à blesser mais qui n'est pourtant pas une illusion.

Les habitants du passé ne voient pas les aléax. Aucun aléax ne s'en prendra à un être du passé, quand bien même un pj l'aurait instrumentalisé pour agir.

Par contre, si les pjs laissent des informations, sur un document ou tout autre support et qui, révélées, pourront modifier l'histoire, les aléax le rechercheront et essaieront de le détruire.

<sup>3</sup> Les *plaques sensorielles* sont donc bien plus puissantes et dangereuses que les pierres sensorielles des Sensats.

<sup>4</sup> Cf. bestiaire de la boîte de base de Planescape.

Ces agents des dieux sont là pour neutraliser ceux qui s'en prennent au passé. Pour cette raison, ils apparaissent à l'endroit où s'opère la modification et avec d'autant plus d'agressivité et d'efficacité que l'atteinte à l'Histoire officielle est grave (voir conditions d'apparitions des aléax pour plus de détails).



*Aléax*

Si les pjs agissent dans le cadre des événements historiques qui se déroulent (aider Jeya par exemple ou participer à tuer un bourgmestre qui devait de toutes façons mourir), ils ne déclenchent aucune réaction. C'est uniquement ce qui peut modifier le cours des événements qui provoquera une réaction des aléax. Le MJ a donc toute latitude de décider, par rapport à sa conception des événements présents et à venir, ce qui est modification mineure ou importante, aidé en cela par le tableau ci-dessous.

Le MJ doit faire en sorte que les aléax agissent subtilement et avec une certaine mesure si l'atteinte est mineure mais furieusement et dès qu'ils le peuvent si l'atteinte est grave.

Si plusieurs personnages sont impliqués dans la modification de l'événement, il apparaît un aléax pour chacun, chacun selon la gravité de son intervention.

Si un personnage enchaîne plusieurs modifications successives de l'Histoire (par exemple révéler le futur à un personnage qu'ils connaissent à leur époque, puis le tuer), il n'apparaît pas plusieurs aléax pour le même personnage mais c'est la plus importante qui détermine la gravité de la réaction et à chaque modification successive de l'Histoire, l'aléax regagne tous ses points de vie, sorts,.... En terme de jeu, l'aléax

devient d'autant plus furieux et combatif que le pj persévère dans son action.

Les pjs peuvent dans certains cas échapper à un aléax, ils peuvent aussi essayer de le vaincre. En tous cas, il ne sera pas possible de « négocier ».

#### ☒ Conditions d'apparition des aléax :

Voici quatre cas de figure d'apparition d'un aléax, qui déterminent le temps qui s'écoule avant son intervention, la proximité à laquelle il apparaît du fauteur de trouble, son niveau de combativité et sa capacité à poursuivre le pj. C'est toujours au MJ de déterminer l'intensité de l'attaque du ou des aléax.

*1- si un pj dévoile qu'il vient du futur ou révèle des événements du futur à quelqu'un* : l'aléax intervient dans un délai de 50 rounds, dans un rayon de 50 mètres, généralement à l'abri des regards.

Il ne sait pas exactement où se trouve le pj et peut le rechercher avec ses moyens naturels (détection, perception auditive, renseignement).

Il prendra le temps de se faire discret, de se préparer avant d'agir, d'attendre que le pj soit isolé...

Il est possible d'utiliser sur l'aléax des sorts qui l'immobilisent, l'emprisonnent ou lui font oublier ce qu'il recherche.

*2- si un pj modifie un événement mineur ou ayant des conséquences mineures sur l'histoire* (n'ayant d'influence que sur un ou quelques individus) : l'aléax intervient dans un délai de 3d10 rounds, dans un rayon de 30 mètres, généralement à l'abri des regards.

Il ne sait pas exactement où se trouve le pj et peut le rechercher avec tous ses moyens naturels (détection, perception auditive, psychologie...) ou magiques (sorts de détection, de localisation).

Il prendra le temps de se faire discret, de se préparer avant d'agir, d'attendre que le pj soit isolé...

Les sorts qui pourraient immobiliser, emprisonner ou faire oublier à l'aléax ce qu'il recherche ne sont pas effectifs.

Se téléporter loin de l'aléax permet de lui échapper provisoirement mais ce dernier « sent » la direction générale et la distance à laquelle se trouve le pj qui lui a échappé et va mener l'enquête pour le poursuivre. Théoriquement, il le retrouvera en 2d6x10 minutes.

*3- si un pj modifie un événement d'importance moyenne ou ayant des conséquences moyennement importante sur l'Histoire* (ayant une incidence sur l'existence d'un groupe ou d'un quartier...) : l'aléax apparaît dans un délai d'1d10 rounds après la modification du passé, dans un rayon de 20 mètres.

Il sait quand il apparaît où est le pj et ne peut être abusé par les moyens naturels de dissimulation (déguisement, discrétion). Pour déjouer les moyens magiques de dissimulation (*invisibilité, forme gazeuse, ...*) il dispose des mêmes moyens que le pj.

Les sorts qui pourraient immobiliser, emprisonner ou faire oublier à l'aléax ce qu'il recherche ne sont pas effectifs.

Lorsqu'il apparaît, l'aléax a les mêmes sorts actifs que le pj à ce moment-là. Il essaiera de l'attaquer du mieux qu'il peut et le plus rapidement possible.

Si le pj s'échappe par *téléportation*, l'aléax apparaît dans un rayon de 20 mètres 1d6 rounds plus tard (il ne s'agit pas d'une *téléportation*), 3d10 rounds plus tard si le pj a changé de plan. Il sait toujours à quel endroit, dans un rayon de 20 mètres, le pj se trouve.

4- si un pj modifie un événement important ou ayant des conséquences graves sur l'Histoire (ayant une incidence sur l'existence d'un plan ou de plusieurs...) : l'aléax apparaît dans un délai d'1d3 rounds après que la modification du passé débute, directement au contact de sa proie, tous ses sorts de protection et d'amélioration d'ores et déjà actifs.

Il n'agit que pour infliger le plus grand nombre de dégâts à sa victime et déploie les meilleures combinaisons d'attaques spéciales et/ou de sortilèges que pratique habituellement le joueur. Il ne prendra pas le temps de tendre un piège ou autre, il attaque rageusement.

Il sait exactement où est le pj, où qu'il aille et réapparaît à son contact 1d3 round plus tard si le pj se téléporte pour lui échapper (y compris s'il change de plan). Les moyens naturels (déguisement, discrétion) mais aussi magiques (*invisibilité, non détection, esprit impénétrable...*) sont inefficaces.

Les sorts permettant de bloquer, d'emprisonner ou de faire oublier à l'aléax celui qu'il recherche sont inefficaces.

## Introduction du scénario

*Cette partie décrit comment le scénario commence.*

Alors que les plans entrent en collision, les pjs voient apparaître devant eux un globe en verre de dix centimètres de diamètre. A l'intérieur de ce vaisseau se trouvent les Etres originels du Bien, minuscules<sup>5</sup>. Ces créatures useront de leur magie pour rétrécir les pjs et les faire entrer dans leur sphère. Si Sonderol/ Barthélemy est avec les pjs, ils ne l'accueilleront pas, parce qu'ils ne veulent pas permettre au Général de la Géhenne de semer de graines dans le passé comme ils vont le faire eux-mêmes. Barthélemy/ Sonderol est une grosse graine, même s'il a repris contrôle de lui-même.

Le paysage, déjà vu sur le plan Supérieur, est une petite clairière, cette fois-ci enfermée dans un globe de verre épais. Le petit paysage sylvestre est aujourd'hui paré de couleurs automnales<sup>6</sup>.

S'ils ne se sont pas rencontrés précédemment, les Etres Originels du Bien se présenteront et donneront aux pjs les révélations qui leur manquent pour comprendre la campagne. Ils ramèneront à la vie les pjs qui sont simplement morts lors du scénario précédent.

Comme les pjs sont l'objet de la prophétie d'Erathaol, les Etres Originels les choisissent pour faire une dernière tentative, pour lancer un dernier stratagème pour sauver les plans Extérieurs :

Ils ont retrouvé un puissant artefact (peut-être avec l'aide des pjs d'ailleurs)<sup>7</sup> nommé *plaque sensorielle*. Grâce à cela et en dépensant une part de leur énergie de création, ils vont pouvoir renvoyer brièvement les pjs dans le passé.

Ils n'ont pas de plan tout prêt quant à ce que les pjs vont faire dans le passé mais il doivent trouver le moyen de le modifier pour que le présent ne soit pas tel qu'il est en train d'advenir. Le fait que les pjs soient l'objet de la prophétie d'Erathaol fait que les Etres Originels ne veulent pas les influencer sur la conduite à tenir dans le passé. Les pjs, du fait de la prophétie, sont les plus à même de savoir ce qu'il convient de faire. Ils ne doivent pas oublier, cependant, que leurs actions doivent "*arrêter la guerre des plans et faire échouer le plan des forces du Mal*".

Les Etres Originels savent que la scène dans laquelle ils vont projeter les pjs se déroule il y a 1500 ans à Sigil. Elle raconte l'histoire du sauvetage de la Cage par un illithid. Ils n'en savent pas plus. Ils savent que la scène enregistrée dure quatre heures, pendant lesquelles les pjs pourront agir. Une fois les quatre heures écoulées, ces derniers reviendront dans la sphère des Etres Originels. Ils mettent les pjs en garde contre le fait que s'ils venaient à mourir dans le passé, ils ne reviendraient pas et ne pourraient pas être

<sup>5</sup> Cf. le scénario "*Huit ans après*" et le cadre de campagne "*La guerre des plans*"

<sup>6</sup> Cf. l'arbre de vie dans le film "*The Fountain*".

<sup>7</sup> Cf scénario "*Sous les rues*"

ressuscités dans le présent. Les Etres Originels expliqueront en général le fonctionnement de *la plaque sensorielle* (Cf. "*Fonctionnement et règles de la plaque sensorielle*"), à l'exception de la partie suivante, pour laquelle ils se trompent :

*"Si vous changez des choses suffisamment importantes dans le passé pour éviter la fin des temps, vous ne reviendrez pas à cette période d'apocalypse, parce que toute cette aventure n'aura pas existé pour vous. Vous devriez alors disparaître et un autre futur devrait advenir. Si vous n'avez pas pu changer assez de choses pour que ce soit déterminant, vous reviendrez ici. Nous pensons pouvoir concentrer assez d'énergie pour vous projeter encore deux fois de plus dans la plaque après votre retour."*

Les Etres Originels se trompent sur ces points parce qu'ils ignorent que la fin des temps va survenir dans cet intervalle (Cf. "*Fonctionnement et règles de la plaque sensorielle*") et que les pjs vont rester bloqués dans la scène, qui se répétera jusqu'à leur mort.

Si les pjs refusent la mission, ils pourront sortir de la sphère, où les attendra l'effondrement des plans, sans aucun espoir d'y changer quoi que ce soit.

S'ils acceptent, les Etres Originels les laisseront s'approcher de l'étrange plaque de cuivre gravée que l'un d'entre eux tenait entre ses pattes insectoïdes. Dessus, une image d'illithid faisant un discours à une assemblée de soldats (principalement illithids et humains) dans un étrange bâtiment s'anima à mesure que les pjs se concentreront dessus... (suite dans « *Au milieu de la bataille entre illithids et mercanes* »).

## Une scène de la vie de Sigil

*Cette partie du scénario décrit l'évènement principal qui a été enregistré dans la plaque et avec lequel les pjs vont interagir. Parce que ce qu'ils doivent modifier dans le passé n'a rien à voir avec la scène enregistrée, une description sommaire de Sigil à cette époque est faite ainsi que des évènements majeurs qui s'y déroulent, pour servir de toile de fond aux actions des pjs.*

### Sigil, fonctionnement de la cité

✧ **Organisation de la ville et généralités** : peuplée de près de 800000 habitants, la Sigil d'il y a mille cinq cent ans est aussi cosmopolite que l'actuelle. Il y a une proportion plus faible de Primaires et une plus grande proportion de Planaires (les Primaires voyagent plus à l'heure actuelle).

La ville est divisée en dix quartiers, sur lesquels repose l'organisation politique de la ville. En effet, ce ne sont pas les factions qui dirigent la ville mais le Conseil des Quartiers, qui regroupe les représentants de chaque quartier.

Les quartiers sont séparés les uns des autres par de hauts murs. Il est interdit pour l'habitant d'un quartier de se déplacer à l'envie ailleurs dans Sigil. Il reste attaché à son quartier et les contrevenants à cette règle sont chassés et traduits en justice. C'est considéré comme un grave délit. Les temps de rencontres sont strictement encadrés par la loi (voir plus loin). A cette époque, les portails internes à la ville ne permettent pas d'aller d'un quartier à l'autre. Ils ne permettent que les déplacements à l'intérieur d'un même quartier ou vers l'extérieur de la ville.

Tous les habitants d'un même quartier portent la même couleur, chaque quartier a son propre bourgmestre, sa propre organisation politique, sa propre milice et rend justice pour les affaires internes du quartier. Chaque quartier a ses coutumes, ses rites, et parfois sa religion. Certains quartiers, du fait des portails présents sur son sol, abritent des communautés importantes de telle ou telle race. Par exemple, le quartier rouge, qui compte le plus connu des portails vers les Limbes, abrite 50% des githzeräis de Sigil. Cela a nécessairement une influence sur l'organisation du quartier.

Les portails qui se trouvent dans un quartier déterminent sa spécialité professionnelle et commerciale (par exemple, le quartier marron, qui abrite deux portails vers le plan de la Terre, est spécialisé dans les matériaux de construction et compte beaucoup de tailleurs de pierre, de sculpteurs,...). Les lois ayant cours font qu'il est en outre interdit pour les autres quartiers de trouver des moyens détournés pour s'approvisionner dans cette denrée dont un quartier donc le monopole. De cette manière, chaque quartier est donc dépendant des autres pour des denrées stratégiques. Les choses sont organisées ainsi. C'est cette

interdépendance qui a assuré la paix pendant des décennies mais qui est en train de provoquer une guerre civile au moment où les pjs arrivent.

En plus des dix quartiers il existe deux zones sans représentants : **le quartier arrivants**, où se massent dans des conditions très mauvaises les Primaires et autres étrangers à la ville ; et **le quartier commun**, où siège le Conseil des Quartiers et diverses institutions communes aux différents quartiers (la Prison, la Prévôté, la halle du marché et la place de Grâce).

☒ **Le quartier bleu** : *lieu* : à la jonction des actuels quartiers du Marché et de La Dame ; *races dominantes* : humains, demi-elfes, elfes ; *spécialités commerciales* : bois (matériaux de construction, chauffage, meubles...) ; *portails connus* : Terres des Bêtes, Outreterre, Plan Primaire, Plan de la Cendre ; *système d'organisation du pouvoir* : gynarchie ; *nom et race du bourgmestre* : Sinuelle Loren (femme demi-elfe, noble niveau 18) ; *noms et races des représentants à la Chambre des quartiers* : Elia Sin (femme elfe, femme du peuple niveau 12), Gwenaëlle (femme demi-elfe, femme du peuple niveau 10), Sylvia des steppes (femme humaine, guerrière niveau 14).

☒ **Le quartier marron** : *lieu* : actuel Quartier de La Dame ; *races dominantes* : nains, modrones, gnomes, genasis ; *spécialités commerciales* : pierre (matériaux de construction, sculpture...) ; *portails connus* : Plan Élémentaire de la Terre, Méchanus, Plan de la Fumée, Outreterre ; *système d'organisation du pouvoir* : monarchie ; *nom et race du bourgmestre* : Oleg le Court (mâle nain, guerrier niveau 17) ; *noms et races des représentants à la Chambre des quartiers* : Sven le Thaumaturge (mâle nain, magicien niveau 8, thaumaturge niveau 6), Jonasson (mâle nain, homme du peuple niveau 10), Torensen (mâle nain, sage niveau 12).

☒ **Le quartier noir** : *lieu* : actuel quartier de La Dame, surtout au niveau du district des temples ; *races dominantes* : fiélons, githyankis, tieffelins ; *spécialités commerciales* : esclaves (serviteurs, combattants, prostituées) ; *portails connus* : les Abysses, le Plan Astral, le Plan de l'Ombre ; *système d'organisation du pouvoir* : pouvoir du plus fort ; *nom et race du bourgmestre* : Maorel le Gros (homme tieffelin guerrier niveau 12 roublard niveau 6) ; *noms et races des représentants à la Chambre des quartiers* : Gzen Tarek (homme githyanki, chevalier niveau 11) ; Jaliak (mâle arcanaloth yuguloth) ; Archibald (tanar'ri).

☒ **Le quartier jaune** : *lieu* : actuel Bas-Quartier ; *races dominantes* : humains, aasimars, githzerai, bariures ; *spécialités commerciales* : textiles ; *portails connus* : les Elysées, l'Outreterre, le Plan Primaire, le Plan de la Vapeur ; *système d'organisation du pouvoir* : structure clanique ; *nom et race du bourgmestre* : Terrektan (mâle githzerai, moine niveau 16) ; *noms et races des représentants à la Chambre des quartiers* : Li Man Su (mâle humain, magicien niveau 12), Mère Sagesse (femelle bariure, prêtresse niveau 12), Aten Milari (mâle humain, érudit niveau 14).

☒ **Le quartier violet** : *lieu* : actuelle Ruche ; *races dominantes* : githzerai, gnomes, elfes ; *spécialités commerciales* : gemmes (taille de gemmes, vitraux, vitres...) ; *portails connus* : la Gaste Grise, l'Outreterre, le Plan Élémentaire de la Terre ; *système d'organisation du pouvoir* : "théocratie" de monastères ; *nom et race du bourgmestre* : Eterakz (mâle githzerai, moine niveau 15) ; *noms et races des représentants à la Chambre des quartiers* : Bzenx (mâle githzerai, homme du peuple niveau 12), Gouner (mâle gnome, roublard niveau 18), Teclinion (mâle elfe, roublard niveau 7 mage niveau 4).

☒ **Le quartier rouge** : *lieu* : actuelle Ruche ; *races dominantes* : githzerai, bariures, demi-elfes ; *spécialités commerciales* : cuir (armures, cordonnerie, équipements divers, sacs...) ; *portails connus* : l'Ysgard, les Limbes, le Plan de la Boue ; *système d'organisation du pouvoir* : structure clanique ; *nom et race du bourgmestre* : Alina Sabotdevent (femelle bariure, noble niveau 19) ; *noms et races des représentants à la Chambre des quartiers* : Ethel Marvaux (femelle demi-elfe, magicienne niveau 10), Zix

(femelle githzeraï, femme du peuple niveau 13), Agôn Delion (mâle demi-elfe, guerrier niveau 6 barde niveau 8).

✘ **Le quartier vert :** *lieu* : actuel quartier des Gratte-Papier ; *racés dominantes* : humains, aasimars, demi-elfes ; *spécialités commerciales* : boissons ; *portails connus* : plan Élémentaire de l'Eau, la Géhenne, l'Arborée, le Plan Primaire ; *système d'organisation du pouvoir* : république ; *nom et race du bourgmestre* : Luc l'Enchanteur (homme ensorceleur niveau 15) ; *noms et racés des représentants à la Chambre des quartiers* : Gaël le sage (mâle aasimar, prêtre niveau 10), Bernardus (mâle demi-elfe, homme du peuple niveau 12), Sophia (demi-elfe femelle, érudite niveau 10).

✘ **Le quartier orange :** *lieu* : entre les actuels Quartiers des Guildes et des Gratte-Papier ; *racés dominantes* : aasimars, githyankis, célestes ; *spécialités commerciales* : or (orfèvrerie, monnaie) ; *portails connus* : le Mont Céleste, la Bytopie, le Plan Astral, le Plan Positif, le Plan du Sel ; *système d'organisation du pouvoir* : monarchie ; *nom et race du bourgmestre* : Noël Zagon (mâle aasimar, noble niveau 15) ; *noms et racés des représentants à la Chambre des quartiers* : Hotilzen (femelle githyanki, psion niveau 15) ; Anaël (aasimon deva astral) ; Zidia (femelle aasimar, paladine niveau 10).

✘ **Le quartier blanc :** *lieu* : actuel quartier des Guildes ; *racés dominantes* : humains, tieffelins, bariures ; *spécialités commerciales* : nourriture ; *portails connus* : les Terres des Bêtes, l'Outreterre, le Plan Primaire ; *système d'organisation du pouvoir* : monarchie ; *nom et race du bourgmestre* : Vorénus de Tharse (humain, noble niveau 20) ; *noms et racés des représentants à la Chambre des quartiers* : Nissa Len (femelle tieffelin, gens du peuple niveau 18), Tonto le Fort (mâle bariure, guerrier niveau 6 barbare niveau 6), Nefertani (femme humaine, gens du peuple niveau 12).

✘ **Le quartier rose :** *lieu* : entre les actuels Quartiers de La Dame et Quartier du Marché ; *racés dominantes* : nains, gnomes, baatezus, modrones, genasis ; *spécialités commerciales* : métal (armes, armures, ferronnerie, mécanique) ; *portails connus* : Baator, le Plan du Feu, le Plan du Magma ; *système d'organisation du pouvoir* : tyrannie ; *nom et race du bourgmestre* : Kariakti (baatezu amnizu, ensorceleur niveau 5) ; *noms et racés des représentants à la Chambre des quartiers* : Sinitz (baatezu hamatula), Iliatchi (baatezu érynie), Korenin (baatezu barbazu, homme du peuple niveau 6).

✘ **Le quartier arrivants :** *lieu* : à la jonction entre le Bas-Quartier et la Ruche actuelle ; *portails connus* : l'Achéron, l'Éthéré, le Plan Primaire (de nombreux portails), le Plan du Vide.

C'est l'antichambre de Sigil. Comme les "étrangers" à la ville n'ont pas de quartier de rattachement, il faut bien qu'ils soient quelque part quand ils séjournent à Sigil. Le quartier arrivants sert à ça.

Situé dans ce qui deviendra le Quartier des Primaires, puis le Bas-Quartier, cette partie de la ville compte plus de la moitié des portails raccordés au Plan Primaire. Pour cette raison, ceux qui arrivent à Sigil par hasard ou en explorant les plans pour la première fois se retrouveront fatalement là. Si par hasard, ils arrivaient dans un autre quartier, la milice de quartier les conduit ici.

Des bureaux d'accueil de chaque quartier se trouvent dans le quartier arrivants et délivrent des laissez-passer temporaires ou des permis de travail provisoires pour leur quartier. Un arrivant qui a fait ses preuves peut demander au bout d'un an à intégrer définitivement un des quartiers.

Malgré ces principes d'intégration progressive, le quartier arrivants est en réalité dans sa majeure partie un camp de réfugiés sordide aux conditions d'hygiènes déplorables. Les gens dorment dans des tentes, ne mangent pas à leur faim et font la queue des heures dans l'espoir d'être recrutés par un employeur d'un des quartiers, seule manière dont les "colorés" acceptent l'intégration d'un étranger.

Les étrangers à la ville qui sont fortunés ou qui ont des contacts parviennent quant à eux à occuper les bâtiments construits en dur, pour la plupart des auberges. Les prix y sont exorbitants (jusqu'à 10 fois les tarifs du Manuel des Joueurs). Les étrangers à la ville qui approvisionnent traditionnellement un

quartier ou les invités spéciaux sont quant à eux hébergés dans le quartier de couleur auquel ils deviennent administrativement rattachés.

Le fait que soit massé dans un espace exigu tant de monde est générateur de violences. Les bagarres qui finissent par des morts sont quotidiennes. Le quartier arrivants est un véritable mouvoir, encerclé par des hauts murs et les milices de tous les quartiers contiguës. La prévôté assure la milice dans cette partie de la ville. Le capitaine qui dirige ces forces lourdement armées s'appelle Gérard.



*Géron chef de la rébellion mercane l'extérieur de Sigil.*

✕ **Le quartier commun** : *lieu* : dans l'actuel Bas-Quartier ; *portails commus* : le plan Ethéré, le Plan de l'Air, le Plan d'Energie Négative ; si l'essentiel de la vie des Sigiliens se déroule dans leur quartier d'origine, ces derniers savent malgré tout que des choses essentielles se passent dans le quartier commun. C'est l'interface entre les quartiers, le dénominateur commun qui permet la coexistence et l'interdépendance des quartiers de couleur entre eux. Il s'y trouve un certain nombre d'administrations et de services publics.

Tous les métiers administratifs (questeur, sténographe, huissier, gratte-papier) sont occupés ou en tous cas organisés par des fonctionnaires de la race des mercanes<sup>8</sup>. Cela fait maintenant plus de deux siècles qu'ils assurent cette fonction pour la ville. Ils organisent le travail des petites mains (secrétaires, porteurs de messages, ...) , la plupart du temps des Primaires du quartier arrivants qui leur doivent leur place.

Les forces qui composent la milice et les enquêteurs est actuellement composée pour moitié de "colorés" (également issus de chaque quartier), pour moitié d'étrangers recrutés dans le quartier arrivants ou à

A partir du moment où on travaille dans le quartier commun, on subit une formation à la prévôté qui permet d'assurer, avec une paye non négligeable, la fidélité de ces nouveaux venus aux chefs de l'administration (le Greffier en chef pour les administratifs, le Prévôt pour les forces armées).

*La Chambre du Conseil* : le bâtiment central est le haut lieu de la politique sigilienne, où se rassemble le Conseil des quartiers, qui prépare et vote les lois qui régissent la ville. Le Conseil est composé de 30 représentants des quartiers (3 par quartiers), élus ou désignés selon leur quartier d'origine. Pour qu'une loi soit décidée, il est nécessaire que plus de 50% des représentants votent en sa faveur. L'organisateur de tout le travail administratif est le Chef des Greffiers, Geron, un mercane. La sécurité est assurée par des hommes de la prévôté.

*La Prévôté* : ce gigantesque château fait office de quartier général de la milice inter quartiers, celle qui assure la sécurité dans le quartier commun, dans le quartier arrivants, sur les routes entre les quartiers et dans les souterrains. Les gardiens de la Prison et les bourreaux sont issus du même corps de la milice.

La milice joue souvent le rôle des "casques bleus" entre les milices des quartiers ces derniers temps.

Les enquêteurs de la prévôté, une force d'investigation et de combat d'élite, sont habilités à intervenir et mener des enquêtes dans les quartiers de couleur pour toutes les affaires qui concernent des litiges entre quartiers ou couvrant simultanément plusieurs quartiers.

<sup>8</sup> Autrement appelés "arcanes".

La prévôté est également l'instance judiciaire de haute justice. Elle ne s'occupe pas des affaires internes des quartiers mais des affaires politiques liées à la Chambre du Conseil, des affaires commerciales inter quartiers liées à la Halle du Marché et de la lutte contre les mouvements séditionnels (factions émergentes, contrebande..).

A la prévôté aussi, le travail administratif est organisé par les mercanes.

Le Prévôt actuel se nomme Monseigneur Roger de Lombienne.

*La Prison* : ce bâtiment abrite ou exécute ceux qui sont condamnés par la Prévôté. Il y a relativement peu de prisonniers, environ deux mille à la fois. La Prison est un château fort sombre encerclé d'une immense muraille. On dit qu'on ne ressort jamais de ses oubliettes et de ses cellules.

*La Halle du Marché* : cette vaste halle couverte est le lieu où les échanges commerciaux entre quartiers se négocient. Il ne s'agit pas vraiment d'un marché puisque les marchandises ne sont pas présentes ici. Toutes les négociations sont faites en présence de mercanes, qui en tant que forces neutres, garantissent le calcul des prix et la justesse des mesures (poids, taille).

Une fois que l'accord est passé, c'est de quartier à quartier que l'approvisionnement se fait, par les routes inter quartiers et toujours en présence d'une escouade de miliciens de la prévôté.

Pour les négociants des quartiers, ce lieu permet des rencontres avec des homologues d'autres couloirs, des échanges de nouvelles, des discussions qui peuvent prendre des heures et des heures... Enfin, c'était le cas quand l'ambiance de Sigil était bonne. Actuellement, beaucoup de négociants ne prennent que le temps de conclure les accords commerciaux qui leur sont vitaux et rien d'autre, ils repartent sitôt après. Il n'y a plus, sauf exception, l'ambiance fraternelle qui existait jadis entre les négociants.

Suite aux tensions qui sont survenus lors d'échanges dénoncés comme injustes (voir plus loin), les miliciens de la prévôté assistent aux échanges et les responsables des poids et mesures mercanes sont surveillés par les enquêteurs de la prévôté.

*La Place des Grâces* : tous les ans, les jeunes gens en âge de se marier et qui n'ont pas trouvé chaussure à leur pied dans leur quartier peuvent se rassembler sur la Place des Grâces pour le jour des Grâces, une fête qui quoi qu'elle ait perdu son sens originel, existe encore à l'époque des pjs.

La journée commence par divers jeux et tests qui permettent aux jeunes gens présents de prouver leur valeur ou leurs charmes (escalade d'un mat de cocagne, jeux d'adresse ou de force, concours de beauté..).

Les gagnants des jeux et concours de la matinée peuvent choisir la personne avec qui ils vont passer l'après-midi (un système de points compliqué permet à ceux qui ont remporté le plus de succès le matin d'avoir le plus large choix). L'après-midi se déroule donc en promenades et discussions en aparté, où l'on se jauge et l'on se charme. On boit du thé et on mange des sucreries tout en se cherchant du regard.

Enfin, la soirée donne lieu à un bal costumé où les demoiselles qui ont été séduites plus tôt dans la journée laissent savoir à l'unique objet de leur attention derrière quel costume elles se cachent. Ainsi, certains couples inter quartiers se forment et il est de tradition que ce soit la jeune fille qui rejoigne le quartier de son futur mari.



*Roger de Lombienne, Prévôt*

Pour ceux qui repartent sans époux ou épouse, la fête des Grâces reste malgré tout un moment qu'on n'oublie pas, plein de magie et de charme. Car il n'est pas dit que repartir sans conjoint signifie que l'on n'a pas joué, lors d'une balade d'après-midi ou lors des danses du soir, derrière son masque, le jeu de l'amour et du hasard.

Cette "fête des catherinettes" a été annulée cette année, du fait des tensions inter quartiers. La prévôté craignait que des rixes n'éclatent.

✕ **Les routes inter quartiers** : c'est un réseau labyrinthique de routes qui, encaissées entre les murailles des quartiers, les sépare autant qu'elle les relie.

Hors des heures bien précises de la journée où les livraisons de biens négociées à la Halle du Marché se déroulent (entre pic et trois heures après pic), seuls les miliciens de la prévôté sont autorisés à se trouver sur ces routes. Ils y opèrent des patrouilles, maintiennent des réverbères allumés.

Les colorés qui se déplacent, soit pour rejoindre le quartier commun, soit le quartier arrivants, soit un autre quartier pour échanges commerciaux ne peuvent le faire sans une autorisation écrite de leur bourgmestre, contresignée par un capitaine de la prévôté dans le quartier d'origine, ni sans être accompagnés par une patrouille de miliciens. Au grand maximum, c'est une centaine de personnes par quartier et par jour qui se déplace sur ces routes, qui sont donc la plupart du temps désertes.

✕ **Problèmes actuels à Sigil** : *une guerre qui couve entre les quartiers* : depuis plusieurs mois, les différences entre quartiers se sont changées en guerre larvée. Le premier effet est que les haines "culturelles" ont pris le dessus sur l'idée d'intérêt général. Le Conseil des quartiers ne parvient plus à prendre quelque décision que ce soit, les dissensions faisant qu'il y a toujours suffisamment d'opposition pour que chaque proposition de loi soit bloquée. Le gouvernement central est donc paralysé depuis un certain temps.

Deuxièmement et plus grave encore, des différents commerciaux ont récemment provoqué de mini-guerres diplomatiques, qui ont conduit les représentants des quartiers à s'opposer entre eux, créer des clans pour abattre des "ennemis" au Conseil, déclencher des enquêtes à l'échelle de tout un quartier, mettre en doute l'honnêteté d'un représentant ou d'un autre... Plusieurs fois, la ville a été au bord de la guerre civile.

Un exemple récent de ces tensions est l'évènement survenu il y a trois mois : persuadés que le quartier blanc organisait la pénurie des denrées alimentaires pour en augmenter le prix, le quartier rose et le quartier bleu ont décidé illégalement d'un embargo sur le quartier blanc, ce qui a failli tourner à l'affrontement armé à la muraille entre quartier rose et blanc.

Autre exemple, le quartier jaune a dernièrement déposé un recours devant la prévôté, estimant que considérant la diminution de la demande, plusieurs quartiers devaient avoir ouvert des voies d'approvisionnement illégales en textiles, sa spécialité. La prévôté a donc mené une enquête jugée "humiliante" par les autochtones des quartiers suspectés, qui ont crié au scandale. Les résultats de l'enquête ne sont pas encore connus mais des gens de la prévôté ont disparu et certains enquêteurs sont d'ores et déjà accusés d'avoir perçus des pots-de-vin.

La chanson court qu'en dépit des murailles, des espions et assassins passent en ce moment entre les quartiers. L'heure pourrait être grave.

*Les mercanes et leur plan* : les problèmes liés aux suspicions et aux haines entre quartiers sont discrètement alimentés depuis longtemps par les mercanes, extrêmement bien placés dans l'administration de la ville (Cf. Le quartier commun). Ils ont su créer un climat de défiance par de la désinformation et des calomnies qui n'avaient pas de mal à trouver des oreilles attentives, en créant des preuves de toute pièces ou en poussant certains habitants des quartiers ou du Conseil à la faute.

Ils ont pour but d'abattre le système politique en place pour lui substituer une organisation unique et centralisatrice qu'ils gèreraient. Négociants et commerçants dans l'âme, ils veulent faire de Sigil leur plateforme commerciale à l'échelle des plans. Geron, le leader des mercanes sigiliens, qui est aussi le greffier

en chef du Conseil des quartiers, joue officiellement un rôle de pacificateur. Mais dans l'ombre et par des intermédiaires, c'est lui qui jette de l'huile sur le feu. C'est aussi lui, avec un cercle d'une dizaine de leaders mercanes, qui a organisé l'attaque des répliqueurs sur l'Aiguille et qui a fait entrer des troupes de mercenaires et des machines de guerre à Sigil en vu d'un putsch.

Les mercanes sont en effet responsables de la menace qui pèse sur l'extérieur de la ville (Cf. *L'annonce de La Dame, une menace à l'extérieur de Sigil*) pour y avoir amené à grands frais les répliqueurs du plan de la Terre. Ces créatures anaérobies et insensibles à la gravité sont en train de fragiliser la structure extérieure de la Cage et le sommet de l'Aiguille.

L'incapacité relative du Conseil des quartiers à gérer ce problème et à prendre quelque décision que ce soit devait faciliter la tâche aux mercanes pour prendre le contrôle de la ville dans un deuxième temps, en se positionnant en sauveurs. De la même manière qu'ils ont amené les répliqueurs, ils peuvent sans difficulté les faire partir et ainsi, se faire "les héros" de la ville.

Malheureusement pour leur plan, un groupe d'aventuriers contrebandiers, financés par des représentants du Conseil des quartiers *incognito*, a trouvé il y a quelques heures un autre "sauveur" qu'eux avant qu'ils n'interviennent (Cf. *L'annonce de La Dame, une menace à l'extérieur de Sigil*).

Ils vont donc changer leur fusil d'épaule et prendre la ville par la force, en éliminant les bourgmestres et le Conseil des quartiers autant qu'ils le pourront. Ils emploieront deux moyens pour ce faire : activer les dissensions entre quartiers pour les amener à se battre entre eux (1) et passer à l'offensive (2). Pour cette deuxième voie, ils s'étaient garantis les moyens de réduire les résistances lors de leur prise de pouvoir en faisant entrer dans Sigil progressivement des mercenaires et un armement qui leur donnerait un avantage stratégique. Ils vont donc mettre la ville à feu et à sang pour prendre le pouvoir par les armes (Cf. *Evènements se déroulant dans Sigil pendant les quatre heures de l'enregistrement*).

Alors que les mercanes vont progressivement se révéler, les forces de la ville vont découvrir leur plan et leurs actions de ces derniers temps. Les enquêteurs de la prévôté qui investiguaient sur les désinformations qui ont créé les guerres civiles sont sur le point d'arriver jusqu'à eux.

*La chasse aux parias (contrebandiers, factions émergentes)* : peut-être face à l'immobilisme et au blocage du système auquel la ville en est arrivée (impermeabilité entre quartiers sans autre raison que la coutume, embargos commerciaux, tensions...), des réactions se produisent.

La première est l'organisation entre les quartiers de réseaux de contrebandes. Parfois sur un registre mafieux, parfois avec des visées d'échanges culturels et de libération des moeurs, des groupes d'individus trouvent des moyens de faire du commerce illégal d'un quartier à l'autre. Cela a agi comme soupape de sécurité dans des situations d'embargo et a amené des gens à remettre en question l'organisation de la ville par quartiers. Quoique les contrebandiers soient sévèrement pourchassés et souvent tués à vu par la prévôté ou les milices de quartier, une frange de moins en moins marginale de la population tend à les considérer comme des combattants de la liberté. Pour cette raison, ils ont des soutiens, des planques...

Un autre type d'organisation transcendant les frontières des quartiers est celles qui deviendront plus tard les factions. Ces organisations essayent d'imposer l'idée que la séparation par quartiers est artificielle parce que des personnes de quartiers très différents peuvent avoir des intérêts et des perceptions du monde en commun. Quoique le premier à avoir défendu ça, Seigneur Cosma, l'ait fait lors du procès qui l'a conduit à être pendu, plusieurs factions émergentes font parler d'elles : **les Cherche-Mort** (dont l'objectif est la recherche de la Vraie Mort dans le trépas, dont l'un des membres est Skall, magicien humain et futur fondateur des Hommes-Poussière, quatre siècles plus tard), **les Historiens** (qui prônent une gouvernance selon les exemples historiques et un renversement du gouvernement actuel), **les Bélliqueux** (qui prônent la guerre perpétuelle comme moyen du changement, une implication de Sigil dans la Guerre Sanglante. Faction surtout composée de démons, de mercenaires et de soldats, notamment Archibald) et **la guilde des magiciens et sorcières** (qui préfigure la faction des Magiciens, qui pensent dominer le monde par la maîtrise de la magie)... Les tracts et affiches de ces factions sont interdits, leurs écrits sont brûlés dans des autodafés, leurs membres (clandestins) pourchassés par les enquêteurs de la prévôté. Bref, il se mène une véritable chasse aux sorcières. Ces philosophies ne touchent souvent qu'un

nombre très limité de personnes dans la population. Souvent craints, ils sont considérés par le peuple comme des terroristes, ce qui cause parfois l'omerta chez ceux qui craignent des représailles, soit des dénonciations (parfois à tort) des membres supposés. L'heure des factions n'est pas encore venue dans l'esprit des gens, mais certaines vont profiter des événements actuels pour agir.

Les contrebandiers et les factions émergentes utilisent beaucoup les souterrains de la ville pour passer les limites des quartiers, tenir leurs réunions, stocker du matériel. Pour ces raisons, les souterrains de Sigil sont entourés d'une aura inquiétante de mystère, de liberté et de danger. Pour ces mêmes raisons, leur accès est interdit par les autorités.

Certains membres de ces organisations, parce qu'ils travaillent dans le quartier commun ou qu'ils sont parvenus à corrompre quelqu'un de là-bas, ont d'autres moyens de circuler ou de faire circuler leurs idées ou leurs marchandises.

Par ailleurs, la prévôté, même si elle ne l'a pas révélé, a la preuve que depuis quelques temps, seraient apparus des portails internes à la ville, qui permettraient de passer d'un quartier à l'autre. Cela signifierait-il que La Dame adhère à ces pratiques hors-la-loi et passibles de peines très lourdes ? En tout cas, ces portails sont bloqués par la magie dès qu'ils sont trouvés.

*L'annonce de La Dame, une menace sur Sigil* : depuis six jours, une annonce a été faite pour La Dame par les dabus d'une grave menace qui pèse sur Sigil.

D'étranges créatures s'en prendraient à la structure externe de la cité et au sommet de l'Aiguille, cette montagne sur laquelle repose Sigil, où toute magie est impossible et où il n'y a pas d'oxygène. Ces parasites détruiraient progressivement la roche. Personne ne sait ce qui se passerait s'ils continuaient trop longtemps.

La Dame exige que les habitants de Sigil règlent ce problème (peut-être parce qu'elle ne le peut pas). Elle a ouvert un large portail permanent dans Sigil, qui permet d'accéder au sommet de l'Aiguille.

Hors, le Conseil des Quartiers se montre incapable de trouver des solutions, profondément divisé et sur le point de se livrer à une guerre civile.

Un groupe d'aventuriers Sigiliens, des contrebandiers dirigés par le flagelleur mental Lithoss (que les pjs connaissent peut-être à leur époque parce qu'il a changé plusieurs fois de corps et est ainsi vivant depuis des siècles), est pourtant parvenu à trouver un héros qui sera capable d'intervenir au sommet de l'Aiguille. Il s'agit d'un chef illithid, un certain Jeya, qui avec son étrange vaisseau volant, va traverser le portail qui mène à l'extérieur de Sigil et combattre les parasites répliqueurs.

#### La scène enregistrée

*Cette partie décrit toute la scène des quatre heures du point de vue de Jeya, qui l'a enregistrée. Seule la succession d'événements est décrite. Si les pjs agissent dans cette scène, voir « Au milieu de la bataille entre illithids et mercanes ».*

✂ **Le débriefing** : durée : 10 minutes ; localisation : dans une pyramide volante en bronze dans le ciel de Sigil.

Jeya et son équipe sont au sommet de leur pyramide vaisseau, au niveau du poste de commandement. Des baies vitrées permettent de voir Sigil dans le petit matin à l'extérieur. Diverses manettes et boutons de contrôle parsèment un tableau de bord large de plusieurs mètres. La pyramide flotte, immobile, dans le ciel sigilien.

Tout l'équipage est présent, et tend l'oreille à ce que va dire le capitaine et leader incontesté. Les illithids forment le cercle le plus proche de Jeya. Les autres sont massés derrière.

Jeya s'adresse à eux en illithid, langue que seuls les Sigiliens présents ne peuvent pas comprendre. Cela leur est traduit par Lithoss, qui fait partie du groupe de contrebandiers Sigiliens, et par les esclaves.

Dans son débriefing, Jeya commence en répartissant les tâches entre différents illithids :

Certains devront rester en cabine de pilotage avec Jeya.

Certains devront actionner les canons.

Certains devront actionner les bras mécaniques.

Certains devront piloter « les machines » (il s'agit des robots).

Certains sont responsables de diriger les escouades d'esclaves. Ils devront les équiper des masques qui sont dans les réserves, et ne les déployer que sur l'ordre de Jeya.

Ensuite, le capitaine décrit ce qui est connu des conditions particulières de ce combat : il se déroulera au sommet de l'Aiguille et sur la structure externe de Sigil, la Cité des Portes. Dans ce lieu, peu connu parce que quasiment personne n'y a accédé jusque-là, aucune magie ou pouvoir psionique ne fonctionnera. C'est pourquoi, ce vaisseau est probablement le seul à pouvoir y aller.

Comme cela se situe en haut d'une très grande montagne, il est très probable qu'il n'y ait pas d'oxygène et que le combat soit épuisant. Raison pour laquelle, les écoutes de la pyramide doivent rester closes, sauf aux moments des largages des robots et escouades, uniquement depuis les soutes. L'air qu'il y a dans la pyramide sera précieux.

Les masques seront obligatoires pour ceux qui sortent, ainsi que les tenues polaires.

Quant aux ennemis, les informations qui ont été transmises par les Sigiliens qui ont été acceptés à bord (il fait référence aux contrebandiers de Lithoss), montrent qu'il s'agit de créatures d'apparence métallique et insectoïde, nommées les répliqueurs. Ils peuvent très bien survivre aux conditions du sommet de l'Aiguille mais ils seraient originaires du Plan Élémentaire de la Terre. Quoiqu'on en sache assez peu sur leurs forces et faiblesses, il semblerait qu'elles craignent le plomb, c'est pourquoi chaque combattant à pied disposera d'une bourse de poudre de plomb qui permettra de créer des barrières infranchissables pour les ennemis. Les chefs d'escouades (illithids) transmettront les tactiques de combat particulières à leurs esclaves.

L'objectif est de passer le portail qui mène à l'extérieur de Sigil, rester en suspension au sommet de l'Aiguille et déployer les forces à pied pour nettoyer la zone de ses répliqueurs. Ils doivent tous être exterminés, où qu'ils se cachent, où qu'ils essayent de s'enfuir, faute de quoi, il semblerait qu'ils puissent se reproduire rapidement et devenir aussi dangereux. Les forces de la pyramide coordonneront les attaques et apporteront un soutien par des tirs au canon et si le besoin s'en fait sentir en s'approchant (pour utiliser les bras articulés et combattre au corps à corps).

Dans un deuxième temps, les combattants seront rapatriés dans la pyramide et la même manœuvre sera menée au niveau de la structure externe de Sigil.

Enfin, une fois ce travail fait, la pyramide retraversera le portail et atterrira dans Sigil où ils recevront leur paiement.

Personne ne fait de commentaire aux consignes de Jeya, qui semble régner d'une main de fer sur cette assemblée. Comme dernière consigne, il ordonne à deux illithids de mettre les « savants ulméiens » aux arrêts pour la durée de la bataille et jusqu'à leur retour dans Sigil (il n'explique pas pourquoi mais la raison en est que lorsqu'ils seront à l'extérieur de Sigil, la *domination* mentale qu'il exerce sur ces savants qui font marcher la pyramide ne sera plus effective et ils pourraient s'enfuir ou tenter de reprendre le contrôle de leur vaisseau).

Lorsque Jeya dit « *exécution* », tout le monde s'active, une bonne partie de l'équipage repartant dans les coursives pour rejoindre son poste de combat. Deux minutes plus tard, la pyramide se met en branle, se dirige vers un large portail qui illumine le ciel de Sigil et le traverse...

#### Origine, fonctionnement et équipement du vaisseau de Jeya

*Origine* : le vaisseau de l'illithid Jeya est une pyramide de cuivre de 50 mètres de haut. Cette machine extraordinaire a été trouvée par Jeya et les siens dans une autre dimension, qu'ils ont exploré et nommé Ulméia. Ils ont ramené la pyramide avec une dizaine d'ingénieurs humains de ce monde, que Jeya *domine* magiquement. Cette dimension ne connaît pas la magie mais dispose de technologies très avancées.

*Équipage* : l'équipage est composé de Jeya, d'une cinquantaine d'illithids sous ses ordres, de cent trente esclaves combattants, d'une vingtaine de Sigiliens (la plupart membres d'un réseau de contrebandiers « aventuriers », mais aussi de deux représentants de la Chambre des quartiers qui les ont financés, Ethel Marvaux du quartier rouge et Gaël le sage du quartier vert, de dix savants ulméiens et d'une centaine de créatures volantes psioniques cristallines.

*Fonctionnement* : la pyramide vole et son fonctionnement est assuré par une énergie inconnue dans ce Multivers, proche de l'énergie atomique. Toutes les technologies du vaisseau (robots, masques à oxygène, canons, système de vol) sont issues de cette civilisation et entretenues par les « savants ulméiens ». La même énergie est utilisée pour tout. Il n'y a pas de magie dans son fonctionnement, uniquement de la mécanique et de l'électronique ».

La pyramide, lorsqu'elle se trouve dans certains lieux (l'Astral par exemple), est mue par un système alternatif, installé par Jeya, mêlant sa force psionique et l'équivalent des systèmes de propulsion des vaisseaux *spelljammer*. Pour cette raison, il y a peu d'environnements que ce vaisseau ne puisse pas explorer.

A l'intérieur, les coursives et échelles qui permettent de passer d'un niveau à l'autre rappellent un sous-marin. Les espaces sont souvent exigus. Chaque section est séparée des autres par des sas, qui restent ouverts la plupart du temps entre les coursives, mais qui sont fermés quand ils donnent sur l'extérieur (ex. poste d'actionnement d'un bras mécanique, ou poste de tir pour les canons).

Le système de propulsion est sous la pyramide.

La structure externe est blindée, avec quelques points faibles aux endroits où sont ouvertes des baies vitrées ou des hublots, qui sont faits d'un verre épais et blindé mais toujours moins résistant que le métal. Ces parties peuvent être recouvertes de cuivre dans les zones où la pression est grande ou lors d'attaques. Les baies vitrées sont ouvertes pour donner une visibilité sur l'extérieur (poste de commandement, postes de tir pour les canons, postes d'actionnement des bras mécaniques).

Les soutes sont dans la partie basses, elles permettent le largage des robots, celui des dryders et celui des escouades.

*Équipements* : les différents équipements technologiques que comporte la pyramide de Jeya sont bien au-delà de la compréhension des ingénieurs de cette époque, ainsi que de celle des pjs. Pour cette raison, un habitant de ce multivers peut avec de la chance et des explications parvenir à les faire fonctionner (jet d'ingénierie précisé pour chaque équipement) ; dans de rares cas, parvenir à les réparer (jet d'ingénierie également précisé pour chaque équipement). Mais en aucun cas, on ne saurait créer des équivalents. Même les savants ulméiens présents dans la pyramide n'ont pas l'équipement nécessaire pour créer de nouveaux objets technologiques. Qui plus est, les matières premières nécessaires au fonctionnement du vaisseau (notamment l'énergie atomique) sont en quantité limitée et les réserves seront bientôt épuisées. Ces technologies sont donc vouées à la disparition.

Les équipements qui seront utilisés pendant ce scénario seront : les bras articulés de la pyramide, les canons de la pyramide, les robots, les masques respiratoires, les fusils et les cuves de soins.

✘ **La bataille de l'Aiguille** : *durée* : de 10 minutes à 1h30 ; *localisation* : au sommet de l'Aiguille et sur la structure externe de Sigil.

*Phase 1 l'approche (de 10 à 20 minutes)* : Alors que la pyramide de Jeya a traversé le portail, elle se retrouve au niveau du sommet de l'Aiguille, sur de la roche. Elle s'élève doucement pour être hors de portée du sol. Cependant, tant qu'ils ne sont pas attaqués, les répliqueurs<sup>9</sup> ne se battent pas et se contentent de manger.

Pendant une dizaine de minutes, la pyramide effectue un repérage de ce qu'il y a au sol. Quelques dizaines de répliqueurs grouillent sur le sommet, découpant puis mangeant de la roche. Une partie plus grande encore a creusé des galeries dans la roche et percent progressivement la montagne, comme des mineurs le feraient. Ces tunnels sont pour la plupart assez grands pour qu'un humanoïde y passe.

Les répliqueurs sont des créatures qui n'existent plus à l'époque des pjs. Chaque individu fait une taille standard, soit environ 20 cm sur 20 cm.

Ressemblant à des sortes d'insectes de métal, ils colonisent actuellement le Plan de la Terre, dont ils mangent la matière pour se reproduire. Une fois qu'un individu en a mangé assez, soit l'équivalent de son poids, il se divise en deux répliqueurs identiques. Le processus prend entre une trentaine de minutes et plusieurs semaines, selon l'urgence qu'il y a à se reproduire. A l'heure actuelle, il y a des milliers de répliqueurs.

Individuellement, les répliqueurs ne sont pas de taille pour vaincre les pjs, mais l'une de leurs forces tient à ce qu'ils peuvent faire en se rassemblant :

Les répliqueurs ont une capacité qui leur permet de jauger leur adversaire et s'ils le peuvent (s'ils sont suffisamment nombreux), de former un répliqueur ayant le même nombre de DV que leur adversaire.

<sup>9</sup> Créatures tirées de la série TV "Stargate".

Cette stratégie d'adaptation n'est pas la seule, puisqu'ils peuvent également développer des capacités spéciales comme le vol, mutualiser leur capacité de tir en formant des catapultes... C'est d'ailleurs en volant que certains sont allés sur la structure externe de la Cage.

*Phase 2 : la surface du sommet (de 20 à 30 minutes):* L'équipement est distribué aux esclaves et aux contrebandiers sigiliens (fioles de feu grégeois, poudre de plomb, fusils et balles, masques à oxygène, tenues polaires) dans les soutes de la pyramide. Ils forment des escouades, généralement composées d'une quinzaine d'individus, elles sont accompagnées de deux robots chacune.

Jeya débarquera les robots et la moitié des escouades en plusieurs points : alors que les soutes de la pyramide s'ouvrent, des câbles auxquels sont accrochés les esclaves et leurs sergents illithids descendent jusqu'au sol. Les robots sautent des soutes en volant et rejoignent les escouades.

Juste après, la pyramide prend de la hauteur puis commence à tirer au canon sur les lieux où les répliqueurs sont concentrés à la surface.

Le début de l'attaque de Jeya agit comme un coup de pied dans une fourmilière. Pour ceux des répliqueurs qui sont à la surface ou non loin, c'est le début du combat. Ils avancent par nuées, qui grouillent, produisant un bruit assourdissant de cliquetis de métal. Ils se rassemblent et s'élancent pour détruire les attaquants au sol, soit en meutes de petites créatures, soit en conglomérat formant de plus grosses créatures. Certains vont attaquer les esclaves et les sigiliens, d'autres les robots.

Dans les coins du sommet de la montagne où il n'y a pas d'escouades d'hommes à pied, les répliqueurs forment en plusieurs endroits des sortes de catapultes qui tirent sur la pyramide ou au milieu des esclaves. Jeya fait tirer au canon sur ces catapultes. Le vaisseau essuie cependant quelques tirs.

Pour ne pas laisser ses troupes être tout à fait débordées, il fait larguer les deux tiers de ce qu'il reste d'esclaves.

Certaines galeries sont isolées grâce à la poudre de plomb pour que les répliqueurs n'en sortent pas trop tôt.

Certains esclaves tracent un cercle de plomb autour d'eux pour que les répliqueurs ne puissent pas les atteindre puis tirent sur ceux qui arrivent.

Les répliqueurs s'en prennent aux masques respiratoires (point faible) des esclaves.

*Phase 3 : les galeries du sommet (de 30 à 50 minutes):* les escouades rentrent dans les galeries pour les débusquer. Le plomb et le feu grégeois sont massivement utilisés.

Les robots restent à l'extérieur des galeries et tirent sur les répliqueurs qui cherchent à sortir.

Rapidement, les répliqueurs s'enfuient des galeries et s'envolent, prenant d'assaut la pyramide elle-même. Les bras articulés de la pyramide essaient de tuer un maximum de répliqueurs et éviter les dégâts sur la structure externe. Ce qu'il reste d'esclaves (une grosse vingtaine) sort sur la coque externe, accrochés à des grappins, pour détruire les répliqueurs qui commencent à manger la carlingue.

Les robots viennent à la rescousse en volant.

Avec les tirs de catapultes depuis le sol et ces attaques aériennes, trois bras articulés et un canon sont mis hors d'usage. Des répliqueurs sont parvenus à s'infiltrer dans le vaisseau.

Pendant ce temps, les escouades finissent de nettoyer les galeries.

Ils remontent ensuite en surface et la pyramide vient les récupérer, avec les mêmes câbles qui avaient servis à les déposer. Les robots remontent en volant, sauf un dont le système de vol a été endommagé.

*Phase 4 : vers la surface externe de la Cage (de 50 minutes à 1h30):* alors que toutes les forces de Jeya sont à nouveau dans le vaisseau, certains hommes sont emmenés vers les cuves de guérison, d'autres préparent l'équipement pour la deuxième partie de la bataille et se réchauffent.

La pyramide vole en direction de la Cage depuis le sommet de l'Aiguille. Les répliqueurs, qui savent ce qui s'est passé sur l'Aiguille, ont accéléré au minimum leur temps de reproduction et ils forment plusieurs catapultes pour tirer à distance sur la pyramide.

Jeya doit manœuvrer pour éviter les tirs mais à plusieurs reprises, son vaisseau est touché par d'énormes projectiles et tangue dangereusement. Certaines parties du vaisseau sont isolées parce que l'air en sort par des brèches.

Alors que les trois kilomètres qui séparent Sigil de l'Aiguille ont finalement été parcourus, les illithids, les esclaves et les robots survivants sont à leurs postes de combat.

Les répliqueurs passent à l'attaque, en vol. Ils s'en prennent simultanément aux baies vitrées du poste de commandement, aux bras articulés, à l'accès aux soutes et au système de propulsion. C'est en l'air que va avoir lieu ce combat.

Des esclaves et des Sigiliens, raccordés à des filins, des grappins et du matériel d'escalade, vont combattre les répliqueurs sur la structure externe.

Alors que les robots de combat s'envolent des soutes pour combattre en l'air, des répliqueurs entrent par les soutes et le combat est porté dans les coursives.

Les répliqueurs qui étaient entrés durant la troisième phase et se sont reproduits depuis passent à l'attaque depuis l'intérieur de la structure.

Alors que le combat fait rage, le système de propulsion est rendu inopérant et la pyramide commence à perdre de l'altitude et pourrait s'écraser. Les savants ulméiens sont ceux qui auront le plus de facilité à réparer, encore faut-il les convaincre. Ils sont tenus captifs dans des cabines et ne veulent plus être esclaves.

Un jet d'ingénierie DD40 et 15 minutes de réparation pourraient partiellement faire repartir le système.

En même temps que cette « réparation » se passe, les forces de Jeya finissent par l'emporter et les derniers répliqueurs sont tués. Il semble qu'il n'y en ait plus aucun sur la structure externe de la Cage.

Grâce aux réparations de fortune qui viennent d'avoir lieu, le système de propulsion permettra de repasser le portail vers Sigil, guère plus. C'est ce que le vaisseau fait, une fois que tous les robots sont revenus à l'intérieur. Une fois passé le portail, Jeya le déplacera par la force psionique.

✂ **La bataille dans le ciel de Sigil** : durée : de 1h30 à 3h15 ; localisation : dans le ciel de Sigil (quartiers rose, blanc, jaune, rouge puis quartier commun).

*Phase 1 : la préparation, de 1h30 à 2h* : Alors que la pyramide de Jeya est de retour dans Sigil, les forces des mercanes ont déjà fait pas mal de dégâts en ville :

En l'air, des zeppelins parcourent les quartiers pour détruire les différents bâtiments publics. Ils sont entourés par des deltaplanes, qui lâchent des grenades incendiaires pour propager des incendies. Des sorciers de la guilde des magiciens et sorcières, parcourent les quartiers, volant sur leur balais magiques et grâce des sortilèges de vol, détruisant tout ce qu'ils peuvent pour semer la terreur.

Au sol, le chaos n'est pas moindre (Cf. « *Evènements se déroulant dans Sigil pendant les quatre heures* »). Des portes entre quartiers et routes sont ouvertes, la milice de la prévôté affronte en certains lieux les habitants, certains quartiers colorés s'affrontent, des attentats et assassinats ont lieu ici et là.

Tout n'est que chaos. Il semble que La Dame ne soit pas intervenue.

Quand Jeya voit l'état de Sigil à son retour, tous les combats au sol et deltaplanes et zeppelins, il donne l'ordre que toutes les forces restent dans la pyramide pour ne pas se disperser (ils ne font pas le poids au sol contre l'ensemble des parties belligérantes). Il prend de l'altitude et reste caché dans des nuages pour éviter provisoirement les combats. Il ordonne aux savants ulméiens de remettre les canons et bras articulés en état de marche, laisse le temps aux esclaves d'être soignés et de se rééquiper.

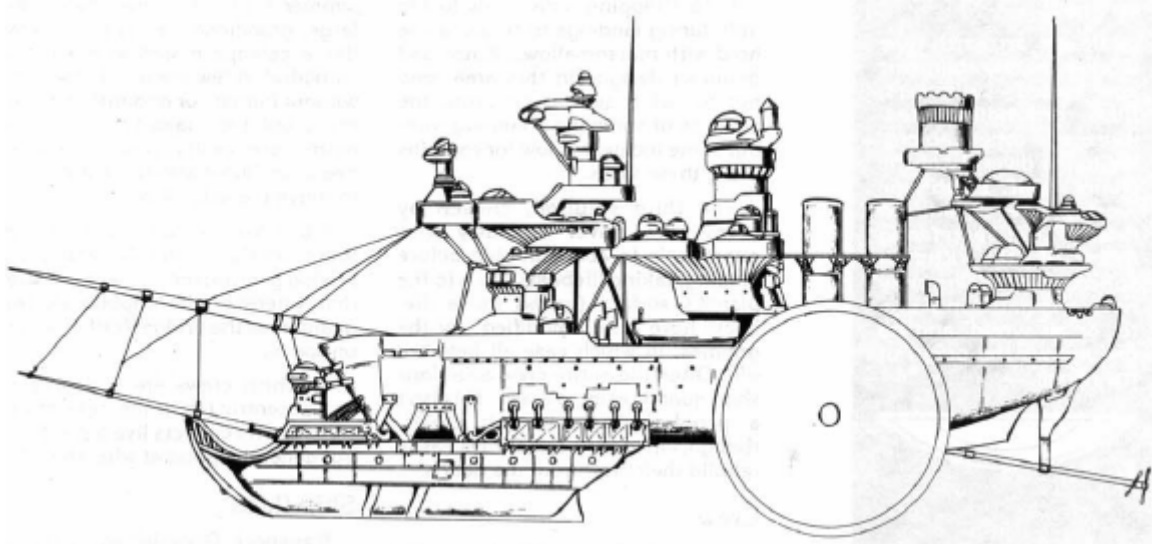
A partir de là, le vaisseau de Jeya sera partiellement mû par sa force psychique, comme il est endommagé par la bataille qui s'est livrée au niveau de l'Aiguille.

*Phase 2 : les combats contre les forces volantes des mercanes, de 2h à 2h50* : pendant cette partie, le vaisseau de Jeya va poursuivre les zeppelins mercanes pour les détruire.

Les robots lui serviront de soutien et aideront, notamment en trouant les ballons des zeppelins.

Face aux deltaplanes et aux sorciers qui volent en tous sens et arrivent sur la pyramide rapidement, Jeya lâchera ses créatures psioniques volantes, les dryders, pour les faire tomber et les obliger à se poser, ce qui fonctionnera à chaque fois.

Plusieurs affrontements auront lieu, en différents lieux de la ville. Ce sera des échanges de tirs à énergie (zeppelin) contre tir à projectiles (pyramide). Durant ces combats, la pyramide abat cinq zeppelins.



*Navire-amiral mercane*

*Phase 3 : trois d'un coup, de 2h50 à 3h15* : un moment particulièrement sensible sera l'arrivée de la pyramide au niveau du quartier commun. Plus loin, le vaisseau-amiral des mercanes pilonne ce qui reste de la prévôté. Trois zeppelins, pour empêcher la pyramide de neutraliser le vaisseau amiral mercane, s'élancent sur les forces de Jeya.

Alors que la pyramide aura abattu un zeppelin en quelques minutes, les deux autres s'enfuient en passant la bordure de Sigil, sont projetés au hasard dans un autre plan.

Si la pyramide est beaucoup plus résistante et mieux armée que les zeppelins mercanes, il n'en reste pas moins que le temps que la pyramide ait fait le tour de plusieurs quartiers pour en vaincre huit, les zeppelins ont eu le temps de pilonner les bâtiments en plusieurs coins de la cité. Jeya n'est arrivé que tardivement dans la bataille de Sigil et un certain nombre de lieux centraux sont détruits, des incendies font rage un peu partout, le pouvoir politique de la ville est en déliquescence.

Par ailleurs, à l'issue de tout ça, la pyramide a subi de graves dégâts, tant sur sa structure externe que sur son armement. Les zeppelins ont fait des dégâts sur la pyramide, progressivement.

☒ **L'éperonage du navire amiral des mercanes** : *durée* : de 3h15 à 3h40 ; *localisation* : dans le ciel du quartier commun.

*Phase 1 : les mercanes tirent à volonté, de 3h15 à 3h20* : le navire amiral des mercanes, considérant la débâcle des zeppelins, s'éloigne de la prévôté pour attaquer la pyramide, au-dessus de la Place des Grâces. Son blindage est intact, ses plates-formes de tir opérationnelle et il a d'ores et déjà l'avantage.

Ses tirs vont finir d'affaiblir la pyramide, qui n'aura que le temps d'approcher, ses deux canons restant ne parvenant qu'à égratigner le navire amiral mercane. La pyramide est détruite en de nombreux points et risque de se disloquer.

*Phase 2 : l'éperonage, de 3h20 à 3h40* : vue la puissance du navire amiral mercane et son insensibilité aux tirs du vaisseau de Jeya, le capitaine illithid tente une dernière manœuvre, désespérée.

Il passe au-dessous du navire amiral mercane et le percute violemment pour en casser la coque externe. Jeya et ses troupes (robots, esclaves, sigiliens) quittent leur navire pour entrer dans le vaisseau-

amiral mercane et affrontent les mercanes et leurs mercenaires au corps à corps, progressant dans les coursives pour rejoindre le poste de commandement.

Le poids de la pyramide va progressivement entraîner le vaisseau mercane vers le sol du quartier commun.

La dernière scène se déroulera dans la salle de commandement du vaisseau mercane, où Jeya va affronter Geron, le leader des mercanes. Jeya parviendra finalement par l'emporter et dévorera le cerveau de Geron juste avant que les vaisseaux n'atteignent le sol.

☒ **L'atterrissage et le Décret de La Dame** : *durée* : de 3h40 à 4h ; *localisation* : dans le quartier commun.

Alors que le vaisseau-amiral s'écrase sur la place des Grâces dans le quartier commun, entraîné par la pyramide de Jeya, la ville est ébranlée de ce grand choc. A l'intérieur des deux vaisseaux, la plupart des combattants encore vivants meurent sous le choc (15d6 de dégâts comme des dégâts de chute).

Etrangement, à cet instant, Sigil se calme. Les dabus ressortent, dans chaque quartier, porteurs d'un message en rébus : « *cessez les hostilités, La Dame l'ordonne. Venez entendre le Nouvel Edit, rassemblez vous dans le Quartier commun !* »

La Dame elle-même, entourée de dabus, parcourt les routes pour arriver jusqu'au lieu où les deux navires se sont écrasés dans le quartier commun.

Lorsqu'elle arrive là, toute une foule est déjà massée là, à attendre de voir ce qui va sortir des décombres des vaisseaux, à attendre ce que va déclarer La Dame.

Enfin, alors que péniblement et à bout de forces, Jeya et quelques uns de ses fidèles s'extirpent des débris, les dabus, qui font cercle autour de La Dame, proclament l'Edit : « *pour l'avoir sauvée à l'extérieur et à l'intérieur, Jeya l'illithid devient roi et protecteur de Sigil pour un siècle. Les quartiers sont démantelés, le Conseil des quartiers est dissout, les murailles abattues. Les mercanes sont bannis pour toujours de Sigil. Les bourgmestres et représentants sont également interdits de paraître à Sigil, sous peine d'être envoyés dans des Dédales.* »

Alors que s'écrit cette page importante de l'histoire de Sigil et que Jeya, étonné, regarde avec une exultation dissimulée le peuple de sa nouvelle cité sur laquelle il va régner sans partage et d'une main de fer, le terme des quatre heures arrive et la scène prend fin (et recommence à zéro)<sup>10</sup>.

#### ..... Evènements se déroulant dans Sigil pendant les quatre heures de l'enregistrement

*Comme les pjs vont peut-être revivre plusieurs fois la scène, il est possible qu'ils revivent plusieurs fois le même moment, mais en différents lieux. Cette partie décrit chronologiquement les différents évènements qui surviennent dans la cité de Sigil pendant les quatre heures. A chaque fois est indiquée l'heure exacte de l'évènement et le lieu où il se déroule.*

**00h00, tous les quartiers** : à partir de ce moment, tous les dabus disparaissent de Sigil. Certains diront plus tard les avoir vu prendre le chemin des égouts et souterrains de la ville.

**00h00, quartier rose** : la guenaude Ravel<sup>11</sup>, chef occulte de la guilde des magiciens et des sorcières, lance un sortilège : dans le ciel de Sigil, apparaît la forme étrange d'une rune<sup>12</sup>. C'est le top départ pour les quelques trois cent magiciens et sorcières de la guilde qui rejoignent les zeppelins mercanes à quatre endroits de la ville.

**00h05, quartier jaune** : les enquêteurs de la prévôté, concentrés dans un seul lieu, lancent un gigantesque coup de filet visant à abattre un réseau de contrebande. La milice colorée et les enquêteurs organisent un couvre-feu le temps de l'enquête, qui a été validée par le prévôt lui-même, qui est présent.

**00h10, quartier commun** : considérant la déconvenue que représente le vaisseau de Jeya, qui vient de passer le portail pour combattre les répliqueurs, les mercanes quittent discrètement la Chambre des quartiers, non sans avoir lancé des illusions qui font croire qu'ils sont toujours présents. Ils envoient des

<sup>10</sup> Voir "l'action des pjs pendant le scénario".

<sup>11</sup> Qui sera plus tard appelée Puits de Rébus et impliquée dans l'intrigue du jeu vidéo "Planescape : Torment"

<sup>12</sup> Voir l'appel des Mange Mort dans Harry Potter.

messagers dans divers lieux de la ville pour que leur plan visant à semer le chaos soit lancé dans plusieurs quartiers. Les mercanes se dirigent par des souterrains vers le quartier jaune.

**00h10, quartier blanc :** Vorénus le bourgmestre rencontre un groupe de mercenaires contrebandiers dans une maison désaffectée. Ces mercenaires, armés par les mercanes, doivent assassiner Luc l'Enchanteur, du quartier vert. Vorénus souhaite que ce soit Bernardus, un actuel représentant du quartier vert, qui prenne le pouvoir, parce qu'ils appartiennent secrètement à un même peuple du Plan Primaire et sont partie liée. Ils veulent organiser un conglomérat vert blanc, qui aurait le monopole sur la nourriture et la boisson dans Sigil. Le groupe de mercenaires quitte le quartier blanc sitôt après par les souterrains.

**00h15, quartier commun :** la gueunaude Ravel, chef de la guilde des magiciens et des sorcières, avec les quatre meilleurs sorciers de son organisation, se téléporte dans une pièce abandonnée de la prévôté dans le quartier commun. Comme elle sait que le plan de Geron, son allié mercane, est de détruire la Chambre des quartiers, elle veut être non loin quand cela sera fait, pour, à son tour, abattre Geron et prendre le pouvoir. Elle veut également être aux premières loges pour voir le spectacle.

**00h20, quartier commun :** tous les représentants des quartiers, à quelques exceptions près, sont à la Chambre des quartiers. Un débat doit avoir lieu pour savoir ce qui doit être fait de Jeya à son retour. Les deux représentants qui ont facilité sa venue sont absents et font l'objet de lourdes critiques pour avoir pris une telle initiative sans votes. Il est même dit qu'ils devront être jugés à leur retour. Beaucoup de représentants indiquent que leur quartier ne paiera pas l'intervention de Jeya. Les débats sont houleux et se poursuivront jusqu'à 1h10, heure à laquelle le bombardement de la Chambre commencera.

La programmation de ces débats à cette heure précise a été décidée par les mercanes, qui, quoi qu'ils semblent présents, sont incapables de répondre à des questions complexes. Si quelqu'un les touchait, il pourrait peut-être comprendre qu'ils ne s'agit que d'illusions.

**00h30, quartier jaune :** les mercanes embarquent dans leur vaisseau-amiral, caché dans le sous-sol du quartier jaune. Depuis cet endroit, ils font lancer par leurs mercenaires des feux d'artifice qui sont le signal d'alarme pour que les zeppelins contenant leurs mercenaires passent à l'action, ainsi que la guilde des magiciens et des sorcières avec qui ils sont alliés.

**00h35, quartier blanc :** trois zeppelins dirigés par des mercenaires à la solde des mercanes, cachés dans un entrepôt, décollent. Ils se dirigent respectivement vers les hôtels de ville vert, orange et blanc.

**00h35, quartier bleu :** trois zeppelins dirigés par des mercenaires à la solde des mercanes, cachés dans un entrepôt, décollent. Ils se dirigent respectivement vers les hôtels de ville bleu, marron et rose.

**00h40, quartier noir :** trois zeppelins dirigés par des mercenaires à la solde des mercanes, cachés dans un entrepôt, décollent. Ils se dirigent respectivement vers l'hôtel de ville noir, jaune et vers le quartier commun (la Chambre des quartiers).

**00h40, quartier rouge :** trois zeppelins dirigés par des mercenaires à la solde des mercanes, cachés dans un entrepôt, décollent. Ils se dirigent respectivement vers l'hôtel de ville rouge, violet et vers la porte du quartier arrivants.

**00h40, tous les quartiers colorés sauf le blanc plus le quartier arrivants :** les feux d'artifice des mercanes, en plus de déclencher le départ des zeppelins, active des messagers dans chaque quartier coloré et dans le quartier arrivants. Ces messagers, estampillés par l'administration du quartier commun, sont porteurs d'un message faux créé par les mercanes : *« l'enquête de la prévôté portant sur le réseau de distribution de la nourriture organisé par les blancs a révélé qu'en effet, des malversations massives avaient eu lieu, qui avaient permis aux blancs d'organiser la pénurie et d'augmenter les prix de leurs denrées. La prévôté a cependant décidé, afin que l'approvisionnement en nourriture continue de bonne façon, d'infliger un rappel à la loi au bourgmestre blanc, pour l'inciter à ce que cela ne se reproduise plus. »* Cette information mettra plus ou moins de temps à se répandre dans les quartiers mais déclenchera une vague d'hostilité contre les blancs, sortie de nulle part. C'est entre 1h et 1h30 que plusieurs quartiers se liguèrent pour aller demander des comptes aux blancs, stimulés non pas par leurs bourgmestres mais par des agitateurs politiques qui relaient le faux message de la prévôté et incitent la foule à prendre les armes.

**00h45, quartier bleu** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville avec ses canons à énergie (sur le bâtiment) et ses archers (sur ses défenseurs). Il déploie ses deltaplanes qui lâchent des grenades incendiaires dans les rues alentours, reprennent appui sur les toits et reprennent leur envol. Des magiciens et des sorcières de la guilde du même nom passent en volant dans les rues du quartier en semant la terreur, lançant ici et là des boules de feu et autres sorts dévastateurs.

**00h45, quartier rose** : Archibald, sous la forme d'un pentadrome modrone ayant prétendument des ordres de Méchanus, aide un groupe de nains et de modrones autochtones à infiltrer le palais personnel de Kariakti, le bourgmestre des roses. Les nains et les modrones veulent abattre la tyrannie baatezu. Archibald, quant à lui, espère plutôt mettre les baatezus en difficulté et les exclure du pouvoir dans le quartier rose. L'infiltration, qui passe par le remplacement des serviteurs du palais, sera contrecarrée par le départ de Kariakti pour l'hôtel de ville.

**00h50, quartier jaune** : le navire amiral des mercanes décolle. Il se dirige vers le quartier commun, directement sur la Chambre des quartiers.

**00h55, quartier jaune** : le prévôt et ses enquêteurs découvrent l'entrepôt d'où est parti le navire mercane. Ils découvrent également que depuis le même lieu était organisée de la contrebande, à savoir des ventes illégales d'une partie des vêtements produits par le quartier jaune. Le réseau de contrebande incriminé est dirigé secrètement par Archibald, un représentant noir, des papiers laissés par les mercanes, en attestent.

Le prévôt et ses hommes retournent vers le quartier commun, suivant le navire amiral des mercanes, qui avance à vive allure dans le ciel.

**00h55, quartier noir** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville noir. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**00h55, quartier rouge** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville rouge. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**01h00, quartier arrivants** : les Belliqueux, la faction, arment un certain nombre de misérables du quartier arrivant en vue d'une action armée contre la milice et pour passer les portes de leur quartier. C'est Archibald, le chef occulte des Belliqueux, par ailleurs représentant du quartier noir et chef d'un réseau de contrebande de textiles, qui a reçu une information sûre de la part des mercanes que le temps était venu d'agir. Cependant, Archibald n'est pas présent dans ces manœuvres.

**01h00, quartier blanc** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville blanc. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**01h00, quartier rouge** : le peuple du quartier est dans la rue. Soutenu par la plupart des miliciens de cette couleur, il décide de marcher sur le quartier blanc pour réclamer de la nourriture. Cette manifestation se veut pacifique mais beaucoup sont armés et le passage des portes du quartier se fera dans la violence. A partir du moment où les gens sont sur les routes inter quartiers (que la plupart n'ont jamais arpentés), ils sont comme hystériques et arrivés aux grilles du quartier blanc, ils ne voudront qu'une chose : en découdre.

**01h05, quartier rose** : le zeppelin se met à tirer sur l'hôtel de ville. La panique s'installe dans le quartier. Le bourgmestre Kariakti se téléporte à l'hôtel de ville pour en coordonner les défenses. Les nains et modrones, instrumentalisés par le tanar'ri Archibald, quittent le palais personnel de Kariakti pour rejoindre Kariakti à l'hôtel de ville et l'abattre.

**01h10, quartier commun** : le navire amiral des mercanes et un zeppelin s'attaquent à la Chambre des quartiers, alors que les représentants siègent et que des versions illusoire des mercanes enregistrent les débats. Les sorties sont bloquées par les premières explosions, le bâtiment est coupé du reste de la ville. Le pilonnage continue.

**01h10, quartier orange** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville orange. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**01h10, quartier marron** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville marron. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**01h10, quartier violet** : le peuple du quartier est dans la rue et marche sur le quartier blanc. Idem émeute de 01h00 dans le quartier rouge.

**01h15, quartier vert** : le peuple du quartier est dans la rue et marche sur le quartier blanc. Idem émeute de 01h00 dans le quartier rouge.

**01h15, quartier arrivants** : la majeure partie des miliciens de la prévôté qui gardent le quartier arrivants se rendent en urgence dans le quartier commun pour contrer l'attaque du vaisseau-amiral mercane. Ces miliciens portent secours à ceux du quartier commun à partir de 1h35.

**01h15, quartier violet** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville violet. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**01h20, quartier commun** : la milice de la prévôté se mobilise au secours de la Chambre des quartiers. Le zeppelin qui l'attaquait lâche ses deltaplanes et les magiciens et sorcières passent à l'attaque sur la milice. Le combat continuera jusqu'à 3h40, même s'il perd en intensité à partir de 2h30, alors que la milice est en difficulté et passe plus de temps à se défendre qu'à attaquer.

**01h20, quartier vert** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville vert. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**01h20, quartier orange** : le peuple du quartier est dans la rue et marche sur le quartier blanc. Idem émeute de 01h00 dans le quartier rouge.

**01h20, quartier marron** : profitant de l'attaque du zeppelin sur l'hôtel de ville, le front de libération marron, dirigé par des gnomes et supporté par un grand nombre de races non naines, se livre à une guerre civile (destruction de commerces, affrontements contre la milice colorée, molestation de notables) à l'encontre des nains et de leur monarchie. Cela dure jusqu'à 3h40 et provoque la fuite de centaines de nains par les portails du quartier. Le leader gnome est un illusionniste nommé Aguina.

**01h25, quartier jaune** : un zeppelin attaque l'hôtel de ville jaune. Idem attaque de 00h45 sur le quartier bleu.

**01h25, quartier arrivants** : le zeppelin de la zone rouge atteint les portes du quartier arrivants. L'attaque des portes est simultanée avec celle des Belliqueux qui incitent la population à la révolte. Tout est fait pour que les portes du quartier arrivant cèdent. Le fortin des miliciens est pris par les Belliqueux, qui empruntent des souterrains pour l'atteindre, creusant un trou dans le sol par de la magie.

**01h30, quartier commun** : le prévôt et ses enquêteurs arrivent dans le quartier commun en plein milieu de l'attaque des mercanes. Lombienne divise ses forces d'enquêteurs : certains vont continuer à suivre la piste du réseau de contrebandiers d'Archibald pour les arrêter et établir leurs liens avec les mercanes ; d'autres vont jouer les messagers en se rendant dans les différents quartiers pour informer les bourgmestres de l'attaque en cours, de la duplicité des mercanes et demander assistance aux milices colorées et à celle du quartier arrivant dans le quartier commun ; d'autres retournent à la prévôté et portent assistance à la milice.

**1h40, quartier noir** : profitant de l'émulation que crée l'attaque de l'hôtel de ville, les humains du quartier, qui représentent 20% de la population, prennent les armes sous l'impulsion de leur leadeuse Gillian. Cette femme et ses supporteurs veulent que cesse l'esclavage des humains. Ils s'élancent dans les rues du quartier avec pour objectif les entrepôts des principaux esclavagistes.

**1h40, quartier bleu** : financée par les mercanes, une révolte est déclarée par le chef des gardes humains, Bastien de Langoulevant, qui veut abattre la gynarchie bleue. Un vaste massacre des matriarches commence, qui ne s'arrêtera qu'à 3h40 avec l'annonce des dabus.

**1h45, quartier jaune** : le messenger du prévôt arrive à l'hôtel de ville des jaunes pour l'informer de la trahison des mercanes et demander une aide militaire. Terektan, le bourgmestre, dépêche la moitié de la milice des jaunes pour porter secours au prévôt dans le quartier commun et masse le reste de ses troupes aux portes de son quartier, inquiet que des troubles ne surviennent.

**1h45, quartier arrivants** : sous l'action conjointe d'un zeppelin mercane et de la population du quartier arrivants, ses portes cèdent, ses miliciens sont tués et leurs têtes mis au bout de piques. Les arrivants envahissent les routes inter quartiers par milliers. Leur manifestation a des airs de révoltes, bon nombre sont armés. Ils se dirigent entre les quartier rouge et violet (entre 1h45 et 2h40) puis entre les

quartiers orange et vert (entre 2h40 et 3h40) vers le quartier blanc, dont ils veulent abattre les portes pour obtenir de la nourriture. Dans cette dynamique de revendication mais aussi de pillage, ils prennent à partie tous ceux qu'ils rencontrent (miliciens, enquêteurs, pjs...) et font en sorte d'ouvrir les portes des quartiers par lesquels ils passent. Comme les quartiers en question sont aussi en mouvement pour obtenir de la nourriture des blancs, une partie des « arrivants » rejoindront la cohorte. Une autre se sera arrêtée en chemin et aura pénétré les quartiers en questions, certains pour les visiter, d'autres pour se servir. Les quartiers rouge, violet, vert et orange ne sont plus tellement défendus et jusqu'à la fin des quatre heures, les arrivants pourront s'en donner à cœur joie (pillage, viols).

**01h50, quartier rose** : le zeppelin, qui n'est pas parvenu à détruire l'hôtel de ville, est finalement abattu par les baatezus du quartier rose, qui se sont téléportés sur le zeppelin.

**01h55, quartier noir** : les anti-esclavagistes humains libèrent le principal dépôt d'esclaves de la ville, tenu par des tieffelins et des tanar'ris. Les esclavagistes sont morts ou en fuite. Plus de mille esclaves sont libérés et viennent grossir les rangs des insurgés.

**02h00, quartier noir** : les forces du bourgmestre noir s'organisent pour mater la révolte anti-esclavage des humains. Ils forment des troupes compactes et bien armées en plusieurs points du quartier pour encercler les émeutiers.

**02h00, quartier bleu** : le zeppelin, qui a fini de détruire l'hôtel de ville, navigue vers le quartier commun.

**2h00, quartier violet** : le messager du prévôt arrive à l'hôtel de ville des violets pour l'informer de la trahison des mercanes et demander une aide militaire. L'hôtel de ville est attaqué et le messager est tué par les manifestants qui vont au quartier blanc avant d'avoir délivré son message.

**02h05, quartier rose** : les nains et modrones instrumentalisés par Archibald, profitant de la liesse due à la victoire sur le zeppelin mercane, assassinent le bourgmestre Kariakti en pleine rue. Archibald se téléporte dans le quartier arrivants et rejoindra à 02h35 la foule des arrivants qui traversent les routes inter quartiers en direction du quartier blanc. Les insurgés modrones et nains seront pourchassés et en partie exterminés par les troupes baatezus, jusqu'à la fin des 4h.

**02h05, quartier noir** : le messager du prévôt arrive à l'hôtel de ville des noirs pour l'informer de la trahison des mercanes et demander une aide militaire. L'hôtel de ville est attaqué et personne ne viendra à l'aide du prévôt.

**02h10, quartier commun** : la faction des Cherche Morts, qui ont reçu un message de la part des mercanes leur signalant que c'est le bon moment pour agir, profitent du chaos qui règne dans le quartier commun pour détruire par *désintégration* des murs de la Prison que les explosions n'ont pas atteint. En vingt minutes, ils parviennent à libérer Skall, leur chef, puis se réfugient dans le quartier arrivant, où se trouve leur repaire, en passant par la surface et sous des déguisements de miliciens de la prévôté obtenus par les mercanes. Ils arriveront à destination à 3h05 et ne bougeront plus de l'auberge qui leur sert de repaire (laquelle s'appelle « Le Feu Follet »).

**02h15, quartier marron** : le zeppelin, qui a fini de détruire l'hôtel de ville, navigue vers le quartier commun.

**02h20, quartier commun** : la Chambre des quartiers s'effondre, tuant 80% des représentants (tous ceux qui n'ont pas pu se téléporter).

**02h25, quartier commun** : le vaisseau amiral mercane concentre maintenant ses tirs sur la prévôté. Ce n'était pas du tout prévu par Ravel, de la guilde des magiciens et des sorcières, qui s'y était réfugiée. Les premiers tirs mercanes touchent "par hasard" la pièce où se trouve Ravel et ses sbires. Ils sont forcés de se replier en se téléportant et abandonner leurs projets de conquête de Sigil. Ravel comprend que quelqu'un parmi les siens l'a trahie, sinon, comment Geron aurait-il su où elle était exactement dans la prévôté ?!

**02h20, portes du quartier blanc** : le peuple des quartiers orange et vert sont devant les portes du quartier blanc, prend à partie les quelques miliciens de la prévôté qui en gardent l'accès et exigent que la porte soit ouverte.

**02h30, portes du quartier blanc** : le peuple du quartier rouge rejoint celui des orange et des vers devant les portes du quartier blanc. Ils amènent un bélier et vont défoncer la porte. Le peuple des blancs, déjà fort affolé par ce qui se passe dans le ciel, n'organise pas vraiment les défenses des remparts, les gens barricadent plutôt leurs maisons.

**02h30, quartier noir** : les émeutiers anti-esclavagisme des humains menés par Gillian prennent d'assaut les arènes de la ville, où les esclaves de combat sont retenus par les esclavagistes githyankis. Ces derniers ont quasiment déserté l'endroit, de façon préventive, emportant avec eux sur le plan Astral ce qui valait le plus cher. Les émeutiers libèrent les esclaves, de toutes races.

**02h30, quartier marron** : le messenger du prévôt arrive à l'hôtel de ville des marrons pour l'informer de la trahison des mercanes et demander une aide militaire. L'hôtel de ville est attaqué et personne ne viendra à l'aide du prévôt.

**02h30, quartier commun** : les zeppelins qui étaient dans les quartiers bleus et marrons arrivent dans le quartier commun et tirent sur la Prison.

**02h35, quartier rouge** : les messagers du prévôt qui devaient informer l'hôtel de ville des rouges, des oranges, des verts et des blancs de la trahison des mercanes et demander une aide militaire est tué en cours de route par des émeutiers qui se trouvent sur les routes.

**02h45, quartier blanc** : simultanément, les violets rejoignent les oranges, les verts et les rouges et la porte des blancs cède. Dès lors, ce ne sera que pillages, viols et assassinats dans le quartier blanc et ce, jusqu'à la fin des quatre heures.

**02h50, quartier bleu** : Ravel, la chef de la guilde des magiciens et des sorcières, lance un nouveau sortilège qui fait apparaître une rune dans le ciel de Sigil. Tous les magiciens et sorcières qui combattaient pour les mercanes abandonnent la partie et vont se cacher. L'alliance entre cette faction et les mercanes est terminée, du fait d'une double trahison.

**02h55, quartier noir** : les enquêteurs de la prévôté, en perquisitionnant chez le représentant noir Archibald, percent à jour son implication dans la contrebande de textiles organisée avec l'appui des mercanes depuis le quartier jaune. Les quartiers bleu, noir et marron semblent en avoir bénéficié. Malheureusement, Archibald est introuvable, il n'était pas à la Chambre des quartiers (voir action des Belliqueux dans le quartier arrivants).

**03h00, quartier noir** : les émeutiers parviennent dans le district des plaisirs du quartier noir, quartier des prostitués. Leur combat pour la libération se transforme pour certains en viols en réunions. Les troupes du bourgmestre noir profitent de cette confusion pour attaquer les émeutiers. Les combats font rage pendant l'heure qui suit et jusqu'à la fin des quatre heures.

**03h10, quartier vert** : les mercenaires commandités par le bourgmestre blanc Vorénus de Tharse parviennent à trouver Luc L'Enchanteur, qui essaye de ramener le calme dans les rues de son quartier. Ils l'assassinent en pleine rue, sans que personne ne s'en aperçoive.

**03h15, quartier bleu** : le messenger du prévôt arrive à l'hôtel de ville des bleus pour l'informer de la trahison des mercanes et demander une aide militaire. Les massacres en cours font que personne ne viendra à l'aide du prévôt.

**03h30, quartier rose** : le messenger du prévôt arrive à l'hôtel de ville des roses pour l'informer de la trahison des mercanes et demander une aide militaire. Le bourgmestre est mort et personne ne viendra à l'aide du prévôt.

**03h40, tous les quartiers** : une grande secousse agite toute la ville. Il faut réussir un jet d'équilibre DD5 pour ne pas tomber. La plupart des gens, y compris ceux qui étaient en train de se battre, sont surpris et incapables de réagir, d'autant que réapparaissent les dabus, avec leur appel au calme (voir « *L'atterrissage et le Décret de La Dame* »). Les gens se massent pour la plupart en foules compactes et suivent les dabus. Quelques uns continuent les combats dans lesquels ils étaient pris.

**03h55, quartier commun** : La Dame, par l'intermédiaire des dabus, proclame son nouvel Edit. Dans les quartiers, où les dabus relaient l'information au même moment, passée la surprise, c'est un sentiment de liesse qui anime les gens et nombreux sont ceux qui se saisissent d'outils pour détruire les murailles des quartiers.

.....  
Hors de Sigil pendant les quatre heures de l'enregistrement

Hors de Sigil, les choses ne sont pas fondamentalement différentes d'à l'époque des pjs.

Les leaders des hiérarchies célestes et infernales n'ont pas tellement changé, à quelques exceptions près.

Le style vestimentaire et technologique correspond plus à l'Antiquité qu'au Moyen-âge.

---

### L'action des pjs pendant le scénario

*Cette partie du scénario détaille des pistes possibles d'action pour les pjs. Elles permettent d'appréhender ce qui se passerait si les pjs faisaient telle ou telle chose, allaient à tel ou tel endroit.*

.....  
Au milieu de la bataille entre illithids et mercanes

✕ **Intérêt de cette scène par rapport au scénario** : les pjs apparaîtront systématiquement dans le vaisseau de Jeya, dans une coursière de la partie basse de la pyramide, au tout début du débriefing. Il est intéressant que la première fois, le temps qu'ils découvrent un peu le vaisseau, les dix minutes du débriefing soient écoulées et qu'ils soient embarqués dans la bataille de l'Aiguille. Il est bon pour cela que les différentes baies vitrées qui pourraient leur montrer qu'ils sont dans le ciel de Sigil leur soient inaccessibles. Ils finiront pas accéder au poste de commandement mais uniquement à la toute fin du débriefing.

Les membres de l'équipage les prendront facilement pour des contrebandiers du groupe de Lithoss. Les contrebandiers les prendront facilement pour des esclaves de Jeya. Par contre, s'ils font un esclandre et se révèlent, ils seront pourchassés et obligés de décliner leur identité. Si c'est trouble, tout sera fait pour qu'ils soient mis aux fers, éventuellement avec les savants ulméiens.

En tout cas, si les pjs s'insèrent dans cette scène (voir « *La scène enregistrée* »), il y a des chances qu'ils n'éveillent pas l'attention des aléax. Si par contre, ils essayent d'éliminer Jeya ou Lithoss ou qu'ils forcent Jeya à agir différemment qu'il ne l'aurait fait, il se peut que les aléax interviennent.

Quoi qu'elle puisse avoir un intérêt scénaristique, cette piste n'aura aucune incidence réelle sur l'avenir que les pjs veulent modifier, sauf à côtoyer Lithoss, le contrebandier qui est présent sur le vaisseau de Jeya dans la perspective de « *se laisser un message dans le passé* ».

✕ **Règles de combat lors de la bataille de l'Aiguille** : *magie* : à cet endroit de l'Outreterre, aucune magie d'aucune sorte ne fonctionne (ni sorts, ni pouvoirs, ni objets magiques permanents, ni artefacts ou reliques).

*Manque d'oxygène* : il n'y a presque pas d'oxygène, ce qui fait qu'un personnage qui sort du vaisseau de Jeya sans équipement se retrouve à devoir retenir sa respiration comme s'il était sous l'eau et risque de s'étouffer. Porter un masque à oxygène évite ce problème.

*Altitude et pression diminuée* : produit une diminution des capacités physiques et une fatigue cardiaque chez les créatures ayant un métabolisme normal, ce qui est normalement le cas de tous ceux qui sont sur le vaisseau de Jeya, mais pas des répliqueurs.

Diminution des capacités physiques : la pression de l'air produit maux de tête, nausées, œdèmes, tachycardie et diurèse. Tout ceux qui ont un métabolisme de mortel sont considérés comme en état fatigué (-2 en force et -2 en dextérité).

Fatigue cardiaque : A chaque round durant lequel un personnage fait une action fatigante (se déplacer, combattre), il doit réussir un jet de sauvegarde vigueur. La DD de ce jet est de 10+1/round successif durant lequel il vient d'agir. Il faut un round d'inaction pour faire redescendre ce DD de 1. Sans quoi, il passe en état fatigué (-2 en force et en dextérité) s'il était en état normal ; en état épuisé (-6 en force et -6 en dextérité) s'il était déjà fatigué ; et s'il était déjà épuisé, il meurt d'une crise cardiaque.

*Froid* : à cette altitude, il fait -25°C. Sans une tenue polaire, qui exclue le port d'une armure plus lourde que légère, il est nécessaire de faire un jet de vigueur DD15+1/jet déjà réalisé toutes les dix minutes pour ne pas subir 1d6 points de dégâts non létaux. Avec une tenue polaire, c'est un jet par heure. Toute personne ayant subi des dégâts non létaux de froid est considérée comme fatiguée (-2 en force et -2 en dextérité) mais comme l'altitude les rend déjà fatigué, ils passent en épuisés (-6 en force et -6 en dextérité).

### Se déplacer dans Sigil

*Cette partie décrit les risques et événements que les pjs peuvent rencontrer dans Sigil pendant ces quatre heures, indépendamment des objectifs qu'ils poursuivent. Il s'agit donc de sortes de tables de rencontres aléatoires.*

☒ **Se déplacer dans un quartier en paix** : si les pjs circulent dans un quartier sans en porter les couleurs, ils doivent réussir un jet de discrétion contre détection 20+1d20 toutes les 10 minutes pour passer inaperçus. La difficulté de ce jet tient au fait qu'au-delà des miliciens, c'est toute la population du quartier qui est attentive à ce qu'aucun étranger ne séjourne dans le quartier. Ils auront donc été probablement dénoncés par un bon bourgeois ou une bonne rombière qui les aura aperçus de derrière ses rideaux. Si le jet est raté, en tous cas, ils seront poursuivis rapidement par une patrouille de cinq miliciens, qui recevra des renforts équivalents tous les deux rounds, qui voudra les interroger (ce qui durera une bonne heure), avant de les raccompagner jusqu'au quartier arrivants, non sans leur avoir fait payer une amende de 5 pièces d'or chacun et leur avoir donné une citation à comparaître devant le tribunal.

Même en se déguisant aux couleurs d'un quartier (jet de déguisement DD15), les gens se connaissent et dénonceront les pjs à la milice s'ils sentent qu'ils ne sont pas de vrais habitants du quartier (un jet de discrétion contre détection 5+1d20 par 10 minutes pour passer inaperçus).

Résister à l'arrestation, c'est prendre le risque d'être pris à parti par la foule au bout de 2d10 rounds (cf. « *se déplacer dans un quartier avec une émeute en cours* » - foule en colère).

☒ **Se déplacer dans un quartier avec une émeute en cours** : les risques sont multiples à se déplacer dans un quartier en période d'émeutes. Toutes les dix minutes, chacun des pjs doit faire un jet de discrétion contre détection 20+1d20. Si l'un des pjs échoue, lancez 1d10 sur la table de rencontres aléatoires suivante :

1-3 : *rien* : les pjs voient les pillages, meurtres ou viols en cours mais ne sont pas pris à parti.

4 : *foule en colère, piétinement* : dans la rue où marche(nt) le ou les pjs, une foule dense arrive en courant. Un jet de réflexes DD20 est nécessaire pour ne pas risquer d'être piétiné (8d10 points de dégâts). Les seules réactions possibles sont d'éviter la foule, aller contre elle revient à être piétiné. Une autre réaction que celle-là amène le pj à être piétiné malgré sa réussite. Pour s'échapper un pj peut s'envoler, ouvrir une porte d'une maison adjacente en la défonçant (force DD20), escalader un mur (DD15) ou courir dans le même sens que la foule et bifurquer ensuite.

5 : *foule en colère, lynchage* : dans la rue où marche(nt) le ou les pjs, une foule dense arrive et les repère. Pour une raison quelconque, la foule décide que les pjs sont des ennemis et tentent de les lyncher. Considérer la foule comme une créature unique VD 9m ; CA 12 ; PV 500 ; corps à corps +25 (tranchant, perforant, contondant : 10d10) ; js vigueur +5, réflexe +5, volonté +20.

6 : *groupe de pillards* : un groupe d'émeutiers considère que l'équipement des pjs ferait une belle picorée. Ils sont dix et s'en prennent aux pjs (Cf. émeutier typique pour les caractéristiques).

7 : *groupe de miliciens* : un groupe de miliciens repère les pjs et les considère comme étrangers au quartier, donc responsables des troubles. Ils veulent les arrêter et les conduire en prison, le temps que les problèmes soient terminés. Ils sont dix mais ne recevront pas de renforts (Cf. "milicien coloré typique" pour les caractéristiques).

8-10 : *flèche perdue* : parmi les nombreuses flèches qui sont tirées, du haut vers le bas, du bas vers le haut et entre les différents émeutiers et habitants du quartier, un des pjs, tiré au hasard, en reçoit une par erreur (1d8+1 points de dégâts)

☒ **Se déplacer dans un quartier avec une attaque du ciel en cours** : les événements liés au fait qu'il y ait une attaque du ciel en cours ne sont pas liés au fait que les pjs aient été repérés ou non. Toutes les dix minutes, vous tirez 1d20 sur la table ci-dessous :

1 : *morceau de bâtiment qui s'écroule* : les pjs n'ont que le temps de plonger (jet de réflexes DD20) pour ne pas être ensevelis sous un pan de mur qui s'écroule sur eux, pulvérisé par un tir de canon à énergie. Un pj qui a échoué ce test subit 5d10 de dégâts et ne peut plus respirer (règles pour retenir sa respiration). Pour ses camarades, le sortir des décombres représente 15 rounds de travail.

2 : *sorcière qui passe en balais* : une sorcière, vêtue de noir et portant un long chapeau noir, passe dans la rue en hurlant. Sa voie est distordue et amplifiée par la magie (effet de *terreur*, jet de volonté DD15). Si un des pjs l'interpelle ou l'attaque d'une quelconque façon, elle lancera un sortilège de *chaîne d'éclair* aux pjs (lancé par une sorcière niveau 15, DD22).

3 : *flèche perdue* : parmi les nombreuses flèches qui sont tirées, du haut vers le bas, du bas vers le haut, un des pjs, tiré au hasard, en reçoit une par erreur (1d8+1 points de dégâts)

4 : *canon à énergie* : un tir de canon à énergie d'un zeppelin touche par erreur l'un des pjs. Il reçoit 15d6 points de dégâts.

5 : *incendie* : la rue dans laquelle les pjs arrivent, sous les effets des grenades incendiaires des deltaplanes, est en feu. Plusieurs bâtisses brûlent et empêchent de passer, sauf à recevoir 4d6 points de dégâts de feu par round sur les 15 mètres qui sont dans cet état (demi mouvement du fait des débris). Un jet d'évasion DD15 est nécessaire par round pour ne pas que des objets enflammés tombent sur le pj (4d6 supplémentaires).

6 : *grenade incendiaire* : un deltaplane qui passait au-dessus des pjs a lâché une grenade incendiaire qui explose. Jet de réflexes ½ dégâts contre 10d6 dégâts de feu sur 6 mètres de rayon.

7 : *deltaplane qui se pose non loin* : afin de reprendre son élan, un mercenaire en deltaplane se pose sur le toit d'un bâtiment à côté duquel passent les pjs. Il faut qu'il réajuste son harnais, il en a pour 5 rounds.

8-20 : *rien* : les pjs voient passer les deltaplanes ou le zeppelin au-dessus d'eux, ou encore, ils voient des miliciens, affolés tirer d'inefficaces salves de flèches en l'air. Rien ne leur arrive.

**Option** : s'il s'agit du quartier au-dessus duquel la pyramide de Jeya se bat :

8- *deltaplane qui tombe sur les pjs* : un deltaplane, qui a été détruit par deux dryders, tombe droit sur les pjs. Un jet de détection DD20 permet de s'en rendre compte et de faire un jet de réflexes DD20 pour éviter de le recevoir sur le coin du nez. Sinon, la chute inflige 10d6 points de dégâts.

9- *dryder qui prend en chasse un pj s'il vole* : uniquement valable si un ou plusieurs des pjs vole(nt), sinon considérez qu'il ne se passe rien. Un dryder prend un pj pour un membre de la guilde des magiciens et sorcières et l'attaque.

10- *zeppelin qui s'écrase* : le zeppelin, qui a été détruit par la pyramide, tombe droit sur les pjs. Un jet de détection DD15 permet de s'en rendre compte et de faire un jet de réflexes DD25 pour éviter de le recevoir sur le coin du nez. Sinon la chute inflige 20d10 points de dégâts.

### Prévenir des alliés puissants (divinités, Seigneurs Célestes, Seigneurs des plans Inférieurs, Êtres Originels du Bien)

Les pjs, notamment dans le scénario « Huit Ans Après », ont rencontré un certain nombre de personnages majeurs des plans Extérieurs, particulièrement dans le camp du Bien (Seigneurs des hiérarchies célestes, Dieux, Êtres Originels du Bien) mais éventuellement ailleurs (des Êtres Originels Neutres, Loyaux ou Mauvais : par exemple, des Seigneurs des hiérarchies infernales et abyssales).

Ils peuvent imaginer profiter des quatre heures que dure la scène pour aller rencontrer des Seigneurs ou même des Dieux et les convaincre d'agir, notamment pour éviter l'essor de Sonderol, empêcher des événements prémices à la Guerre des Plans, voire combattre ou détruire le Général de la Géhenne.

Le MJ, sauf ruse ou réussite particulière des pjs, ne doit pas faire en sorte que cela aboutisse. Si c'était le cas, s'ils convainquaient par exemple l'Hebdome Céleste d'aller tuer le Général de la Géhenne, la fin de la campagne serait résolue sans les pjs, puisque ça se déroulerait durant les mois qui suivent, donc après la scène où les pjs sont présents et avant leur naissance. Par ailleurs, le MJ pourrait très bien décider de l'échec de cette tentative, puisqu'à cette époque, le Général est encore un puissant ultroloth, particulièrement bien caché et protégé. Cela n'aurait en tout cas pas d'intérêt scénaristique. Si le scénario « Huit Ans Après » mettait en scène l'alliance des pjs avec les puissants des plans Extérieurs, « Une image du Passé » et « Avec le Soltif » sont plutôt des scénarii solitaires, où les pjs ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour modifier le cours de l'Histoire.

Pour empêcher ces tentatives, il y a plusieurs raisons et moyens réalistes :

✕ **Vous ne passerez pas!** Il y a une différence entre l'époque d'où viennent les pjs et celle-ci. A leur époque, les Seigneurs et Dieux qui restent dans les plans Extérieurs sont désespérés, prêts à entendre toute idée nouvelle qui puisse changer le destin funeste des plans. Par ailleurs, beaucoup connaissent la

prophétie dont les pjs font l'objet. Pour ces raisons, il n'est pas difficile pour les pjs de rencontrer ces « puissants », qui souvent se sont présentés d'eux-mêmes.

Dans ce passé, ces mêmes Seigneurs ne sont pas désespérés. Ils n'ont donc aucune raison d'accepter de rencontrer personnellement de parfaits inconnus, quand bien même ils sont convaincants ou puissants.

Il sera donc impossible, dans le laps de quatre heures dont disposent les pjs, de rencontrer la plupart des Seigneurs et Dieux. Selon ceux dont il s'agit, le MJ pourra soit faire en sorte qu'ils soient soit injoignables, soit que la demande des pjs, transitant par toute une hiérarchie, n'ait pas le temps d'atteindre le Seigneur, soit même que les pjs rencontrent une réaction violente de serviteurs zélés, qui prendront les pjs comme une menace.

Les sortilèges qui permettraient aux pjs de contacter directement ces puissants ne sauraient marcher que s'il s'agit de formes de *communion* d'un fidèle à son dieu ou d'un serviteur à son supérieur. Tous les sorts, même puissants, que les pjs peuvent utiliser pour contacter un allié à distance d'égal à égal sont bloqués par les pouvoirs similaires à *esprit impénétrable* qui protègent ces êtres d'exception.

Les seules parades qu'un MJ peut autoriser sont celles que les pjs auraient préparé à leur époque. Par exemple, ils peuvent réussir à prendre contact avec l'un de ces pnjs s'il ont obtenu d'un Dieu de leur époque un moyen de le contacter directement, s'ils ont convenu avec les Êtres Originels du Bien du lieu où les pjs pourraient les trouver dans ce Passé, s'ils ont obtenu une clé de portail menant directement au lieu de résidence d'un Seigneur...

☒ **Qu'est-ce que vous foutez là ?** Une autre difficulté pour les pjs tient au fait qu'il ne suffit pas de rencontrer un Seigneur ou un Dieu pour qu'il écoute.

Si les pjs arrivent par ruse ou magie à proximité d'un de ces Seigneurs alors qu'ils n'ont pas été autorisés à le faire, la plupart réagira mal, souvent par la violence. Les bons, cependant, cesseront les hostilités si les pjs sont passifs. Les pjs seront au mieux renvoyés, dans de nombreux cas capturés par les serviteurs de celui qu'ils voulaient voir et interrogés ou torturés. Dans d'autres cas, ils seront attaqués pour être tués.

Sauf réussite exceptionnelle en bluff ou en diplomatie (DD 40 ou plus) et role-play adapté, ces possibles alliés refuseront de discuter avec les pjs.

Ce qui peut amener leur interlocuteur à les écouter malgré tout, c'est que les pjs aient des connaissances extrêmement rares sur lui, des choses qui puissent rendre crédible qu'ils sont importants ou qu'ils ont un vécu commun (dans le futur). Encore faut-il avoir le temps de l'exprimer. Il ne faut pas non plus oublier que la révélation des informations sur le futur provoquera l'intervention d'aléax.

☒ **Des Dieux peu compréhensifs :** enfin, il ne suffit pas que les pjs discutent avec un de ces puissants pour parvenir à le convaincre.

D'une part, parce que l'idée de Guerre puis de destruction des plans est si catastrophiste que les pjs risquent de passer pour des Cassandres et ne pas être crus. Sauf s'ils ont des preuves matérielles de ce qu'ils avancent, il sera extrêmement difficile que les puissants croient les pjs : DD 50 en diplomatie ou en bluff, DD 30 à 40 avec une preuve matérielle (la prophétie des normes qu'ils ont peut-être capté « Huit Ans Après » correspond à un DD30 par exemple).

☒ **Si les pjs sont malgré tout parvenus à convaincre :** si les pjs sont parvenus à dépasser toutes ces difficultés et qu'un ou plusieurs Seigneurs, Dieux ou Êtres Originels croi(en)t en leur vision d'apocalypse, la campagne pourra éventuellement se terminer avec ce scénario mais sans les pjs.

Les pjs se sont peut-être contentés de révéler les événements à venir et de désigner les protagonistes principaux (le Général, Sonderol/ Barthélémy...). Ces simples révélations feront intervenir un ou des aléax qui peuvent mettre fin au scénario (premier cas de figure d'intervention des aléax). Dans ce cas, des affrontements auront bien lieu 1500 avant la Guerre des Plans, dirigés par ceux que les pjs auront informés

mais ils échoueront à vaincre le Général de la Géhenne et l'Histoire suivra son cours. La campagne sera un échec.

Pour que l'allié ou les alliés des pjs l'emportent, il faudrait qu'ils aient reçu quelque chose qui leur donne un avantage stratégique certain (une clé de *téléportation* permettant de se rendre directement dans la cité rampante, par exemple) ou que les pjs soient arrivés à mettre le doigt sur un événement central du futur, possible à modifier et qu'ils aient convaincu leur interlocuteur que c'était là qu'il fallait intervenir (cela nécessite un jet de diplomatie exceptionnel pour imposer à des Seigneurs une manière de faire en particulier, DD35 ou plus selon la pertinence de la proposition).

Si un ou des Seigneurs, Dieux ou Etres Originels du Bien sont ainsi informés et renseignés sur la manière dont ils peuvent modifier le futur, alors l'avenir des Plans en sera changé. Dans ce second cas, l'intervention des aléax sera beaucoup plus brutale, puisqu'il s'agit d'une modification du passé susceptible de modifier l'avenir des plans Extérieurs (quatrième cas de figure d'intervention des aléax). Les Dieux et Seigneurs, comme tous ceux de leur époque, ne perçoivent pas les aléax et ne peuvent pas aider les pjs s'ils sont aux prises de ces ennemis.

Il se peut que ces alliés parviennent à abattre le Général de la Géhenne (ce qui reste quasi-impossible tant qu'il est ultroloth). Il se peut également qu'ils récupèrent ou qu'ils tuent Barthélémy peu après sa naissance. Il se peut encore qu'ils renseignent les hiérarchies infernales et abyssales sur la mainmise que prendra Sonderol dans l'avenir (par la trahison de Lévistus pour Baator, par l'instrumentalisation de Graz'zt à fonder le Conseil des Démons pour les Abysses). Ces différentes pistes, bien exploitées, feront échouer le Plan dans le futur du Général de la Géhenne.

Si les pjs cherchaient à convaincre leur interlocuteur de les attendre, 1500 ans plus tard, pour agir et les inclure dans le plan de contre-attaque, il faudra réussir un jet de diplomatie DD 50 ou plus selon la pertinence du plan<sup>13</sup>.

Sinon, c'est bien sans eux que l'avenir des plans sera modifié et quoi que la campagne soit une réussite, ils n'en vivront pas le dénouement (voir "*Fin du scénario*").

#### Tuer le Général de la Géhenne dans ce Passé

Si les pjs tuaient le Général de la Géhenne dans le passé, cela empêcherait la Guerre des Plans et ferait échouer le plan du Mal. C'est donc en soit une bonne idée.

Malheureusement, les quatre heures qui sont laissées aux pjs rendront difficile de simplement rencontrer le Général de la Géhenne. Et dans sa forme d'ultroloth, le Général a la puissance d'un dieu et est normalement capable de tuer les pjs sans difficulté. Comme les pjs n'ont pas d'alliés à cette époque, ce plan est théoriquement irréalisable.

Le MJ devra discrètement décourager les pjs de persévérer dans ce plan. La première manière tiendra à la difficulté à trouver la cité rampante, demeure secrète et mobile du Général. La deuxième tiendra au fait que le Général, pendant les quatre heures de la scène, sera très bien entouré et dans un lieu très difficile d'accès. La troisième tiendra au fait que s'ils affrontent le Général, ce dernier les tuera les uns après les autres, aisément. Si avec tout ça, les pjs persistent et y reviennent, il y a toutes les chances qu'ils perdent leur temps, voire qu'ils perdent tous la vie et que la campagne se termine comme ça.

☒ **Trouver le Général de la Géhenne** : comme à l'époque des pjs, le Général est d'une part impossible à repérer par des sortilèges de divination et sa cité également. Qui plus est, un sort de divination (ou équivalent psionique, objet magique...) lancé sur lui déclenche un sort de contrecoup à celui qui veut le scruter (volonté DD 35 ou 20d6 points de dégâts).

En quatre heures, essayer de se renseigner auprès de yuguloths ne donnera probablement aucun bon résultat. La cité du Général est déjà aussi secrète et même pour les yuguloths, le Général est un être légendaire que l'on ne peut pas rencontrer simplement parce qu'on le souhaite.

<sup>13</sup> Peu d'arguments peuvent justifier d'attendre presque 1500 ans avant d'agir.

Avoir été dans la cité rampante à une autre époque ne suffit pas pour s'y téléporter directement, puisqu'elle est mobile.

Le seul moyen de se rendre dans la cité est d'avoir obtenu, lors d'un des scénarii précédents, une clé de *téléportation* pour s'y rendre directement. Les arcanaloths agents du Général en disposaient tous d'une, à savoir un petit morceau de roche volcanique. Se téléporter avec cette clé permet d'arriver dans un point bien précis de la cité, le même que dans le scénario précédent, cette fois-ci extrêmement défendu (voir « forces de la cité rampante »).

Mais le Général n'est pas dans la cité. Ecouter discrètement les racontars des soldats yuguloths de la cité permet de savoir que si la cité est à l'arrêt, c'est que le maître avait une affaire importante et urgente à traiter dans les environs et qu'il est parti avec sa garde d'élite.

Le Général n'a informé personne d'où il allait exactement.

Le Général s'est rendu avec ses gardes du corps dans le domaine d'un des baernaloths encore vivants, Chorazin Ibn Shatalan. Ce baernaloth est théoriquement en torpeur, protégé dans son domaine, piégé et rendu quasi-inaccessible. Des aventuriers célestes, envoyés par les Etres Originels du Bien, viennent de pénétrer ce domaine pour assassiner le baernaloth en torpeur. Pendant les quatre heures que dure la scène, le Général sera dans le labyrinthe d'entrée puis dans le domaine lui-même, jouant une course-poursuite avec ces aventuriers, qui ont une longueur d'avance. Il ne les rattrapera que trop tard, puisqu'ils seront parvenus à décapiter Chorazin Ibn Shatalan. La fin de la scène consistera en l'exécution de ces aventuriers par le Général et ses gardes d'élite, alors qu'ils s'enfuient par une autre entrée du Domaine.

☒ **Le domaine de Chorazin Ibn Shatalan le Trois Fois Damné** : le domaine du Trois Fois Damné est un endroit lugubre, situé au plus profond de la Gaste Grise, même si deux des trois accès se trouvent dans la Géhenne, à proximité de la cité rampante.

Chorazin est un personnage romantique, marqué par un échec et une culpabilité dont il a fait le fond de la personnalité. Il estime que l'échec était au fond sa Destinée.

Le Domaine de Chorazin est un vaste mausolée en hommage à sa vie, un temple musée où il consomme pour l'éternité sa propre damnation, dans une torpeur dont rien, désormais, ne pourra le tirer. L'ensemble du Domaine est plongé dans une grande obscurité. C'est parce qu'il a usé de l'essentiel de son pouvoir créateur et pour ne pas disparaître qu'il est en torpeur mais aussi parce que sa personnalité l'y incitait. Il considère que le Plan du clan de Baern a échoué, ainsi que ce qu'il aurait pu réaliser personnellement et il n'y a donc plus de raisons de s'agiter dans le monde extérieur.

L'entièreté du domaine est inaccessible à la scrutation et à la *téléportation*. Les labyrinthes d'entrée ne sont accessibles qu'à la *téléportation*.

Les trois chemins qui permettent d'accéder au Domaine se trouvent l'un dans la Gaste Grise, les deux autres dans la Géhenne (les entrées qui sont décrites ici). Ils sont tous trois porteurs de la symbolique de l'histoire qui a conduit à la triple damnation de Chorazin. Pour accéder à son tombeau, il faut "comprendre" ce qu'il a vécu (entendre pas là ce qu'il a appris et comment il a souffert).

Chaque entrée comporte au départ une série de *fresques*, comportant des pictogrammes abscons et des écritures en sombreverbe. Leur auteur, Chorazin, les a rendues délibérément ésotériques mais elles ont du sens pour lui et correspondent à des étapes, des évènements de sa vie. Les lire peut donner des indices sur les pièges et énigmes qui suivent. En effet, chacune des entrées est ensuite une suite de salles, de couloirs et d'échelles comportant des pièges, qui *éprouvent* en même temps qu'elles instruisent les intrus. Chaque étape de chaque accès est donc le rappel d'un évènement de la vie de Chorazin, qui a constitué pour lui un enseignement, une évolution (*l'enseignement*). Parvenir à passer les dix paliers que comporte chacune de ces entrées, c'est revivre l'une des damnations du Trois Fois Damné.

*L'entrée par laquelle le Général est arrivé* : ce n'est qu'en suivant les traces du Général et de ses gardes depuis la cité rampante (pistage avec survie DD30 qui prendra 30 minutes) que les pjs pourront remonter leur trace jusqu'à l'une des entrées du domaine.

Les traces de pas des célestes et des yuguloths mènent jusqu'à un bassin de lave en fusion. Il faut s'immerger totalement dans la lave pour pouvoir passer (ce qui représente 20d6 points de dégâts par round de feu à ceux qui n'y sont pas immunisés, les dégâts persistent 1d3 rounds à une intensité diminuée par deux). Une fois dans la lave, il faut avancer quelques mètres. En cinq rounds, on reprend pied dans un souterrain, sur la terre ferme. Il s'agit d'un deuxième accès au domaine de Chorazin.

C'est une entrée tout à fait secrète. Même si les pjs arrivent à la suite de deux groupes qui sont passés par là, tous les pièges sont réactivés, tous les monstres sont de nouveau là. Il s'agit de labyrinthes spirituels où tous ceux qui accèdent au Domaine doivent avoir franchi les étapes fixés dans les accès.

L'histoire et les pièges de cet accès correspondent à l'oeuvre du Clan de Baern<sup>14</sup> et à la deuxième damnation de Chorazin (à développer).

*Entrée Principale* : c'est l'entrée que les pjs pourront découvrir s'ils survolent au hasard les environs pendant 45 minutes avec un jet de détection DD45. Elle est la plus évidente et correspond à l'oeuvre personnelle de Chorazin, et à sa troisième damnation (à développer).

*Le Domaine* : il s'agit d'un vaste espace triangulaire d'un kilomètre de côté au milieu duquel se trouve une pyramide à paliers de type inca.

La pyramide est entourée de légions de statues des créatures démoniaques et bizarroïdes que le Trois Fois Damné a contribué à créer, toutes immobiles et tournées vers la pyramide. Parmi toutes ces expérimentations, il y a de nombreuses versions avortées de ce qui a donné les yuguloths, les tanar'ris, des baatezus et de la race de fiélons qu'il avait individuellement commencé à créer. Plus on s'approche du centre, plus il s'agit des versions définitives. Il y a des centaines de rangées.

Le quatrième cercle le plus proche de la pyramide est constitué des statues des versions définitives des tanar'ris et des baatezus.

Le troisième cercle le plus proche de la pyramide est constitué des statues des créations majeures du clan de Baern : le Coeur des Ténèbres, Maeldur Et Kavurik, les versions abouties des yuguloths.

Le deuxième cercle le plus proche représente les fiélons de l'échec et de la culpabilité qu'il avait commencé à créer (voir "*entrée principale*"), qui jettent vers lui des regards accusateurs.

Le cercle de statues le plus proche est constitué du clan de Baern originel au grand complet, tourné cette fois-ci dans la direction inverse (puisque c'est le clan qui a créé toutes ces créatures et pas Chorazin seul, il leur rend hommage de cette façon).

Certaines des statues sont en fait des créatures figées et prêtes à attaquer les intrus. En arrivant, les pjs pourront en voir quelques unes détruites, au sol. Les aventuriers célestes ou les yuguloths les ont tuées en arrivant.

En haut de la pyramide, à plus de cinquante mètres de hauteur, se trouve le sarcophage dans lequel repose Chorazin Ibn Shatalan. Il est gravé de symboles en sombreverbe, qui indique "*ci-gît Chorazin Ibn Shatalan, membre du clan détruit de Baern et Trois Fois Damné. Il émergea du Néant en des temps immémoriaux, s'éleva et chuta trois fois. A la troisième, il partit vers le repos pour revenir au Néant qui l'avait engendré.*" (quiconque lit ce texte en sombreverbe perd 1 point de sagesse et est sujet à la dépression ; un être bon qui le lit brûle en plus de l'intérieur et perd 10d6 pvs).

Si les pjs arrivent après les personnages célestes, sa tête a été coupée et n'est plus dans le sarcophage. Un bassin de sang noirâtre s'est formé au fond du cercueil.

#### ✘ **Le Général, actions et réactions : Déroulé théorique des quatre heures**

Le Général et sa troupe de cinquante yuguloths ont passé le bassin de lave de l'entrée dix minutes avant le début de la scène qui se déroule à Sigil.

Durant les trois premières heures, ils se débattent avec les pièges du domaine de Chorazin. Comme ce sont des combattants et des sorciers d'élite, aucun d'entre eux n'est roublard. De ce fait, le Général les

<sup>14</sup> Cf. "*Histoire des Plans Extérieurs*" - les mauvais - et "*Campagne la Guerre des Plans*" - Histoire de l'influence du Général sur les Plans Extérieurs.

sacrifie les uns après les autres, d'abord les plus faibles, pour déclencher les pièges et pouvoir, lui, passer indemne.

Au terme des trois heures, il arrive dans le domaine du baernaloth. Sa troupe n'est plus constituée que de vingt yuguloths.

La troupe se disperse un peu partout dans le domaine pour trouver le baernaloth et ceux qui ont pénétré dans le domaine. En un quart d'heure, Chorazin est découvert mort et des traces des aventuriers célestes montrent qu'ils sont en train de s'échapper par une autre sortie "*l'Entrée Principale*", que les pjs peuvent avoir trouvé avec détection.

Accompagné de dix de ses yuguloths, les dix autres continuant de fouiller le domaine, le Général les rattrape en un quart d'heure. Ils sont aux prises de pièges pour sortir.

L'affrontement est bref, les aventuriers célestes n'abattent que deux yuguloths avant d'être mis hors d'état de nuire par le Général lorsqu'il arrive.

Durant la dernière demi-heure, il les torture, les questionne et les exécute, dans les couloirs de "*l'Entrée Principale*". Il finira par comprendre qu'ils ont été "inspirés" et guidés dans leur action par les Etres Originels du Bien. Le Général vient de perdre l'un des siens, il semble triste.

*Si les pjs se font repérer par le Général ou ses troupes* : vue la situation, le Général considérera *a priori* les pjs comme les aventuriers célestes envoyés par les Etres Originels du Bien (ce qui n'est pas tout à fait faux). Le Général est tout particulièrement énervé, sur les dents, du fait du baernaloth qui est en train d'être tué.

En déployant les capacités du Général, le MJ ne devra pas laisser d'ambiguïtés sur le fait que le combattre c'est mourir et qu'ils n'ont aucune chance. S'ils essaient de s'enfuir, le MJ devra faire en sorte qu'au moins un d'entre eux en réchappent mais avec la plus grande difficulté. Ils sont en face d'un des Etres les plus puissants des plans Extérieurs, et il est très colère.

Si les pjs se rendent à proximité du Général et de ses sbires, ses compétences les feront probablement remarquer assez vite (jet +76 pour les entendre ou les voir).

Si les pjs effectuent une scrutation là où le Général ou ses sbires sont, il le sentira automatiquement et saura où les personnages se trouvent. Il se rendra donc avec sa troupe à leur rencontre pour les détruire. S'il est encore dans le labyrinthe d'entrée, il laissera un tiers de ses forces continuer de déclencher les pièges. S'il est à la poursuite des aventuriers célestes dans le domaine, il enverra la moitié de ses yuguloths à la rencontre des pjs tandis qu'il ira lui à la poursuite des assassins du baernaloth.

Si l'un ou plusieurs des pjs tombent entre ses mains ou celles de ses serviteurs, le Général les torturera physiquement et mentalement pour savoir d'abord s'ils ont d'autres alliés dans le domaine, si oui où, qui les envoie et quel est leur but ? Ses sbires pourront jeter des sorts d'*exploration des pensées*<sup>15</sup> pour lire les pensées des joueurs. Une fois ces informations obtenues, il les exécutera et les enfermera dans le *Coeur des Ténèbres*, où ils seront gardés captifs pour toujours<sup>16</sup>, donc considérés comme morts dans le scénario. Le Général ne négociera pas, ne parlera pas. Il prend les informations qu'il veut et s'en va.

Probablement que, de retour dans la cité rampante, il les torturera un peu plus dans le Coeur pour en apprendre davantage. Vu sa pratique de la torture et le temps qu'ils vont pouvoir passer ensemble, on peut supposer que ce sont les pjs qui apprendront au Général le Plan qui sera le sien quelques siècles plus tard. Avec ces infos, il pourra le peaufiner et la fin des temps sera d'autant plus inéluctable qu'il évitera toutes les erreurs qu'il aurait normalement faites.

*Si les pjs rencontrent les aventuriers célestes* : il se peut que les pjs, en prenant l'entrée principale, tombent sur les aventuriers célestes en train de s'échapper, juste avant que le Général ne les rattrape (à

<sup>15</sup> sort du *Compendium Arcanique*.

<sup>16</sup> Si les pjs ne se sont pas rencontrés eux-mêmes "*Dans la Boîte*", c'est que leur esprit a été purgé et qu'ils ont été lavés du chaos et la loi et rendu mauvais durant les 1500 ans. Le Général a ensuite libéré leurs âmes, neutres mauvaises, qui ont rejoint la Gaste Grise ou la Géhenne, auxquelles elles appartiennent.

partir de 3h30). Il y a trois archons (Naël le Gardien, Gaziel le Glaive et Nourela la Trompette), une asura (Sindaria) et un aasimon (Torn le Planétaire)

Les aventuriers célestes seront alors dans la plus grande confusion et à la limite d'attaquer les pjs, surtout s'ils ne se présentent pas précisément.

Si les pjs font vite, ils pourront peut-être aider ces aventuriers à fuir plus vite, surtout s'ils ont ouverts les pièges qui mènent à la sortie.

Ailleurs, en sécurité, les pjs pourront comprendre que les "forces mystérieuses" qui les ont inspirées dans cette mission, des voix dans leurs têtes, hautement bonnes, sont probablement les Etres Originels du Bien, qui font assassiner les baernaloths en torpeur dès qu'ils le peuvent. Ce ne sera cependant pas le moyen pour les pjs de retrouver les Etres Originels du Bien à cette époque.

Sinon, l'affrontement avec le Général de la Géhenne se fera avec les pjs plus les aventuriers célestes. Le combat durera sans doute un tout petit peu plus longtemps... Si, ce qui est improbable, les pjs, avec cette aide dont ils bénéficient, tuaient le Général, ce serait une glorieuse fin de campagne. Mais pour tuer le Général, il faut être à la hauteur, d'autant qu'il est accompagné et d'autant que lorsqu'il tombe à la moitié de ses pvs, tous les pjs qui lui ont fait des dégâts sont attaqués par un aléax furieux (4<sup>ème</sup> condition d'intervention).

✕ **Forces de la cité rampante** : la forteresse du Général de la Géhenne est peuplée de centaines de milliers de yuguloths.

Si les pjs avaient la mauvaise idée de vouloir affronter ce beau monde ou qu'ils s'éternisent en un lieu où ils ont été repérés comme intrus, le MJ devra rajouter des dizaines (1d6x10) de ces fiélons chaque round, qui les attaqueront avec méthode et détermination. Outre des yuguloths de tous les types (prendre au hasard parmi les types de yuguloths présents dans les manuels des monstres), il y a aussi des gardes d'élite du Général, qui seront envoyés à la recherche des pjs si ces derniers se cachent dans la forteresse et qui sont suffisamment forts pour les combattre.

Voir caractéristiques des pnjs pour plus de détails.

### ..... [Se laisser un message dans le passé](#)

Les pjs peuvent avoir l'idée de trouver quelqu'un dans cette époque qui pourra leur transmettre des infos, des objets magiques et autres dans le futur. S'ils choisissent que ce message soit transmis à une époque du futur antérieure à la guerre des plans mais durant laquelle ils sont suffisamment forts pour agir, ils pourront eux-mêmes, ainsi informés, « *mettre fin à la guerre et faire échouer le plan des forces du mal* ».

Cette option est la meilleure manière de réussir le scénario et de passer au suivant : "Avec le soltif", qui clôt la campagne. La réalisation de cette idée n'est quant à elle pas simple puisqu'il n'est pas évident de savoir où ni à qui laisser des infos pour qu'elles leur soient rapportées dans le futur.

La scène se déroulant 1500 ans avant l'époque des pjs, peu d'habitants de la Sigil de l'époque des pjs sont déjà en activité. Le MJ devra adapter ce qui est écrit ici en fonction des pnjs connus des joueurs mais voici, comme exemple, une liste de pnjs, organisations et lieux auxquels mes joueurs pourraient penser, pour les avoir rencontrés durant leurs aventures.

Aucun des pnjs et organisations n'acceptera de garder un message et des affaires 1500 ans sans en connaître la raison ou exiger quelque chose en retour. Si les pjs mentent et cachent l'histoire de fin du monde, il faut qu'ils soient forts en bluff (jet de bluff contre psychologie pour les pnjs en question, contre psychologie 1d20+20 pour un culte ou une organisation) pour arriver à leurs fins.

✕ **Transmettre des informations écrites** : si les pjs laissent un message écrit à quelqu'un ou dans un lieu particulier, qui contient des informations sur le futur, il y a 50% de chances que les aléax le retrouvent au terme d'une enquête.

Si c'est un pnj qui le détient, ils lui prendront également tous les objets que les pjs lui ont laissés. Sinon, les aléax ne parviennent pas à le retrouver. Dans le cas où les joueurs procèdent avec un message

écrit, le MJ doit faire ce jet avant de déterminer l'intensité de l'intervention des aléax. En effet, si les aléax récupèrent le message écrit au terme d'une enquête, l'avenir des plans ne sera pas modifié et il s'agira uniquement d'une transmission d'informations sur le futur à un pnj (intervention d'un aléax de premier niveau, qui ne s'en prendra qu'au message et pas aux messagers).

Les pjs peuvent, comme une bouteille à la mer, laisser des informations déterminantes dans un lieu où eux-mêmes ou des alliés, pourront passer plus tard. La limite de cette logique, appliquée à eux-mêmes, est que la Sigil de cette époque n'a rien de commun avec celle qu'ils connaissent.

Rien à l'exception de la pyramide de Jeya, où ils passeront s'ils ont fait le scénario "Sous les rues". Pyramide qui a l'avantage qu'elle ne sera pas soumise aux pillages jusqu'à l'époque des pjs. Encore faut-il convaincre Jeya de les laisser installer tout ça dans un lieu par lequel ils sont passés dans l'avenir, ce qui nécessitera de grands talents de persuasion, ce personnage étant le futur roi de Sigil.

Peut-être envisagent-ils un autre lieu, ailleurs. Au MJ de réagir.

✂ **Pnjs et organisations à contacter** : *La Dame des Douleurs* : La Dame ne rend pas service. Elle n'écoute pas les pjs. Si un malheureux essaye de lui parler, notamment lors de la dernière scène où elle est dans le quartier commun, il se fera découper en tranches.

*Fell le dabus* : Fell était déjà né il y a 1500 ans. Il était un fidèle serviteur de La Dame et fait partie de ceux qui l'accompagnent dans le quartier commun lors de la dernière scène. Le reconnaître parmi les dabus nécessite un jet de détection DD30. Il ne comprendra pas la demande des pjs et ne sera pas capable de leur répondre. Il fait trop partie du collectif des dabus à cette époque pour accepter quelque responsabilité personnelle.



*Skall, des Cherche-Mort*

*Skall* : le leader de la faction des Cherche-Mort, qui deviendra plus tard la faction des Hommes Poussière, est présent dans cette aventure. Les pjs peuvent envisager de lui demander de transmettre un message. Il est actuellement un magicien humain niveau 12. Il n'est pas encore mort-vivant.

Au début du scénario, il est enfermé dans la Prison de Sigil. Son évasion démarre à partir de 2h05 et il arrive dans leur QG secret, la taverne du "feu follet" vers 3h05.

Certains anciens avis de recherche de la prévôté peuvent être remarqués sur les murs des quartiers (détection DD 30, le MJ peut incidemment demander un tel jet dès lors que les pjs se baladent dans les rues). Un jet de renseignement DD 15 permet d'apprendre qu'il est enfermé dans la Prison. C'est de notoriété publique, son arrestation a été très médiatisée et son exécution prochaine est très attendue.

Tant qu'il est en Prison, les sorts de scrutation permettent de le contacter mais il est impossible de se téléporter dans ou hors de la prison (avec ou sans lui). A partir de son évasion, il sera couvert à la scrutation. Seule une enquête compliquée devra permettre de remonter jusqu'à la taverne du "Feu Follet".

Skall, si les pjs vont à sa rencontre, devra être persuadé si les pjs veulent lui faire jouer un rôle dans leur plan. Il faudra un jet de diplomatie DD 30 pour qu'il croie à toute cette histoire. Il n'acceptera pas de le faire sans un paiement substantiel (des objets magiques des pjs par exemple) et il fera toujours tout pour tirer le meilleur parti du rôle qu'on veut lui faire jouer. Si les pjs se laissent leurs propres objets magiques, Skall les utilisera pendant les 1500 ans qui séparent ce moment de l'époque des pjs. Cela assoira sa puissance.

Cependant, il sera plutôt fiable : il recherchera et trouvera les pjs selon les termes qui auront été discutés. Il leur rendra seulement la moitié des objets magiques qu'ils lui auront confié.

Il ne se mêlera par contre pas de l'histoire de fin des temps, en tant qu'Homme-Poussière, la fin du Multivers n'est pas un problème en soi. Si elle doit arriver, elle arrivera. Les changements produits feront intervenir les aléax comme dans le deuxième cas de figure (influe sur un individu).

*Archibald* : le représentant des noirs, qui est aussi organisateur secret d'un réseau de contrebande et de la faction des Belliqueux, est présent dans cette aventure. Un jet de connaissance Sigil (DD20) permet de savoir qu'il existe encore à l'époque des pjs. Durant la scène, les pjs pourront en entendre parler par les enquêteurs de la prévôté qui finissent par retrouver sa trace (en allant chez lui dans le quartier noir), lire qu'il fait partie des représentants des quartiers dans des Edits de la Chambre des quartiers.

De 0h00 à 2h05, ils pourront le rencontrer parmi les émeutiers nains et modrones du quartier rose (sous la forme d'un pentadronne). De 0h00 à 0h45, ils sont dans les rues périphériques en train de rameuter du monde. De 0h45 à 1h05, ils investissent par des souterrains le palais du bourgmestre Kariakti. De 1h05 à 2h05, ils le suivent jusqu'à l'hôtel de ville puis dans les rues où se mène le combat contre le zeppelin. A 2h05, ils assassinent Kariakti. Archibald se téléporte dans le quartier arrivants, quasi déserté, sous une forme humaine d'abord, puis lorsqu'il rejoint les émeutiers, qui mettent à sac les quartiers rouge, vert et autres, il prend sa forme véritable de tanar'ri glabrezu.

Il est accessible à la scrutation.

Archibald s'expose énormément dans ce scénario et se laisse aller à sa sauvagerie. Pour cette raison, être reconnu par les pjs ne l'amuse guère et sauf role-play de qualité, il les attaquera (il a à l'époque les caractéristiques d'un glabrezu typique, voir le Manuel des Monstres). Si les pjs font un très bon role-play, il voudra bien écouter leur proposition. Si cela implique qu'il annule une action en cours (c'est-à-dire pendant les deux premières heures), il faudra qu'il ait véritablement beaucoup à gagner (plus de 100000 pièces d'or) pour "abandonner" ses "compagnons".

Archibald peut reprendre ses esprits et conclure un marché avec les pjs. Grand stratège, il fera en sorte d'en apprendre un maximum, d'être crédible dans ses fausses promesses. Lui transmettre des infos et/ ou des objets changera effectivement l'avenir mais pas dans le sens voulu des pjs. Des aléax interviendront cependant comme si des changements survenaient à l'échelle des plans.

Archibald, s'il est dépositaire des secrets des pjs (ce qu'il négociera très cher), profitera de ces infos pour acquérir du pouvoir personnellement et pour permettre aux tanar'ris de prendre l'ascendant sur les baatezus et yuguloths. Il n'empêchera pas la fin des temps, ne transmettra pas de messages aux pjs mais deviendra un Seigneur des Abysses (au moins pendant un millénaire).



*Archibald*



*Lithoss, contrebandier*

*Lithoss* : l'actuel chef d'un réseau de contrebande, celui qui a fait venir Jeya à Sigil pour la sauver, le futur co-fondateur de la faction des Communnards (bannie de Sigil à l'époque des pjs), est présent dans cette aventure. Un jet de connaissance de Sigil (DD 25) permet de savoir qu'il existe encore à l'époque des pjs, il est le tenancier de la taverne du Pentacle, lieu prisé des magiciens conjurateurs.

Il passera les quatre heures de la scène dans la pyramide de Jeya ou à ses abords, puisqu'il combat les mercanes au côtés du capitaine illithid.

Ce flagelleur mental passe inaperçu parmi les membres de sa race qui combattent pour Jeya. Et pour cause, il a été l'un de ses soldats par le passé et sera par la suite son apprenti psion. Mais il se peut, si les pjs restent combattre dans le vaisseau de Jeya, qu'ils entendent son nom être prononcé (jet de perception auditive DD 20, uniquement si les pjs ont mené tout le

combat de l'aiguille avec les forces de Jeya et qu'ils sont encore présents à la fin de la demi-heure de préparatifs avant le combat dans le ciel de Sigil). En discutant avec lui, des traits de sa personnalité peuvent être reconnus par quelqu'un qui l'a déjà rencontré (jet de psychologie, DD 35)

Par ailleurs, il est impossible de le reconnaître physiquement, puisque s'il est toujours vivant à l'époque des pjs, c'est qu'il a changé de corps de multiples fois.

Si les pjs font de Lithoss le dépositaire de ce qu'ils savent, il sera fiable. Il faudra d'abord le convaincre (jet de diplomatie ou de bluff DD 30). Il fera payer les pjs assez cher en objets magiques (équivalent de 500000 pièces d'or, nécessaires pour qu'il monte son organisation) mais il leur transmettra bien tout ce qu'il y a à transmettre et n'interférera pas avec leur mission ni n'essaiera de tirer avantage de ce savoir à l'avenir.

Comme cela est propre à modifier la guerre des plans, les aléax interviennent au quatrième niveau d'intervention.

*Jemorille l'exilé* : ce rilmani ne se fait pas encore appeler l'exilé comme il est toujours encore sur le Plan Primaire, où il a fait le début de sa "carrière". Il n'intervient d'aucune manière dans cette aventure mais pourra être retrouvé avec des sorts de divination. Comme il est protégé par sa fausse identité dans le monde où il opère actuellement (il se fait passer pour un elfe du nom de Dingol), il courrait peu de risque d'être recherché sous sa véritable identité.

Il est diplomate elfe dans un monde Primaire, où semble-t-il, le vol d'un précieux objet des elfes par les nains, a déclenché un conflit entre ces deux races amies. Il est en ambassade dans le royaume nain et fait tout pour la faire échouer et se montrer insultant vis-à-vis des officiels nains (nul doute qu'il a un plan pour diviser ces deux races et rétablir un équilibre avec dieu sait qui).

Déjà mégalomane, il faudra l'approcher avec beaucoup de déférence et de flagornerie pour qu'il ne s'inquiète pas qu'on puisse le repérer ainsi (jet de diplomatie ou de bluff DD35). Sans ça, il se téléportera dans un lieu protégé de la divination en Outreterre, dans un sanctuaire des rilmanis.

Si les pjs parviennent à gagner sa confiance, lui exposent leur plan et lui donnent pour mission de leur transmettre des informations dans le futur, il faudra être particulièrement persuasifs (intimidation DD40) pour qu'il renonce à construire son propre plan pour arrêter celui du Général. Jemorille se pense suffisamment intelligent pour concevoir un stratagème propre à empêcher le futur que lui révèlent les pjs. Son plan, alambiqué et construit en plusieurs étapes étalées sur des siècles, échouera dans les grandes largeurs et amènera le Général à apprendre de nombreuses choses du futur avant l'heure.

Jemorille, cependant, ne réclamera rien en paiement des informations qu'il reçoit des pjs.

Les pjs ne pourront pas le convaincre qu'il faut suivre leur plan. S'ils parviennent par contre à l'intimider, il leur transmettra en temps et en heure tout ce qu'il leur a demandé.

*Shemeshka la Maraudeuse* : si hasardeux que cela soit, les pjs peuvent souhaiter rencontrer Shemeshka la Maraudeuse, qui a prouvé à l'époque de la "Révolution" et lors de l'inter-scénario sur "les failles planaires" qu'elle n'est pas inféodée au Général de la Géhenne.

Elle n'a pas encore la fortune qu'on lui connaît à Sigil ni son fameux réseau d'espion. Elle est mêlée aux intrigues de la Guerre Sanglante, où elle joue les espionnes comme conseillère dans une forteresse baatezu de l'Achéron.

Elle peut être repérée par divination mais s'en apercevra et s'entourera de tous ses gardes du corps (cinq nycaloths et une vingtaine de mezzoloths) pour éviter tout danger.

Il faudra être diplomate pour qu'elle ne lâche pas ses gardes sur les pjs quand ils arriveront à proximité (diplomatie ou bluff DD 35). Si les pjs lui exposent ce qu'ils savent et leur plan, elle fera en sorte qu'ils en disent un maximum, leur assurera qu'elle aussi ne désire pas la fin des temps. Elle leur demandera une somme raisonnable (100000 pièces d'or) pour transmettre ce message.

Quel que soit l'engagement qu'elle prend, elle fera tout pour paraître le plus sincère possible.

Mais à l'avenir, elle usera de ses informations pour entrer au service du Général et être associée à son Grand Plan. Elle sera utilisée par le Général, qui finalement la détruira quand il n'en aura plus besoin,

quatre siècles plus tard. L'avenir des plans sera donc modifié (intervention des aléax de 4<sup>ème</sup> intensité), mais pas dans le sens que souhaiteraient les pjs.

*Un culte* : les pjs peuvent transmettre leurs informations au clergé d'une religion plutôt qu'à une personne en particulier. Un millénaire et demi plus tôt, seules les divinités des panthéons de l'antiquité existent mais il est possible que les pjs aient une confiance particulière dans l'un ou l'autre et fassent ce choix.

Sigil n'abrite aucun des temples qui existeront encore à l'époque des pjs. C'est forcément avec des temples qu'ils ne connaissent pas à Sigil qu'ils devront négocier ou bien sortir de la ville.

Le MJ, selon la religion qui est choisie, devra décider de ce que deviennent les informations.

S'il s'agit d'un clergé mauvais, à coup sûr un mauvais usage sera fait de ces informations et en profiteront pour acquérir du pouvoir. Il y a cependant 20% de chances que la fin des temps soit empêchée de cette manière.

S'il s'agit d'un clergé bon, il y a 50% de chances que la fin des temps soit empêchée mais la divinité et son clergé n'attendent pas 1500 ans pour agir et c'est beaucoup plus tôt que le Général sera tué, probablement lors d'un affrontement impliquant plusieurs divinités, seigneurs... Dans l'autre cas, la divinité bonne a effectivement agi mais seule et a échoué.

S'il s'agit d'un clergé loyal, il y a 20% de chances que le message se perde en 1500 ans. Dans tous les autres cas, les termes de l'accord entre le culte et les pjs sera ici respecté et l'information leur sera transmise en temps et en heures.

S'il s'agit d'un clergé chaotique, il y a 50% de chances que le message soit transmis aux pjs. Il y a également 50% de chances que la fin du monde ait été évitée avant que les pjs ne naissent.

*Une faction* : les factions que les pjs connaissent à leur époque n'existent pas encore. S'ils confient des choses à d'autres factions, le message se perdra avec le temps et cela ne modifiera pas l'avenir.

⌘ **Comment les pjs peuvent savoir s'ils ont misé sur le bon cheval ?** L'intervention des aléax sera le meilleur indice pour savoir si l'action des pjs va avoir des conséquences ou pas.

Si le pnj à qui les pjs choisissent de faire confiance va les trahir ou oublier, ce message laissé ne modifiera pas l'avenir. L'intervention d'un aléax se fera avec un minimum d'intensité, ne portera que sur les pjs qui ont parlé, puisqu'on est dans le cas où les pjs ont simplement révélé l'avenir à quelqu'un.

Si les pjs ont choisi un pnj ou une organisation qui va réellement leur transmettre ce message à leur époque, le futur du multivers va effectivement changer et l'intervention des aléax sera brutale, totale et concernera tous les pjs simultanément. Pour faciliter l'avancée de la campagne, le MJ doit faire en sorte qu'aucun pj ne réchappe à cet affrontement. Si c'est le cas, aller à la fin du scénario.

#### Lorsque les quatre heures sont écoulées

Quoi que les pjs soient en train de faire, au bout de quatre heures, cela s'interrompt et ils se sentent projetés dans le futur (vers leur époque). Mais (parce que leur époque n'existe plus), ils reviennent en arrière comme un effet de boomerang et la scène reprend au début (voir « *au milieu de la bataille entre illithids et mercanes* »).

Cela ne correspond pas à ce qui leur avait été annoncé par les Etres Originels du Bien, cela doit être clair. Quelque chose n'est pas normal.

Ceux qui sont morts ou ont été enfermés magiquement quelque part pendant les scènes précédentes ne réapparaissent pas. Seul leur équipement réapparaît en tas, à côté des pjs, mais il est impossible, même avec *souhait* de ramener à la vie un pj mort dans une scène précédente.

Les autres reviennent avec les mêmes pvs, sorts en mémoire et autres qu'ils avaient en touchant la *plaque sensorielle* au début du scénario.

Si tous les pjs sont morts ou enfermés, les pjs arrivent à la « *Fin du scénario* ».

## Fin du scénario

Il y a plusieurs fins possibles à ce scénario, certaines correspondant à la fin de la campagne, d'autres conduisant au scénario ultime de cette quête.

S'ils ont subi cette mort et qu'ils n'ont pas eu le temps ou les bonnes idées pour influencer sur l'avenir, la campagne s'arrête là. Pour cependant marquer la fin du jeu, le MJ peut en conclusion, faire jouer une scène « cinématique », qui se passe beaucoup plus tard :

✘ **Si les pjs n'ont pas réussi du tout à influencer sur l'avenir** : la scène se déroule à l'époque de la « Révolution ». Dans une taverne sigilienne, les pjs, qui ne se connaissent pas forcément, voient entrer un vieil homme édenté, aveugle, un bandeau de lin sur les yeux. Il porte des guenilles, passe de table en table en faisant tourner une crécelle et en faisant la manche.

Il dit à qui veut l'entendre que la fin des temps est proche, que le multivers en arrive à sa fin. Il incite chacun à se laver de ses fautes, à se repentir de ses erreurs.

Quoi que personne n'entende ce vieux fou et même si les pjs ne sont pas enclins habituellement à écouter ce genre de discours, chacun d'entre eux est cette fois-ci pris d'une angoisse terrible, qui les prend aux tripes, les empêchera de dormir cette nuit-là et ne les lâchera plus.

Alors que le vieil homme quitte l'établissement en clopinant, le regard des différents pjs se croise et ils partagent un même sentiment de culpabilité quant à la catastrophe à venir. Comme si d'une certaine manière, ils étaient les seuls qui auraient pu empêcher ça et qu'il était déjà trop tard...

✘ **Si les pjs ont fait échouer le Plan du Général par l'intermédiaire des Dieux, des Seigneurs célestes ou infernaux ou en tuant le Général de la Géhenne** : la scène se déroule à l'époque du premier scénario de la campagne, « Révolution », sans que Barthélémy ne lance sa révolte puisqu'il n'aura jamais vécu.

Par le plus grand des hasards, les pjs, même s'ils ne se connaissent pas tous à l'époque (ce qui est le cas de mon groupe de joueurs, qui a un peu changé entre le premier et le dernier scénario de la campagne), se retrouvent tous ensemble dans une taverne de Sigil, où un barde tieffelin alcoolisé raconte les événements qui ont été modifiés par l'intervention des pjs, sans évocation de leurs noms. Les pjs qui ne se connaissent pas encore, se voient mais ne se reconnaissent pas, quoi qu'ils aient une impression de déjà-vu.

Le barde parvient, avec son histoire héroïque, à garder l'attention de quelques clients puis, après avoir fait une quête peu fructueuse entre les tablées, finit pas s'asseoir à une table et s'endort. Quand les personnages vont se coucher cette nuit-là, sur des paillasses pas très propres et malgré des cris de bibards qui se battent dans la rue, ils sont pris d'une étrange sensation de bien-être et de confiance en l'avenir. Ils savent que le vaste monde leur réserve encore de grandes surprises, qu'ils deviendront sans doute de grands héros. C'est la fin de la campagne.

✘ **Si les pjs ont réussi à se transmettre des informations à eux-mêmes dans le futur** : le scénario suivant peut commencer, à l'époque où les pjs reçoivent leur propre message. Eux-mêmes, plus jeunes et moins expérimentés, pourront essayer d'éviter la fatalité. La différence, c'est qu'ils savent beaucoup de choses et qu'ils avanceront "avec le soltif".

## Caractéristiques des pnjs

.....  
[La bataille de Sigil](#)

✘ **La pyramide de Jeya** : la structure même du vaisseau ne sera pas détaillée (blindage, vitesse,...). Pour ce scénario, seuls les équipements que les pjs pourraient être amenés à utiliser le sont. Un habitant de ce multivers peut avec de la chance et des explications parvenir à les faire fonctionner (jet d'ingénierie précisé pour chaque équipement) ; dans de rares cas, parvenir à les réparer (jet d'ingénierie également précisé pour chaque équipement).

*Bras articulés (10)*: utilisation ingénierie DD 20, réparation DD 40 ; bras métallique amovible qui se déploie depuis la structure de la pyramide, lui permet de casser des objets, de creuser, de déplacer des choses ou de se battre ; les attaques portées avec ces bras ont une portée de 12 m, et selon qu'il s'agit d'une cisaille ou d'un marteau, il s'agit de dégâts tranchants ou contondants (4d10+10). Cette arme nécessite d'abord du jet d'ingénierie pour pouvoir l'utiliser mais ensuite d'un jet d'attaque au corps à corps. Les savants ulméiens n'ont pas de malus à leurs jets pour toucher, les illithids entraînés un -4 et ceux qui découvrent son utilisation (par exemple les pjs), un malus de -8 ; solidité 30, pr 100.

*Canons (6)*: utilisation ingénierie DD 20, réparation DD 40 ; canons à obus qui, lorsqu'ils sont activés, forment des excroissances hors de la pyramide. Ils sont disposés pour couvrir tous les angles autour de la pyramide, sauf en dessous ; il faut une personne pour charger les obus et une personne pour viser et ajuster le tir (avec de tels servants, le canon peut tirer une fois tous les trois rounds) ; on ne vise pas une créature mais une case ; on opère un jet d'attaque à distance, auquel on peut substituer un jet d'ingénierie ; la portée de base est de 9m et correspond à une CA de 10 ; la portée maximale de 360 mètres ; chaque point d'échec éloigne le point d'impact d'une case dans une direction déterminée aléatoirement (voir fonctionnement des armes à impact, MdJ, p.157) ; les dégâts sont de 10d10 au point d'impact -1d10/ case d'éloignement.

*Robots de combat (12)* : utilisation DD 20, réparation DD 50 ; grosses machines métalliques de 3 mètres de haut, à forme humanoïde, normalement pilotées par les savants ulméiens mais dont le fonctionnement a été appris par certains illithids. Le pilote se trouve au niveau du torse du robot ; ils fonctionnent à l'énergie atomique ; ils ont les caractéristiques d'un golem de fer, à quelques exceptions près : ne dispose pas d'une résistance à la magie mais peut voler (manoeuvrabilité passable, VD 9m) et dispose d'un fusil intégré (voir plus loin).

*Masques respiratoires (150)* : utilisation DD 10, réparation DD 20 ; se compose d'un masque relié par un tuyau à une réserve porté sur le dos ; permet de respirer sous l'eau ou dans un environnement sans oxygène ; poids 6 kilos ; solidité 5, points de résistance 5.

*Fusils (50)* : utilisation DD 15, réparation DD 25 ; arme à projectiles, dégâts 2d10, critique x2, portée 9m ; réservoir 5 cartouches ; poids 4kg ; solidité 10, points de résistance 5.

*Cuves de guérison (4)* : utilisation DD 30, réparation DD 40 ; cuve verticale de taille humanoïde dans laquelle on peut plonger un individu blessé. La cuve produit l'équivalent d'une régénération de 1 pv/round. Le liquide dont elle est composée doit être changé tous les 100 pvs ainsi rendus. Les réserves du vaisseau représentent 1300 pvs ; poids 400 kg ; solidité 15, points de résistance 40.

☒ **Jeya : Pr/ mâle illithid/ psion niveau 20/ LM** ; FP 28 ; Aberration de taille M ; DV 8d8+24 (illithid)+20d4+60 (psion) ; PV 184 ; init +8 ; VD 9m ; CA 20 (contact 20, pris au dépourvu 18) ; attaque de base/ lutte +20/+18 ; attaque à outrance 4 tentacules (+20 corps à corps, 1d4+4) ; espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m ; capacités spéciales : décervelage, décharge mentale, étreinte, facultés psioniques, discipline psionique : égoïste, Résistance Psionique 25, télépathie 30m ; js : réf +10, vig +9, vol+21 ; dons : manifestation de combat, science de l'initiative, harmonie cristalline, focalisation de cristal psi (en sacrifiant sa focalisation, +4d6 sur une attaque de corps à corps), faculté de cristal psi (le cristal peut faire une faculté de 8ème niveau par jour), focalisation psionique épique (2 dons de foca à la fois), poing psionique, maîtrise du poing psionique, méditation psionique (focalisation par une action de mouvement), faculté maximisée (+4), faculté multiple (+6), faculté dupliquée (+6), faculté retardée (+2), faculté prolongée(+2), poing psionique percutant (sacrifie sa focalisation psionique pour ne pas compter les bonus d'armure et armure naturelle de sa victime) ; Compétences : art psi +30, autohypnose+ 28, bluff +27, concentration +27 (30 bonus cristal), connaissance (plans)+30, connaissance (psionique)+30, déplacement silencieux +26, détection +28 (30 bonus cristal), diplomatie +16, discrétion +26, intimidation +27, perception auditive +28 (30 bonus cristal), psychologie +28.

*Caractéristiques* : force 18, dextérité 14, constitution 16, intelligence 25, sagesse 18, charisme 17.

*Décervelage* : s'il commence son tour de jeu avec 4 tentacules fixés et s'il remporte un jet de lutte opposé, il extrait le cerveau de son adversaire.

*Décharge mentale* : cône de 18m, vol DD17 ou étourdi 3d4 rounds.

*Etreinte* : si une attaque de tentacule réussie sur créature P, M ou G, jet de lutte (action libre) pour fixer le tentacule. Si un est agrippé, test de lutte pour fixer les autres. Pour se dégager, test de lutte ou jet d'évasion contre lutte (+2/ tentacule fixé).

*Facultés psioniques (NLS 20)*: *changement de plan*, *charme monstre* (DD17), *détection de pensées* (DD15), *lévitation*, *suggestion* DD16 (à volonté).

*Points psi/ jour* : 403, actuel 318 ; niveau de faculté maximal 9ème.

*Facultés connues* (niveau de manifestation 20) : 1er niveau : *armure inertielle*, *détection psionique*, *écran de force*, *précognition défensive*, *précognition offensive*, *prescience offensive*, *épaississement de la peau* ; 2ème niveau : *détection des intentions hostiles*, *don des langues psionique* ; 3ème niveau : *hâte*, *vue tactile*, *substitut cristallin*, *réplique d'énergie*, *partage de la douleur imposée*, *dissipation psionique*, *ajustement corporel*, *décharge psionique* ; 4ème niveau : *adaptation aux*

*énergies destructives, contrecoup empathique, détection de vision lointaine, liberté de mouvement psionique* ; 5ème niveau : *bélier mental, psychoréaction, revitalisation psionique, résistance psionique* ; 6ème niveau : *vol supérieur psionique, désintégration psionique* ; 7ème niveau : *fission, conversion des énergies destructives, vague d'énergie* ; 8ème niveau : *fusion, esprit impénétrable psionique, métabolisme véritable, téléportation psionique suprême* ; 9ème niveau : *automorphose suprême, corps hors du temps*.

*Facultés actives la plupart du temps* : *résistance psionique* (32), *armure inertielle* (+13 en CA armure, durée 20h), *détection des intentions hostiles* (sur 9m, durée 3h20), *don des langues psionique* (durée 3h20), *conversion des énergies destructives* (RD 30 à toutes les énergies, et possibilité de renvoyer des dégâts stockés jusqu'à 60 pv par une attaque de contact à distance, durée 3h20), *contrecoup empathique* (tout adversaire qui le blesse subit 5 pv par attaque, 3h20), *détection de vision lointaine* (repère ceux qui font divination sur lui, 24h), *liberté de mouvement psionique* (3h20), *vol supérieur psionique* (20h), *esprit impénétrable psionique* (1 jour) ;

*Facultés et attaques utilisées en combat* : *bête* (une action de mouvement avant action complexe en instantané, 5 points), *psychoréaction* (+20 en force, -15 en charisme et -5 en sagesse, 9 points, 20 rounds), *précognition défensive* (+7 intuition en CA et js, incantation rapide, 25 points), *écran de force* (+8 en CA bouclier, 17 points, durée 20 minutes), *précognition offensive* (+6 intuition au toucher, incantation rapide, 25 points, durée 20 minutes), *prescience offensive* (+8 intuition aux dégâts en incantation rapide, 25 points, durée 20 minutes), *épaississement de la peau* (+7 armure naturelle en CA, incantation rapide, 25 points, durée 20 minutes), *réplique d'énergie* (4d6-4 dégâts de son en réplique à chaque première attaque du round, 5 points, durée 20 minutes), *partage de la douleur imposé* (portée 22,5 m, une créature subit la moitié des dégâts reçus par Jeya, si vigueur DD 26 raté, 19 points, 20 rounds) ; *métabolisme véritable* (se soigne de 10pv/round ; 15 points, 20 round).

*Stratégies de combat* : - contre des ennemis pas trop forts, Jeya utilise *automorphose suprême* et se change en balor pour combattre au corps à corps.

- contre des ennemis en grand nombre, Jeya peut créer des *vagues d'énergie* (par exemple, 112 dégâts de feu avec maximisation, DD25, 20 points)

- contre un ennemi puissant et s'il a le temps de se préparer, il augmente sa CA et ses attaques (*psychoréaction, précognition offensive, prescience offensive* puis hâte à tous les rounds) pour pouvoir attaquer au corps à corps (dons de maîtrise du poing psionique sur trois attaques en sacrifiant les deux focalisations du cristal et la sienne) ou poing psionique percutant si son adversaire a beaucoup en CA). Une fois tous les tentacules accrochés, Jeya utilise sa *ceinture de bataille* pour faire un round de plus et au début du round, il arrache le cerveau de sa victime.

- contre des lanceurs de sort, *dissipation de la magie* centré sur le mage, puis attaque au corps à corps.

si les ennemis sont plus forts, il se met en *corps hors du temps* et essaye de se mettre hots d'atteinte pour utiliser des facultés à distance.

*Possessions* : *anneau de protection +5, ceinture de bataille\**

\*Objet du *Magic Item Compendium*.

**Cristal psi** : Créature artificielle de taille TP ; DV 20 ; PV 60 ; init +2 ; VD 9m, 6 escalade, vol 15m (médiocre) ; CA 25 (contact 16, pris au dépourvu 19) ; int 9 ; dons et capacités : esquive extraordinaire, lien télépathique (1,5km), personnalité (obstiné), transfert d'effet psionique (facultés s'appliquent aussi au cristal), vigilance (+2 perception auditive, détection), vue sur 12m (ténèbres et zones de silence ne l'affectent pas), conduit psionique (utilisé pour facultés de contact), communication télépathique (le cristal peut communiquer avec toute créature à moins de 9m, si propriétaire à moins de 1,5km), vol (15mètres médiocre), RP 32, vision lointaine sur le cristal 1/jour, faculté canalisée (si Jeya est à moins de 1,5km), contient deux focalisations psioniques ; js réf +10, vig +9, vol +21, compétences idem Jeya ; AL LM.

☒ **Combattant illithid typique (50)/ Pr/ mâles et femelles illithids/ LM ; FP 8** : Aberration de taille M ; DV 8d8+8 ; PV 44 ; init +6 ; VD 9m ; CA 15 (contact 12, pris au dépourvu 13) ; attaque de base/ lutte +6/+7 ; attaque à outrance 4 tentacules (+8 corps à corps, 1d4+1) ; espace occupé/ allonge 1,50m/1,50m ; attaques spéciales : décervelage, décharge mentale, étreinte, facultés psioniques ; particularités : RM 25, télépathie 30m ; js réf +4, vig +3, vol+9 ; dons : attaque en finesse, magie de guerre, science de l'initiative ; compétences : bluff +11, concentration +11, connaissance (ingénierie)+12, déplacement silencieux +10, détection +11, diplomatie +7, discrétion +10, intimidation +9, perception auditive +11, psychologie +7.

*Décervelage* : s'il commence son tour de jeu avec 4 tentacules fixés et s'il remporte un jet de lutte opposé, il extrait le cerveau de son adversaire.

*Décharge mentale* : cône de 18m, vol DD17 ou étourdi 3d4 rounds.

*Etreinte* : si une attaque de tentacule réussie sur créature P, M ou G, jet de lutte (action libre) pour fixer le tentacule. Si un est agrippé, test de lutte pour fixer les autres. Pour se dégager, test de lutte ou jet d'évasion contre lutte (+2/ tentacule fixé).

*Facultés psioniques* (NLS 8) : *changement de plan, charme monstre* (DD17), *détection de pensées* (DD15), *lévitation, suggestion* DD16 (à volonté).

☒ **Savant ulméien typique (10)/ autre dimension/ mâles humanoïdes/ savant niveau 3/ al divers ; FP 1/2** : Humanoïde de taille M ; DV 3d4+3 ; PV 10 ; init +0 ; VD 9m ; CA 10 ; attaques : aucune ; js réf +0, vig +1, vol +5 ; compétences : connaissance (ingénierie ulméienne) +12.

☒ **Combattant esclave de Jeya typique (130)/ Pr/ mâles de races diverses/ voleur 5 guerrier 5/ LN ; FP 10 : PV 70 ;** init+5, VD 9m ; CA 19 (armure de cuir cloutée, targe, dex) ; att corps à corps +14/+9 (épée courte +2, 1d8+5) ; distance ; Capacités spéciales : attaque sournoise +3d6, recherche de pièges, esquive totale, sens des pièges +1, esquive instinctive ; Js : réf+10 /vig+10 /vol+8 ; ; dons : volonté de fer, science de la feinte, arme de prédilection épée courte, spécialisation martiale épée courte, science du critique, attaque en finesse, vigueur surhumaine ; compétences : discrétion +17, déplacement silencieux +15, détection +10, perception auditive +10, fouille +15, désamorçage/ sabotage +15, escalade +15, saut +15, intimidation +8, bluff +8, renseignements +10.

*Possessions* : armure de cuir cloutée, targe, épée courte, outils de voleur de maître.

☒ **Lithoss/ Pr/ mâle illithid/ psion niveau 2/ contrebandier/ LM ; FP 10 : Aberration de taille M ; DV 8d8+8 (illithid)+2d4+2 (psion) ; PV 56 ; init +6 ; VD 9m ; CA 18 (contact 12, pris au dépourvu 16) ; attaque de base/ lutte +7/+8 ; attaque à outrance 4 tentacules (+9 corps à corps, 1d4+1) ; espace occupé/ allonge : 1,50m/1,50m ; capacités spéciales : décervelage, décharge mentale, étreinte, facultés psioniques, discipline psionique : nomade, Résistance Psionique 25, télépathie 30m ; js réf +4, vig +3, vol+12 ; dons : attaque en finesse, manifestation de combat, science de l'initiative, méditation psionique, course verticale ; compétences : art psi +7; bluff +11, concentration +11, connaissance (plans)+7, connaissance (psionique)+12, déplacement silencieux +10, déguisement +3 (+5 pour tenir un rôle) détection +11, discrétion +10, escalade +3, intimidation +9, perception auditive +11, psychologie +7, saut +3, survie +5, utilisation d'objets psioniques +7.**

*Décervelage* : s'il commence son tour de jeu avec 4 tentacules fixés et s'il remporte un jet de lutte opposé, il extrait le cerveau de son adversaire.

*Décharge mentale* : cône de 18m, vol DD17 ou étourdi 3d4 rounds.

*Etreinte* : si une attaque de tentacule réussie sur créature P, M ou G, jet de lutte (action libre) pour fixer le tentacule. Si un est agrippé, test de lutte pour fixer les autres. Pour se dégager, test de lutte ou jet d'évasion contre lutte (+2/ tentacule fixé).

*Facultés psioniques (NLS 10): changement de plan, charme monstre (DD17), détection de pensées (DD15), lévitation, suggestion DD16 (à volonté).*

*Points psi/ jour* : 10 ; niveau de faculté maximal 1er.

*Facultés connues (7) : 1er niveau : détection de la téléportation, élan, assaut mental, détection psionique, écran de force, armure inertielle, répétition.*

*Possessions* : armure de cuir cloutée de maître

☒ **Ethel Marvaux/ Pl/ femelle humaine/ ; magicienne enchantresse niveau 12 / représentante de la Chambre des quartiers/ LN ; FP 12 ; humanoïde de taille M ; DV 12d4+36, pv 72 ; init +4 ; VD 9m ; CA 18 (prise au dépourvu , contact) ;** attaque au corps à corps +7/+2 (bâton, 1d6, 20/x2) ; capacités spéciales : appel de familier, sorts ; js : réflexes +8, vigueur +7, volonté +11 ; dons : écriture de parchemins, école renforcée (enchantement), école supérieure (enchantement), école renforcée (divination), école supérieure (divination), augmentation d'intensité, création de baguettes magiques, création de bâton magique, magie de guerre ; Compétences : art de la magie +15, artisanat (confection d'objets magiques) +15, concentration +15, connaissance (plans) +16, connaissance (mystères) +14, connaissance (Sigil) +10, connaissance (factions) +10, psychologie +9.

*Sorts (4/ 5+1/ 5+1/ 5+1/ 3+1/ 3+1/ 2+1, NLS 12, DD 13+niveau, DD15+niveau pour les sorts d'enchantement et de divination): 0ème niveau : bêtèment, détection de la magie x2, détection du poison ; 1er niveau : armure (a), identification, charme-personne (e), protection contre le mal, protection contre le chaos, bouclier ; 2ème niveau : détection des métamorphes\*, présent forcé\*(e), résistance aux énergies destructives, détection de l'invisibilité x2, fou rire de Tasha; 3ème niveau : analyse de portail\*, danse du cercle\*, don des langues, vision magique, immobilisation de personne, regard hypnotisant\*(e) ; 4ème niveau : test de résistance à la magie\*, détection de la scrutation, confusion (e), scrutation ; 5ème niveau : détection de pensées avec augmentation d'intensité, charme personne avec augmentation d'intensité(e), débilite, symbole de sommeil ; 6ème niveau : exploration des pensées\*, vision lucide, suggestion de groupe.*

\* sorts issus du Compendium Arcanique.

*Possessions* : anneau de protection +1, médaillon de détection de pensées, grimoire (contient l'essentiel des sorts de base d'enchantement et de divination des niveaux qu'elle connaît), bâton d'envoûtement (36 charges), baguette de dissipation de la magie (NLS 10, 50 charges).

☒ **Gaël le sage/ Pl/ mâle humain/ prêtre niveau 1/ représentant de la Chambre des quartiers/ NB ; FP 10 ;** humanoïde de taille M : DV 10d8, pv 45 ; init +0 ; VD 6m ; CA 22 (pris au dépourvu 22, contact 10) ; attaque au contact +8/+3 (bâton, 1d6, 20/x2) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants ; Particularités : aura du bien ; Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +7, volonté +11 ; dons : magie de guerre, expertise du combat, prestige, science du renvoi, emprise sur les morts-vivants ; compétences : concentration +10 (+14 pour incanter sur la défensive, connaissance (Sigil) +14, connaissance (mystères) +14, connaissance (plans) +14, connaissance (religion) + 14, diplomatie +13, premiers secours +14, psychologie +14.

*Sorts (6/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 4+1/ 2+1, NLS 10, DD 14+ niveau du sort) : 0ème niveau : soins superficiels, détection de la magie, détection du poison, création d'eau, réparation, assistance divine ; 1er niveau : anathème, détection du mal, charme-personne, convocation de monstre I, bouclier de la foi (d), sanctuaire ; 2ème niveau : consécration, détection de pensées (d), immobilisation de personne, zone de vérité, blessure modérée, silence ; 3ème niveau : clairvoyance (d), flamme éternelle, prière, main du berger, dissipation de la magie ; 4ème niveau : divination (d), immunité aux sorts, convocation de monstres IV, soins intensifs x2 ; 5ème niveau : colonne de feu, convocation de monstres V, vision lucide (d).*

*Domaines : Justice (1/ jour, quand Gaël est blessé au combat, il peut porter une attaque au contact ou à distance et faire les dégâts maximum) et Connaissance (lance tous ses sorts de divination avec +1 en NLS).*

*Renvoi des morts-vivants : (10/jour, 1d20+6, efficacité 2d6+13).*

*Possessions : bâton, harnois +1 de mimétisme, bouclier +1 animé, un anneau de protection +1.*

☒ **Les répliqueurs** : les caractéristiques des répliqueurs sont calquées sur celles des créations astrales du Grand Manuel des Psioniques. Ils disposent comme capacité supplémentaire de pouvoir se recombinaient à volonté. La règle est la suivante : en un round, plusieurs répliqueurs qui se trouvent au même endroit peuvent fusionner en un seul, en fonction de l'adversité et des difficultés qu'ils rencontrent. Ils peuvent donc développer toutes sortes de talents spéciaux.

Leur versions sont ici des exemples, qui peuvent être diversifiés.

*Répliqueur à 1DV : taille TP (4/ case) DV 1d10+5 ; PV 15 ; init +2 ; VD 9m ; CA 19 (contact 13, pris au dépourvu 17) ; attaque : coup (+3, 1d4+3) ; espace occupé/ allonge : 0 ; particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18m), vision nocturne ; js réf +2, vig+0, vol +0 ; FP 1/2.*

*Répliqueur à 3DV : taille P ; 3d10+20 (36pv) ; init +2 ; VD 12m ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 19) ; attaque coup +7 (corps à corps 1d6+7) ; espace occupé/ allonge 1,50m/1,50m ; particularités : créature artificielle, vision dans le noir (18m), vision nocturne ; js réf +3, vig+1, vol +1 ; FP 2*

*Répliqueur à 10DV : taille M ; DV 10d10+30 (85pv) ; init +1 ; VD 12m, vol 12m (moyenne) ; CA 25 (contact 10, pris au dépourvu 24) ; attaques : 2 coups +17 (corps à corps, 1d8+11) ; espace occupé/ allonge 1,50m/1,50m ; particularités : créature artificielle, réduction des dégâts : 10/ magie, vision dans le noir (18m), vision nocturne, vol ; js réf +4, vig+3, vol +3 ; FP 7.*

*Répliqueur à 16DV : taille G ; DV 16d10+30 ; PV 118 ; init +1 ; VD 12m, vol 12m (moyenne) ; CA 29 (contact 10, pris au dépourvu 28) ; attaques : 2 coups +25 (corps à corps, 1d8+14) ; espace occupé/ allonge 3m/3m ; particularités : créature artificielle, réduction des dégâts : 15/ magie, vision dans le noir (18m), vision nocturne, vol, attaque en rotation ; js réf +6, vig+5, vol +5 ; FP 9.*

*Répliqueur à 19DV : taille TG ; DV 19d10+40 ; PV 144 ; init +0 ; VD 15m, vol 12m (moyenne) ; CA 33 (contact 8, pris au dépourvu 33) ; attaques : 2 coups +28 (corps à corps, 2d6+16) ; espace occupé/ allonge 4m50/4m50 ; particularités : créature artificielle, réduction des dégâts : 15/ magie, vision dans le noir (18m), vision nocturne, vol, attaque en rotation, vision aveugle ; js réf +6, vig+10, vol +6 ; FP 10.*

*Catapulte des répliqueurs : taille Gig ; DV 30d10+40 ; PV 200 ; init +0 ; VD 0m ; CA 30 (contact 8) ; attaques : 1 projectile organique +25 (acide, 15d6 sur un diamètre de 6m, portée : 50m, portée maximale 500m) ; espace occupé/ allonge 6m/ aucun ; particularités : créature artificielle, réduction des dégâts : 15/ magie, vision dans le noir (18m), vision nocturne, vol, attaque en rotation, vision aveugle ; js réf +6, vig+10, vol +6 ; FP 10.*

☒ **Zeppelin** : les zeppelins sont de grosses structures de bois ressemblant à des galions dont les voiles seraient remplacées par un long ballon rempli d'air chaud qui permet à cette machine de voler. L'ensemble de la structure est ignifugée (RD 30 au feu). Le zeppelin est protégé des tirs par l'équivalent de *protection contre les projectiles*.

Les capitaines utilisent les *murs de vent* pour éviter que quiconque n'atteigne la partie du ballon et ne la crève. Quiconque est pris dans cette tourmente (en se déplaçant sur le ballon par *téléportation* ou en essayant de voler contre le vent, doit réussir un jet de réflexe DD 25 chaque round ou être projeté à 2d6x10 mètres du zeppelin.

Le zeppelin en lui-même a une résistance de 20 et 800 points de solidité. Le ballon a une résistance de 5 points et 30 points de solidité. Si l'une ou l'autre de ces deux structures atteint 0 en solidité, le zeppelin et tous ses occupants tombent et toute personne prise dans le crash se voit infliger 20d6 points de dégâts.

Tous les zeppelins ont un équipage d'une cinquantaine d'hommes plus quatre capitaines, une quinzaine de deltaplanes et souvent quelques sorcières ou magiciens qui se servent des zeppelins comme plate-forme d'attaque. La plupart des hommes sont sur le pont, certains dans les cordages au-dessus du pont. Quasiment personne est dans les soutes.

Les deux extrémités du pont sont des plates formes desquelles s'envolent les deltaplanes.

*Canons à énergie* : chaque zeppelin est armé de quatre canons à énergie magique, issu du navire amiral et installé dans des cabines sous le niveau du pont, accessible depuis celui-ci. Chacune de ces cabines est occupée par trois servants et un capitaine, qui tire une fois tous les deux rounds quand tout va bien. Chaque utilisation a une chance sur 20 de provoquer une panne du canon, réparable en 1d10 minutes par les servants. Dans ces moments, le capitaine remonte sur le pont pour haranguer les troupes. Arme à distance, 15d6 d'énergie magique, zone de 3 mètres, portée 30m, portée max 150m.

*Réserves de grenades* : dans les soutes, accessibles depuis les plates-formes, se trouvent des containers de fer renfermant des grenades incendiaires. Les deltaplanes viennent se ravitailler sur le pont, où des hommes d'équipage leur apportent ces armes. Faire exploser une de ces réserves produit une déflagration atténuée par les containers de fer. Sur 5 mètres de rayon, les dégâts de feu sont de 20d6, puis 10d6 le deuxième round et 5d6 le troisième.

*Réserves de flèches* : un peu partout sur le pont sont disposés des réserves de flèches pour les hommes d'équipage qui tirent depuis le zeppelin sur les habitants de la ville. Le nombre de flèches est donc suffisant pour les quatre heures de bataille.

☒ **Homme équipage de zeppelin typique** : **Pl/ races diverses/ roublard 3 guerrier 4/ Al divers** ; FP 7 ; humanoïde de taille M ; DV 3d6+9 (roublard) 4d10+12 (guerrier) ; PV 57 ; init +3 ; VD 9m ; CA 16 (dextérité 3, armure de cuir clouté 3, contact 13, pris au dépourvu 13) ; att +9/+4 corps à corps (sabre d'abordage, 1d6+3, 18-20/x2), à distance +10/+5 (arc long, 1d8+2, x3, portée 30m) ; capacités spéciales : attaque sournoise (+2d6), recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges +1 ; js : réflexes +9, vigueur +8, volonté +2 ; ; dons : tir à bout portant, tir de loin, tir rapide, arme de prédilection arc long, spécialisation martiale arc long, réflexes surhumains ; compétences : acrobaties +12, détection +10, équilibre +12, escalade +12, saut +12, perception auditive +10, profession (marin) +10.

*Stratégies* : la plupart des hommes d'équipage sont affectés aux manoeuvres des zeppelins et sont sur le pont ou dans les cordages pour effectuer des réglages.

Une autre partie sert de servants pour les canons à énergie, manoeuvrés par les capitaines.

Une vingtaine par zeppelin (un roulement est effectué) tire à l'arc, particulièrement sur les miliciens qui sont au sol.

Si des ennemis parviennent à aborder le zeppelin, tous les hommes d'équipage cessent ce qu'ils sont en train de faire pour détruire la menace.

*Possessions* : armure de cuir cloutée, arc long, deux carquois de 20 flèches, sabres d'abordage, dague, grappin, corde, baume (+1d3 pv, 3 doses).

☒ **Capitaine de zeppelin typique** : **Pl/ mâle humain/ humain guerrier 9 prêtre 9/ Al divers** ; FP 18 ; humanoïde de taille M ; DV 9d10+36 (guerrier) + 9d8+36 (prêtre) ; PV 171 ; init +1 ; VD 6m ; CA 34 (armure+14, bouclier+9, dex+1, naturelle) contact 11, pris au dépourvu 24) ; att +24/+19/+14 corps à corps (*pic de guerre lourd* +3 de froid intense acérée en *mitbril*, 1d6+10+1d6 de froid, 19/20/ x4+4d10), à distance +17 (canon à énergie *arme magique* lancé, 15d6+1 énergie, zone de 3 mètres, portée 30m, portée max 150m) ; capacités spéciales : aura neutre, renvoi des morts vivants, domaines (guerre, destruction) ; js : réflexes +9, vigueur +18, volonté +15 ; dons : lanceur de sorts polyvalent (prêtre), maniement d'une arme exotique (canon à énergie), extension de durée, extension de zone d'effet, vigueur surhumaine, réflexes surhumains, volonté de fer, spécialisation martiale (pic), expertise du combat, science de l'expertise du combat (jusqu'à 15 points), prestige, maniement du pavois, attaques réflexes ; compétences : art de la magie +15, concentration+16, connaissance (plans)+15, connaissance (religion)+15, diplomatie +17, intimidation +17, escalade+12, saut+12, profession (marin)+20.

*Domaines* : guerre (arme de prédilection pic de guerre), destruction (1/jour sur un jet d'attaque+4 au toucher, +9 aux dégâts)

*Sorts* (NLS 13, DD 14+ niveau du sort, 6/5+1/5+1/4+1/3+1/1+1) : niveau 0 : *création d'eau*, *détection de la magie* x2, *réparation* x3 ; niveau 1 : *arme magique* (d), *faveur divine* x2, *bouclier de la foi* x2, *protection contre la loi* ; niveau 2 : *arme spirituelle* (d), *bénédictio*n (durée étendue, 28 minutes), *bouclier de la foi* (durée étendue, +4 CA, 28 minutes), *rapport, soins modérés* x2 ; niveau 3 : *contagion* (d), *résistance aux énergies destructives* (durée étendue), *mur de vent* x3, 4ème niveau : *puissance divine* (d), *marche dans les airs, soins intensifs, prière* (durée étendue, 28 rounds) ; 5ème niveau : *colonne de feu* (d), *résistance à la magie* (a, RM 25).

*Stratégies* : le capitaine de chaque zeppelin dirige la manoeuvre lors des déplacements dans le ciel de Sigil. Pendant ce temps, ses trois seconds, qui ont les mêmes caractéristiques, utilisent les canons à énergie.

Lorsque les zeppelins sont en vol stationnaire, tous les capitaines utilisent les canons à énergie.

En cas d'abordage du zeppelin, deux des capitaines continuent de tirer, les deux autres vont combattre à pied pour éliminer la menace.

*Possessions* : *barnois* +5, *pavois* +5, *pic de guerre lourd* +3 de froid intense acérée en *mitbril*, 3 *charmes de coeur*.

☒ **Mercenaire en deltaplane typique** : **Pl/ mâles et femelles races diverses/ roublard 2 magicien 5/ Al : var** ; FP 7 ; DV 2d6+2 (roublard), 5d4+5 (ensorceleur) ; PV 30 ; init +2 ; VD 4m au sol, vol 15m (médiocre) ; CA 16 (dextérité, armure) ; att +3 corps à corps (poings, 1d2), à distance (+5, grenades incendiaires, 3d6 de feu au 1er round, 2d6 au 2ème, 1d6 au 3ème, portée 3m) ; capacités spéciales : attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges, esquive totale, appel de familier, écriture de parchemin ; js : réf +8, vig +4, vol +7 ; dons : magie de guerre, volonté de fer, vigueur surhumaine, réflexes surhumains ; compétences : acrobaties +10, art de la magie +11, concentration +9, déplacement silencieux +10, détection +9, discrétion +10, équilibre +10, évasion +10, perception auditive +9, saut +8.

*Sorts* (4/4/3/2) DD13+niveau) ; niveau 0 : *ouverture/ fermeture*, *réparation* x3 ; niveau 1 : *armure du mage* (a), *chute de plumes*, *endurance aux énergies destructrices* x2 ; niveau 2 : *protection contre les projectiles*, *lévitation* x2 ; niveau 3 : *renvoi des projectiles*.\*

\*Sort du *Compendium Arcanique*.

**Stratégies** : les mercenaires en deltaplane s'envolent depuis les zeppelins, tournent en vol pour repérer les lieux où des incendies pourraient démarrer et lâchent les grenades. Les cibles sont donc souvent des bâtiments (facile à toucher), rarement des foules. Lorsqu'ils sont trop proches du sol, ils reprennent appui soit depuis les toits des maisons, soit grâce à des sorts de *lévitation*. C'est de cette manière en tout cas qu'ils regagnent les zeppelins pour changer de quartier.

**Possessions** : deltaplane (invention des ingénieurs mercanes, qui permet de planer et de profiter des courants d'air, bénéficie des mêmes protections que le mercenaire, Pr 2, Solidité 10, s'il est détruit, chute), 1 *charme de coeur*, une sacoche à composante, une tenue légère, 30 grenades incendiaires (le liquide alchimique contenu dans ces grenades a les propriétés du feu grégeois et crée des départs d'incendies sur des zones de 6 mètres de diamètre), sifflets hurlants (ces objets semi-magiques font résonner un sifflement strident extrêmement fort qui casse les vitres, effraie les animaux et certains humanoïdes).

☒ **Lanceur de sort de la guilde des sorcières et des magiciens typique** : Pl/ mâles femelles races diverses/ **magicien 10/ AL var** ; **FP 10** : Pv 40 ; Init+2, VD 9m (vol 18m) ; CA 16 (dextérité, *armure*) ; att +6 (bâton, 1d6) ; dons : création d'armes et d'armures magiques, création de parchemins, école renforcée enchantement, quintessence de sorts, efficacité des sorts accrue, efficacité des sorts supérieures ; Js : réf+5 /vig+5 /vol+9 ; Compétences : art de la magie +17, concentration +17, connaissances mystères +17, connaissances plans +17, décryptage +10.

**Sorts** (4/5/5/4/3/2) DD13+niveau /14 enchantement) ; niveau 0 : ; niveau 1 : *armure du mage* (a), *chute de plumes*, *projectiles magiques* x3 ; niveau 2 : *fou rire de Tasha* x2, *résistance aux énergies destructives*, *invisibilité* x2 ; niveau 3 : *dissipation de la magie*, *éclair* x3, *immobilisation de personne* ; niveau 4 : *peau de pierre*, *cri*, *bouclier de feu* ; niveau 5 : *téléportation* x2.

**Possessions** : *baguette de boule de feu* (50 charges), *balais de sorcière*, 5 *charmes de coeur*.

☒ **Navire amiral mercane** : le navire amiral des mercanes est d'une technologie similaire à celle des *spelljammer*, adaptée pour un bref moment aux conditions particulières de Sigil. Il est énorme, long de près de 200 mètres et fait d'un métal extrêmement résistant.

Les pjs ne pourront pas l'abattre, sauf à entrer à l'intérieur et détruire le système de propulsion. La coque externe du vaisseau est immunisée aux attaques élémentaires.

Il est par contre possible de faire un trou dans un mur : chaque mur a 40 en Pr et 90 en solidité.

L'intérieur est constitué de nombreuses coursives et salles, qui donnent plus l'impression d'un vaisseau spatial qu'autre chose.

Il y a près de deux cent hommes d'équipage dans le vaisseau, plus une trentaine de mercanes et une soixantaine de leurs gardes du corps.

La plupart du temps, le navire amiral restera stationnaire au-dessus du quartier commun et tirera avec ses canons sur les bâtiments officiels, avec ses archers sur les miliciens et autres défenseurs. Les gardes du corps tireront à l'arc et n'interviendront qu'en cas d'assaut donné sur le navire ou de créatures volantes qui traîneraient aux alentours.

**Canons à énergie** : le navire amiral compte près de trente canons à énergie tels que décrits sur les zeppelins.

☒ **Geron** : Pl/ mâle mercane/ **magicien de niveau 14/ AL NM** ; **FP 21** : Extérieur de taille G ; DV 7d8+21 +14d4+42 ; PV 118 ; init +2 (dex) ; VD 9m ; CA 30 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; attaque à outrance corps à corps +16/+11 (grand cimeterre, 2d4+3) ; espace occupé, allonge 3m/3m ; capacités spéciales : RM 25, pouvoirs (capacités spéciales : *porte dimensionnelle*, *invisibilité* 3/jour ; *coffre secret*, *changement de plan* 1./jour ; NLS 14 ; DD 12+ niveau du sort) ; télépathie (30 mètres) ; js : réf +15, vig +16, vol +21 ; Dons : expertise du combat, science de la feinte, science du désarmement, incantation rapide, sorts jumeaux\*, dédoublement de rayons\*, école renforcée (évocation), école supérieure (évocation, fabrication de baguettes, écriture de parchemins ; compétences : art de la magie +23, bluff +12, concentration +20, connaissance (mystères) +23, connaissance (exploration souterraine) +23, connaissance (ingénierie et architecture) +23, connaissance (plans) +23, connaissance (Sigil) +23, décryptage +23, détection +12, diplomatie +12, intimidation +12, perception auditive +13, profession (administratif) +19, psychologie +13.

\*dons du Complete Arcane

**Caractéristiques** : force 10, dextérité 14, constitution 16, intelligence 22, sagesse 14, charisme 10.

**Sorts** (4/6/6/5/5/4/4/3, NLS : 14, DD 16+niveau ; DD 18+niveau pour les sorts d'évocation) : 0ème niveau : *détection de la magie* x4 ; 1er niveau : *projectiles magiques* x2, *protection contre le bien*, *bouclier*, *brume de dissimulation*, *monture* ; 2ème niveau : *vision dans le noir* (actif), *modification d'apparence*, *lévitation*, *détection de l'invisibilité*, *invisibilité* ; 3ème niveau : *rayon affaiblissant* dédoublé, *boule de feu*, *antidétection* (actif), *dissipation de la magie*, *vision magique* ; 4ème niveau : *rayon ardent* dédoublé (8 rayons), *rayon de glace\** dédoublé, *porte dimensionnelle*, *rayon arc-en-ciel* dédoublé, *bouclier de froid* ; 5ème niveau : *projectiles magiques* (sorts jumeaux), *bouclier* incantation rapide, *protection contre le mal* incantation rapide, *cône de froid* ; 6ème niveau : *champ de force*, *prévoyance* (*porte dimensionnelle*, s'il tombe à moins de la moitié de ses pvs) *explosion de feu\**, rapide (à quintessencer), *explosion de feu\**(e) sorts jumeaux, ; 7ème niveau : *boule de feu* (e) rapide (à quintessencer avec le sceptre), *lance de son\**(e) rapide (à quintessencer avec le sceptre), *rayons prismatiques* (e).

\* sorts du *Compendium Arcanique*.

*Possessions : bandeau d'intelligence +4, cape de résistance +4, sceptre de métamagie quintessence mineur, bottes de téléportation, bracelets d'armure +5, baguette de boule de feu (34 charges), anneau de protection +5, amulette d'armure naturelle +5, anneau d'esquive totale, grimoire, sacoches à composantes, 2 charmes de coeur.*

☒ **Homme d'équipage du navire-amiral typique** : idem homme d'équipage des zeppelins.

☒ **Gardes du corps d'élite des mercanes typique** : **PI/ mâles et femelles races humanoïdes de taille M diverses/ ensorceleur niveau 1, guerrier niveau 9, champion abjurateur niveau 5/ AL LN ; FP 15** : DV 1d4+3 (ensorceleur)+9d10+27 (guerrier)+5d10+15 (champion abjurateur) ; Pv 132 ; Init +6 ; VD 9m ; CA (dextérité+2, *armure de mage suprême*+6) ; attaque corps à corps (*épée à deux mains +1*, +20/+15/+10, 2d6+9, 17-20/x2) ou corps à corps combat monté (lance de cavalerie (m), +19/+14/+9, 1d8+6 x3 lors d'une charge, x3, portée 3m) ou à distance (arc long composite de force +4 (m), +14/+14/+9/+4, 1d8+4, x3, portée 33m) ; capacités spéciales : armure d'abjuration (+5 en CA pour chaque sort d'abjuration qui augmente la CA), abjuration augmentée (double la durée des sorts d'abjuration), abjuration rapide (peut lancer les sorts d'abjuration en action immédiate jusqu'au niveau 3), booster des arcanes (peut dépenser les niveaux d'un sort en mémoire pour un bonus équivalent au toucher, aux dégâts, à la CA, aux js, ou 5 points de RD à une énergie, durée 1 round), arcaniste martial (NLS = bonus de base à l'attaque) ; js : réflexes+10, vigueur+15, volonté+13 ; dons : mage de combat, arme de prédilection (*épée à deux mains*), attaque en puissance, spécialisation martiale (*épée à deux mains*), science du critique (*épée à deux mains*), combat monté, attaque au galop, charge dévastatrice, tir à bout portant, tir rapide, science de l'initiative ; compétences : art de la magie +12, concentration +21, connaissance (mystères) +9, équitation +11, escalade +11, intimidation +7, natation +11, saut +11.

*Caractéristiques* : force 18, dextérité 14, constitution 16, intelligence 14, sagesse 12, charisme 10.

*Sorts* (NLS 14, sorts/ jour : 6/7/6/3 DD 12+niveau du sort,) : sorts connus : 0ème niveau : *détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, lumière, son imaginaire, manipulation à distance, message* ; 1er niveau : *bouclier, protection contre le bien, protection contre le mal, coup au but, armure de mage* ; 2ème niveau : *attaque spectrale\*, résistance aux énergies destructives, force de taureau ou endurance de l'ours ou grâce féline* ; 3ème niveau : *téléportation anticipée\* ou coursier fantôme ou dissipation de la magie ou flèches enflammées*(selon les besoins du MJ).

\* sorts du *Compendium Arcanique*

*Stratégies en combat* : - quand les gardes du corps tirent depuis le navire amiral mercane, ils utilisent leurs arcs, sans autre sort actif que ceux qui durent la journée, leurs flèches sont enflammées par certains d'entre eux.

- quand des créatures et machines volantes s'approchent du navire amiral, certains sortiront sur le dos de leur *coursier fantôme* (vol, VD 72m) et effectueront des charges sous les effets de sorts de *force de taureau* (+2 au toucher, +3 aux dégâts), *bouclier* (+9 en CA), *protection contre bien ou mal* (+6 en CA) et *coup au but* (+20 au toucher) avec attaque en puissance ajustée en fonction de la cible. Le principe est d'infliger une attaque en passant et de finir son mouvement hors de portée de la victime, du fait de la vitesse de déplacement du coursier. Pendant ce temps, si les défenses de la cible sont trop grandes, d'autres gardes du corps peuvent faire des *dissipations de la magie* ciblées depuis le navire.

- quand les combats ont lieu dans les coursives, les gardes du corps protègent les mercanes, ils communiquent par *message* et se lancent un maximum de sorts de protection et d'augmentation. Ils se répartissent les sorts d'augmentation et en lancent sur leurs confrères. Il y en a toujours un présent avec *téléportation anticipée*, ce qui leur permet de se préparer. Une fois au contact, ils utilisent leurs épées à deux mains et selon l'adversaire peuvent utiliser *attaque spectrale*.

*Possessions* : *épée à deux mains +1 en adamantium*, lance de cavalerie (m) (dans le sac), arc long composite de force +4 (m) dans le sac, deux carquois de 20 flèches, *havresac d'Hévard*, *cape de résistance +2*, *2 parchemins de bouclier*, *1 parchemin de rapidité*, *2 charmes de coeur* (+36pv), composantes de sorts.

☒ **Mercane typique** : **PI/ mâle mercane/ AL N/ FP 7** ; humanoïde de taille G ; DV 7d8+21 ; PV 52 ; init +2 (dex) ; VD 9m ; CA 15 (contact 11, pris au dépourvu 13) ; attaque à outrance corps à corps +9/+4 (grand cimeterre, 2d4+3) ; espace occupé, allonge 3m/3m ; capacités spéciales : RM 25, pouvoirs (capacités spéciales : *porte dimensionnelle, invisibilité* 3/jour ; *coffre secret, changement de plan* 1./jour ; NLS 14 ; DD 12+ niveau du sort) ; télépathie (30 mètres) ; js : réf +7, vig +8, vol +8 ; dons : expertise du combat, science de la feinte, science du désarmement ; compétences : bluff +12, diplomatie +12, intimidation +12, perception auditive +13, psychologie +13, détection +12.

## ... .. Les Sigiliens

☒ « **Coloré** » **typique** : **PI/ sexe et race variable/ homme du peuple niveau 2/ AL divers ; FP ½** : humanoïdes de taille M ; DV 2d4+2 ; PV 8 ; init +0 ; VD 9m ; CA 10 ; attaques corps à corps +2 (poings 1d2+1) ; js : réflexes +0, vigueur +1, volonté +0 ; ; dons : talent (artisanat ou profession) ; compétences : artisanat ou profession (divers) +8, détection+4, perception auditive +3, escalade +4.

☒ **Ementier typique** : **PI/ sexe et race variable/ homme du peuple niveau 2/ AL divers ; FP 1** ; humanoïdes de taille M ; DV 2d4+2 ; PV 8 ; init +0 ; VD 9m ; CA 11 (vêtements épais) ; attaques corps à corps +2 (arme de fortune, 1d6+1) ; js :

réflexes +0, vigueur +1, volonté +0 ; dons : talent (artisanat ou profession) ; compétences : artisanat ou profession (divers) +8, détection+4, perception auditive +3, escalade +4.

☒ **Milicien typique (coloré ou de la prévôté) : PI/ sexe et race variable/ guerriers niveau 3/ AL divers ; FP 3 :** humanoïdes de taille M ; FP 3 : DV 3d10+12, pv 30; init +1 ; VD 6m ; CA 18 (pris au dépourvu 21, contact 11); attaque au corps à corps +9 (lance (m), 1d8+4, 19-20/x2) ; attaque à distance +5 (arc long, 1d8, x3) ; js : réflexes +4, vigueur +7, volonté +3 ; dons : vigilance, arme de prédilection (lance), attaque en puissance, réflexes surhumains, volonté de fer ; compétences : intimidation +6, perception auditive +5, détection +5.

*Possessions :* cuirasse (m), lance (m), bouclier rond en acier (m), arc long, *charme de sang*, menottes solides, sifflet.

☒ **Enquêteur de la prévôté typique : PI/ sexe et race variable/ roubleur 8 rôdeur 1 magicien 1/ AL LN ; FP 10 :** humanoïdes de taille M ; DV 8d6+16 (rouleurd) + 1d8+2 (rôdeur)+1d4+2 (magicien) ; PV 60 ; init +4 ; VD 9m ; CA 18 (contact 14, pris au dépourvu 14) ; corps à corps +11/+6 (épée courte (m), 1d6+3, 19-20/x2) ; distance +12/+7 (arc long composite de force +3 (m), 1d8+3, x3, portée 33m) ; capacités spéciales : attaque sournoise (+4d6), recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+2), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, empathie sauvage, ennemi juré (démons), pistage, style de combat (archerie), appel de familier ; js : réflexes+12, vigueur +6, volonté : +7 ; dons : talent (psychologie), talent (fouille), talent (survie), talent (perception auditive) ; compétences : bluff +12, connaissance (Sigil) +13, crochetage +14, décryptage +13, déguisement +12, déplacement silencieux +18, désamorçage/ sabotage +13, détection +11 (+14 dans l'obscurité), discrétion +18, escalade +12, fouille +16, intimidation +12, perception auditive +14, psychologie +14, renseignements +12, survie +15.

*Sorts (NLS 5, DD 14+ niveau du sort):* 0<sup>ème</sup> niveau *détection de la magie, détection du poison, message* ; 1er niveau *compréhension des langages, détection des passages secrets*.

*Possessions :* chemise de maille en mithril (10% de risque d'échec des sorts), épée courte (m), arc long composite de force +3, carquois et 20 flèches, uniforme (tenue sombre avec un blason de la prévôté), autre tenue, sac à dos, menottes solides, sifflet, *charme de coeur, bottes elfiques, cape elfique*, familier (chouette, +3 en détection dans l'obscurité).

☒ **Contrebandier typique : PI/ sexe et race variable/ roubleur niveau 8/ AL variable ; FP 8 :** humanoïde de taille M ; DV 8d6+8, pv 40 ; init +6 ; VD 9m ; CA 17 (pris au dépourvu 12, contact 17) ; attaque au corps à corps +11/+6 (*épée courte*, 1d6+2, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : attaque sournoise + 4d6 ; Particularités : recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges +2; esquive instinctive, esquive instinctive supérieure; js : réflexes +11, vigueur +3, volonté +4 ; dons : attaque en finesse, science de la feinte, volonté de fer ; compétences : bluff +13, connaissance (Sigil) +14, escalade +10, décryptage +8, désamorçage +10, évasion +10, renseignement +13, perception auditive +11, déplacement silencieux +13, crochetage +10, fouille +10, psychologie +8, détection +8, acrobatie +13, profession (rabatteuse) +11.

*Possessions :* épée courte, armure de cuir.

☒ **Militant de faction typique : PI/ sexe et race variable/ roubleur niveau 2 magicien niveau 5/ AL variable ; FP 7 :** DV 2d6+2 (rouleurd), 5d4+5 (ensorceleur) ; PV 30 ; init +2 ; VD 9m ; CA 16 (dextérité, *armure*) ; att +5 corps à corps (dague, 1d4+2, 19-20/x2), à distance (+7, arc court, 1d6, portée 3m) ; capacités spéciales : attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges, esquive totale, appel de familier, écriture de parchemin ; js : réf +6, vig +4, vol +5 ; dons : magie de guerre, discret, fin limier, vigueur surhumaine ; compétences : art de la magie +11, concentration +9, crochetage +10, déplacement silencieux +12, détection +9, discrétion +12, évasion +10, fouille +12, perception auditive +9, renseignement +12.

*Sorts (4/4/3/2) DD13+niveau);* niveau 0 : *ouverture/ fermeture, manipulation à distance, détection de la magie x2* ; niveau 1 : *armure du mage (a), alarme, bouclier, brume de dissimulation* ; niveau 2 : *verrou du mage, détection de pensées, invisibilité* ; niveau 3 : *antidétection, état gazeux*.

*Possessions :* dague (m), arc court +20 flèches, outils de voleur, sac à dos, plusieurs tenues, quelques pièces de monnaie.

## Le Général et les troupes de la cité rampante

☒ **Gardes d'élite du Général : Commandant nycaloths (Cf. "Dans la boîte") ; arcanaloths (Cf. "Dans la boîte").**

**Traqueurs yuguloths : PI/ sexe variable yuguloth/ rôdeur niveau 1, chasseur de mortel 10/ AL NM ; FP 22 ;** Extérieur de taille G (Mauvais, Yuguloth) ; DV : 21d8+84 (yuguloths)+1d18+4 (rôdeur) + 10d10+40 (chasseur de mortels) ; PV 287 ; Init : +0 ; VD : 9m ; CA : 31 (contact 11, pris au dépourvu 31) ; BBA/Lutte : corps à corps +32/+32 (griffes, 2d8 +7) ; espace occupé/ allonge : 3m/3m ; capacités spéciales : terreur, empalement (3d6+10), étreinte, cri vrillemortel, exécution mortelle, châtement des mortels (1/jour), pouvoirs magiques, traits yuguloths, griffes du fiélon suprême, détection de mortels, RD 10/ bien, ennemi juré (humain +1), traque mortelle (+4), peau mortelle (toutes), Extérieur, rejet de la magie mortelle, RM 27 ; js : vig+18, réf+22, vol+20 ; dons : attaque en puissance, disciple des ténèbres, enchaînement, expertise du combat, magie de guerre, pistage, pouvoir magique rapide, science du désarmement, vigilance, vrillemortel ; compétences : concentration +28, diplomatie +7, déplacement silencieux+24, détection+38, discrétion+30, escalade+23, fouille+34, perception auditive +38, psychologie+36, survie +36.

*Caractéristiques* : force 25, dextérité 10, constitution 18, intelligence 13, sagesse 14, charisme 16

*Terreur* (sur) : toute créature touchée par l'une de ses attaques doit réussir un jet de volonté (DD23) ou être affecté par terreur.

*Empalement* (Ext) : les dégâts d'empalement s'appliquent automatiquement en cas de jet de lutte réussi contre un adversaire saisi.

*Etreinte* (Ext) : en cas d'attaque de griffe réussie sur une créature de taille M ou moins, possibilité d'une lutte par action libre (+32). Si les deux griffes ont touché, l'empalement peut avoir lieu le même round. .

*Cri vrillemortel* : 1/ jour, cri qui étourdit tous les mortels dans un rayon de 15m pendant 1 round sauf vigueur réussi DD23.

*Exécution mortelle* (Sur) : 1/ jour, par un simple contact, tue un mortel sauf js vigueur DD23.

*Châtiment des mortels* (Sur) : 1/ jour, +2 au toucher et +20 dégâts sur un mortel.

*Pouvoirs magiques* (NLS 9, DD 13+ niveau du sort) : *anathème, animation des morts, charme-personne, flammes, image accomplie, immobilisation de personne, profanation, pyrotechnie, suggestion et téléportation sans erreur à volonté ; ténèbres maudites* 1/ jour.

*Sorts* (3/3/3/1, DD 13+ sort) : 1er niveau : *chagrin d'amour, charme-personne, détection du Bien, frayeur, protection contre le Bien, regard déstabilisant, sommeil* ; 2ème niveau : *cercle magique contre le bien, détection de l'invisibilité, détection de pensées, immobilisation de personne, membres chancelants, regard maléfique, toile d'araignée* ; 3ème niveau : *antidétection, dévastation, écorcheur, lance maléfique, reflet inquisiteur, scrutation, suggestion* ; 4ème niveau : *assassin imaginaire, dépravation, écho de résistance, localisation de créature, oeil du mage*.

*Détection des mortels* (Sur) : à volonté, comme *détection des morts-vivants*.

*Ennemi juré/ traque mortelle* (Ext) : contre les mortels +4 en attaque, dégâts, bluff, détection, perception auditive et survie. +5 si ce sont des humains.

*Peau mortelle* (Sur) : peut prendre la forme de ceux qu'il traque (durée 10 minutes).

*Rejet de la magie mortelle* (Sur) : +2 aux js sorts et pouvoirs contre sorts utilisés par les mortels.

*Traits yuguloths* : immunité au poison et à l'acide. Résistance au feu, au froid, à l'électricité de 20. Télépathie à 30m. Vision dans le noir 18m. Ne peut pas être rappelé à la vie.

☒ **Défenses du seuil de téléportation** : Si les pjs usent de la clé de téléportation trouvée dans les scénarii précédents, le lieu est défendu de la façon suivante : 10 canoloths (MMIII, p. 200), 20 mezzoloths (MMIII, p. 201), 5 nycaloths (MMIII, p.203) ; 10 gardes d'élite, au choix.

A eux tous réunis, qui surveillent le seuil, ils ont droit à un jet de détection 1d20+45 pour repérer ce qui passe par là. Ils bénéficient d'une *vision aveugle, détection de l'invisible, vision lucide*.

A l'arrivée de quelqu'un, ils sont prévenus par *téléportation anticipée suprême* et se préparent systématiquement au combat.

☒ **La troupe du Général** : le Général, pour se porter à la rescousse du Trois Fois Damné, est accompagné d'une troupe, qui va l'aider à déjouer les pièges de l'entrée du domaine du baernaloth. Cette troupe est constituée au départ de 20 gardes d'élite et de 30 mezzoloths. A l'arrivée, il ne reste plus que 15 gardes d'élite et 5 mezzoloths, comme il n'a pas le temps de passer les étapes avec toutes les précautions que ça nécessiterait.

☒ **Le Général de la Géhenne**<sup>17</sup> : **PI/ Etre originel du Mal/ NM ; FP 48** : Extérieur de taille M (Cosmique, Mauvais, Yuguloth, ultruloth) ; DV : 54d8 + 517 ; PV 1242 ; Init : +18 ; VD : 24m ; CA : 76 (contact 54, pris au dépourvu 42) ; BBA/Lutte : +54/+74 ; corps à corps +76/+71/+66/ +61 (*Maliport*, 1d8 + 22 +2d6 impie contre les bons ; 15-20/x2 et projection planaire<sup>18</sup>) ; espace occupé/ allonge : 3m/3m ; capacités spéciales : convocation de yuguloths, commander les yuguloths, pouvoirs magiques ; RD 40/ épique, bon et mithril, vision dans le noir, immunisé à l'acide et au poison, régénération 30 ; résistance au froid, à l'électricité et au feu (30), RM 60 ; commandeur suprême ; télépathie 300m ; js : vig+48, réf+47, vol+52 ; dons : enchaînement, expertise du combat, attaques réflexes, esquive, attaque éclair, souplesse du serpent, science de l'expertise du combat, science du désarmement, science de l'initiative, attaque en rotation, succession d'enchaînement, science de la feinte, combat monté, attaque en puissance, attaque au galop, charge dévastatrice, réflexes épiques, initiative supérieure ; compétences : acrobatie +55, art de la magie +47 (+53 pour les parchemins), artisanat (armures) +72, artisanat (armes) +72, bluff +75, concentration +65, connaissance (mystères) +50, connaissance (histoire) +50, connaissance (religion) +50, connaissance (plans) +72, diplomatie +73, déguisement +53 (+59 pour jouer un rôle), déplacement silencieux+67, détection+76, discrétion+63, équilibre +61, équitation+57, escalade+73, évasion +55, fouille+72, intimidation +81, saut +26, perception auditive +76, psychologie+76, renseignement+75, survie +76 (+82 pour pister, +82 sur d'autres plans), utilisation d'objets magiques +75, utilisation des cordes +10 (+16 pour attacher quelqu'un).

*Caractéristiques* : force 42, dextérité 30, constitution 41, intelligence 40, sagesse 49, charisme 47

<sup>17</sup> Caractéristiques issues d'un site internet <http://dicefreaks.superforums.org>

<sup>18</sup> Cf. Possessions.

*Convocation de yuguloths* (Spécial): à volonté le Général peut convoquer 4 ultroloths ou 16 yuguloths de moindre rang en action immédiate. Ces yuguloths apparaissent toujours avec le maximum de pvs.

*Commander les yuguloths* (Surnaturel): le Général de la Géhenne peut commander les yuguloths comme un clerc de niveau 54 commande les morts vivants.

*Pouvoirs magiques* (NLS 40): toujours actifs : *détection du chaos, détection du bien, détection de la loi, détection de l'invisibilité, aura maudite* (DD 36) ; à volonté : *feu noir\** (DD 36), *blasphème* (DD 35), *chant funèbre\** (DD 41), *mot de terreur\*\** (DD 31), *gravité factice\**, *dissipation suprême, téléportation suprême, invisibilité suprême, immobilisation de monstre de groupe* (DD 37), *suggestion* (DD 31), *convocation de monstres IX* (mauvais seulement), *télékinésie* (DD 33), *tempête maudite\**, *mur du mal\** (DD 32), *mur de feu, mur de glace ; 4/jour – barrière de lames* (DD 34), *cercle de mort* (DD 33), *implosion* (DD 37), *mur de force, vagues d'épuisement, souhait* (DD 37), *violation de l'esprit* (DD37).

\*Sort issu du Compendium Arcanique.

\*\* Sort issu des Chapitres Interdits

*Régénération* (Ex): le Général prend des dégâts normaux des attaques bonnes, épiques et en mithril, et des sorts alignés bons.

*Commandeur suprême* (Ex): le Général est un maître de guerre. Tous les yuguloths qui le voient en combat ont un bonus de 4 en moral aux js, toucher et dégâts. Les yuguloths qui ne sont pas ses alliés ont un malus équivalent.

Le Général peut également inspirer des yuguloths qui vont remplir une mission pour lui. Cela prend une heure de communication. A l'issu, les yuguloths qui ont reçu ses ordres bénéficient d'un +19 en attaque, classe d'armure, jets de sauvegarde et jets de compétence tant qu'ils agissent dans le cadre de ces ordres. Le Général peut faire bénéficier jusqu'à 15 yuguloths à la fois de ces bonus.

*Possessions* : le Général possède un artefact majeur appelé le *Coeur des Ténèbres*, qui se trouve au fond de sa cité, entouré de nombreuses protections. Il ne sera pas utilisé durant ce scénario. Si d'aventure les pjs essayaient de s'en approcher, le Général s'en apercevrait et reviendrait par téléportation dans la cité rampante pour régler leur sort aux pjs.

Le Général porte une épée puissante qui crée une barrière dimensionnelle alentour. *Maliport* est un *cimeterre acéré impie*. Sur un critique, la victime doit réussir un jet de volonté (DD 10+ dégâts subits) ou être projeté dans un lieu au hasard de la Géhenne. On atterrit rarement sur la terre ferme, le plus souvent dans la lave. 1/ jour, l'épée peut découper un portail vers le plan du choix du Général. Aucune téléportation ou équivalent ne marche dans un rayon de 12 mètres autour de la lame, à l'exception du porteur.

# SIQIL

CITE DES PORTES

