



PIERRE
POUSSIÉREUSE

PAR JELL©195

JUS+É LES FAI+S BIGES

Nombre de PJ : 4 à 6 PJ

Niveau : 24 (en moyenne de 4 à 6)

PJ de prédilection : Pour faire cette mission un des personnages doit être blessé gravement.

Factions : Sans importance.

Synopsis: Les PJ doivent rendre un service à Talatas pour recevoir des soins.

Récompense : 30000px

NØ+ES DU MØD

Dans cette aventure il est important que les PJ commencent avec un blessé grave depuis leur dernière aventure. Il est fortement suggéré qu'il lui manque un membre. Pour ceux qui auraient introduit L'Infirmerie des Esprits Las dans leur aventure auparavant elle est présentement fermée pour des rénovations d'urgence. On peut lire sur la porte :

« Fermé en conformité avec l'article 49-b du code 837 annoté des constructions sigiliennes.

- Fraternité de l'ordre »

Ce qui signifie en gros que les fondations du bâtiment sont instables et que les travaux dureront plusieurs semaines voir des mois.

Pour cette aventure le MD devrait idéalement posséder ou avoir accès aux:

Manuel des Joueurs, Guide du Maître, Complete Book of Necromancers, Bestiaire Monstrueux, Bestiaire Monstrueux de Planescape, Bestiaire Monstrueux de Dark Sun, Le Monde des Elfes Noirs, Recueil de Magie, et si possible à tout autre ouvrage pour le cadre de campagne Planescape pour AD&D2.

VØILÀ LA CHANSON

Un factotum homme- poussière du nom de **Talatas**

(Pl/3h/P(n) 8/HP/NM) est récemment revenu d'un voyage très dangereux avec un élément nommé une « pierre de mort » qui, selon la chanson, permettrait à celui qui la possède de faire s'abattre la mort sur ceux qu'il désigne. Le périple était tellement dangereux que l'équipe qu'il avait soigneusement constituée avant le voyage a toute été décimée, Talatas étant le dernier survivant. Malheureusement pour lui, Talatas a été victime d'une ferlampière du coin, du nom d'Ipma, qui lui a dérobé la pierre alors qu'il revenait chez lui dans la ruche. Lorsque Talatas a fouillé ses poches il s'est vite rendu compte que la pierre avait disparu. Il aurait bien retrouvé la pierre lui-même mais son équipe ayant été décimée durant leur expédition et sa vie dans la ruche qui a été mise en suspend durant quelques mois l'en empêchent. Il lui faut donc l'aide de matois prêts à retrouver le bige qui lui a dérobé la pierre.

Le soltif ici c'est que la pierre de mort n'a aucun pouvoir réel; elle est seulement utile comme composante matérielle d'un sort mineur, et pas réellement dangereux, que Talatas a mis au point. Si la pierre venait à disparaître, Talatas en serait probablement frustré mais il reconstituerait vite un groupe pour partie à la recherche d'une nouvelle pierre du même type. Malgré cela, quelques béjaunes ont encore branlé leur râtelier sur une conspiration des hommes-poussières pour tuer leurs ennemis dans Sigil ce qui a donc fait bouger les

choses du côté de la Société des Sensations et du Signe de l'Un qui se sentent soudainement très menacés.

SÉQUENCE

1. Les PJ vont voir Talatas pour qu'il les aide en les guérissant complètement. En échange, Talatas leur demande de retrouver la pierre de mort et de la lui ramener.
2. Les PJ vont voir Trunfeld Trois-dents, le contact de Talatas. À l'aide de celui-ci, ils interrogent Gaatr un habitué de l'endroit pour retrouver Ipma.
3. Les PJ vont à l'arène de la nouvelle Tyr afin d'interroger Gromroth, un preneur qui saurait où se trouve Ipma et qui les poussera à combattre dans l'arène.
4. Les PJ sont faits prisonniers d'un groupe de drows qui connaît l'emplacement d'Ipma.
5. les PJ retrouvent Ipma et doivent prendre position par rapport à la faction des hommes-poussières et à leurs ennemis politiques.

LE CØMMENCEMENT

CHEZ TALATAS

Tout d'abord les PJ qui ont besoin d'un guérisseur (comme précédemment mentionné) vont entendre parler d'un certain Talatas, un homme-poussière prêtre nécromantique qui pourrait guérir certaines blessures que la plupart des autres médecins ne peuvent guérir ou pour lesquelles ceux qui le peuvent demandent un prix exorbitant. Talatas pourrait peut-être les guérir en échange de service rendu.

Les PJ devraient à ce moment aller voir Talatas, sa maison est facilement reconnaissable par sa porte rouge. Elle se trouve près de la morgue.

Lorsque les PJ iront chez Talatas lisez-leur ceci :

« En arrivant chez Talatas vous trouvez une porte entrouverte, à l'intérieur des bruits se font entendre. Les plus téméraires d'entre vous décident donc d'ouvrir la porte plus grande afin de voir ce qui se passe. Lorsque vous ouvrez la porte la première chose que vous voyez ce sont des tas de parchemins éparpillés partout. Ensuite vous apercevez un vieil homme aux traits squelettiques qui fouille partout.

- Mais où est-ce que ça peut bien être? J'étais sûr de l'avoir brodé quand il me l'a dit, se plaint l'homme, ça doit être en quelque part par là, quel traviole!

Peut-être serait-il judicieux de lui donner un coup de main? »

Habituellement les lieux ne sont pas ainsi mais Talatas est entrain de remuer ciel et terre afin de retrouver le papier sur lequel il avait noté la manière de retrouver un certain assassin morné, du nom de Radicelnare, qu'il compte charger de sa délicate mission. Lorsque les PJ se présentent il veut d'abord les voir partir car ils le dérangent, mais se ravise vite voyant qu'il a perdu son papier. Il décide alors de se montrer accueillant, afin de les amadouer pour que ceux-ci l'aident à retrouver Ipma.

Pour se faire soigner par Talatas les PJ devront accepter de lui rendre un service, retrouver la pierre de mort. Si les PJ refusent il ne les soignera pas, s'ils acceptent, en revanche, il connaît deux ou trois trucs de prêtre nécromantique qui ne s'apprennent pas dans les écoles de magie régulières et les soignera complètement (y compris tout membre coupé) en

deux temps trois mouvements. Loin d'être dupe, celui-ci implante une malédiction qu'il pourra déclencher au moment désiré par une formule qu'il est le seul à connaître. Cette malédiction déclenche une maladie magique chez les PJ. Si le groupe s'avère trop dur à manipuler de la manière douce il n'hésitera pas à déclencher la maladie et les fera chanter pour l'antidote.

La maladie qu'implante Talatas est plutôt vicieuse, elle n'affecte pas les fonctions du personnage tout de suite, elle fait d'abord souffrir le sujet d'une douleur aigüe dans les articulations mais pas assez pour l'empêcher de se battre ou d'envoyer des sorts, il ne risquerait pas de voir Ipma lui filer entre les pattes pour si peu. Par la suite au bout de trois ou quatre jours, selon la constitution du personnage, la vision de celui-ci commence par moments à devenir floue (-1 de pénalité à la TACO pendant 1 heure). Après 6 jours la victime tombe dans une crise de fièvre qui la rend incapable d'agir et au bout de 7 jours elle meurt après d'atroces souffrances. Si les PJ essayent de le tromper il les retrouvera en peu de temps et enverra quelqu'un déclencher la maladie.

Talatas ne connaît pas son nom mais il sait qu'une voleuse aasimar l'a détroussé de son bien, qu'il qualifiera toujours d'une « *pierre précieuse* ». Ses sources lui disent cependant que la dernière fois qu'on a aperçu la voleuse, elle se trouvait au Billot du Boucher.

LE NŒUD DE L'ACTION

LE BILLOT DU BOUCHER

Le Billot du Boucher est dirigé par un vieil ogre couvert de cicatrices, Trunfeld Trois-dents (Pr, ♂ Og, HP, NM), une créature au mauvais caractère qui a un comportement dégoutant.

Il est remarquablement brillant pour un ogre et pour passer le temps, il collectionne les informations. Il fera payer 20 PO par cancan. On peut aussi le payer pour qu'il laisse traîner ses oreilles sur un sujet ou un autre...

Il y a quelques chambres à coucher à l'étage, en plus de la salle principale du rez-de-chaussée. La plupart des clients sont des criminels assez peu recommandables, et l'ambiance peut être assez brutale si vous êtes visiblement trop faible ou trop "différent".

Trunfeld est le matois qui a refilé le tuyau sur Ipma à Talatas, faisant partie de la même faction, ils ont tous les deux intérêts à ce que les PJ retrouvent la voleuse. C'est en fait un client régulier, Gaatr (Pl, ♂ H, LR, CN), qui a trop parlé la dernière fois qu'il est venu dans son établissement. Quand Trunfeld comprendra que les PJ sont venus de la part de Talatas il leur expliquera que Gaatr est un client régulier et tentera de mettre sur pied un plan d'action avec eux. Ce que Trunfeld et les PJ ignorent c'est qu'aujourd'hui Gaatr est avec des membres de sa faction et, vu qu'il a aidé à cacher Ipma récemment, il est un peu plus sur les nerfs que d'habitude (mais pas plus brillant pour autant). Si les PJ optent pour une méthode un peu trop agressive afin de le faire parler, les alliés de Gaatr viendront vite à sa défense. Si les PJ optent pour une méthode moins directe et plus en finesse ils auront une chance de voir leur plan réussir si les alliés de Gaatr ne se rendent pas compte qu'il parle trop. Dans tous les cas, Gaatr et ses alliés sont fortement susceptibles d'en venir aux poings.

Gaatr sait des choses et il y a deux options; soit il leur dira le nom d'Ipma et qu'il ne sait pas où elle se trouve, mais que Gromroth, un mûl de la nouvelle Tyr, l'a faite transiter et saurait où la trouver; soit ils trouveront un papier sur lui destiné à un membre de sa faction et sur lequel on peut lire : « *Ça y est, j'ai été voir Gromroth. Il va cacher Ipma des hommes-poussières. Ça devrait lui éviter de se faire mettre dans le livre des morts pour un moment mais il va éventuellement falloir qu'elle accepte de fuir Sigil, avant que La Dame ait besoin d'intervenir.* »

Trunfeld connaît Gromroth et sait qu'il faut aller à l'arène de la nouvelle Tyr pour le trouver. Il laisse ensuite partir les PJ en leur souhaitant bonne chance et retourne s'occuper de sa guitoune.

L'ARÈNE DE LA NOUVELLE TYR

Gromroth (Pr, ♂ mûl, Ps8/G9, Ma, LM) peut être trouvé à l'entrée de l'arène entrain de discuter avec deux ou trois matois qui vont vite s'enfuir quand ils verront les PJ approcher. Il y a foule cette journée là. Un fait important à comprendre sur Gromroth c'est qu'il est un preneur et qu'il ne comprend que les démonstrations de puissance. Ainsi les PJ devront lui prouver qu'ils méritent ses informations sans quoi il les gardera pour lui jusque dans sa tombe. Pour ce faire il demande 15000 pièces d'or mais il est prêt à concevoir que les PJ sont suffisamment puissants pour mériter cette information si ceux-ci acceptent de s'inscrire dans l'arène. Ce que Gromroth omet de leur mentionner dans cette affaire, c'est qu'il va miser sur eux et sera payé ses 15000po dans tout les cas. Si ce n'est pas l'ensemble des PJ qui acceptent de rentrer dans l'arène ou de payer, Gromroth considèrera seulement ceux qui sont entré comme dignes de son temps et refusera d'aider le groupe tant que celui-ci ne se sera pas débarrassé de ses membres faibles ou que tous n'auront pas prouvé leur valeur.

Gromroth proposera aux PJ d'aller inscrire le groupe pour eux s'ils acceptent sa proposition. Quand les PJ vaincront leurs ennemis, l'animateur annoncera qu'ils ont remporté la prime de 2000 pièces d'argent pour le combat. Si les PJ ont été assez ingénieux pour s'inscrire eux-mêmes ils pourront toucher cette somme mais s'ils ont fait confiance à Gromroth pour l'inscription celui-ci leur ramènera 100pa et leur dira que le reste sert à payer son renseignement. Dans les deux cas Gromroth s'est fait un joli paquet de jonc en prenant des paris sur les PJ.

Si les PJ sont incapables de le payer et décident d'aller dans l'arène ils devront affronter 3 combats de suites. Les règles de l'arène mentionnent qu'ils n'ont pas le droit de dépouiller les cadavres des créatures de leurs biens matériels s'il en est, et ils seront guéris de 1d8 pv magiquement par l'organisation entre chaque combat (histoire de faire durer le suspense). Ils ne peuvent pas partir une fois qu'ils ont signé à moins de tuer tous leurs adversaires ou de mourir.

COMBAT 1 :

Les PJs devront combattre 15 *Coueurs de Pulvre* (BMSD p.28). Aucun d'entre eux n'est armé. Comme à leur habitude les Coueurs de Pulvre tenteront de submerger leurs adversaires. Normalement, ils devraient être environ trois par



combattant et prioriser ceux qui semblent les plus forts, mais s'ils voient des jeteurs de sorts ils se jeteront d'abord sur eux.

COMBA+ 2 :

Les PJ devront combattre 10 *Créatures de Boue* (BM p.49). Les créatures de boue se nourrissent de magie, elles sont donc plus susceptibles de s'attaquer aux mages et aux prêtres en premier. Sinon elles attaquent en lançant de la boue, ce qui, lorsque réussi, fait descendre la vitesse de déplacement de 1 (la créature de boue peu se jeter elle-même, elle meurt mais la victime tombe directement à 4 de VD). Lorsque la victime tombe à 0 VD elle subit 1d8 points de dégât de suffocation jusqu'à ce son nez et sa bouche soient libérés de la boue.

COMBA+ 3 :

Les PJ devront combattre 1d2+1 *Tigone* (BMDS p.50). Ce sont des félins de taille moyenne, verts avec des rayures noires. Dans l'arène certains pouvoirs psioniques des tignes perdent de leur utilité mais leur pouvoir de domination et de crainte restent toujours aussi puissant et les tignes risquent de les utiliser.



L'ARÈNE

Il y a quelques éléments de l'arène de la nouvelle Tyr qu'il serait judicieux de prendre en compte avant d'y pénétrer. (Veuillez vous référer au Plan en lisant cette section)

- a- **Tours de Jeux** : ces tours sont faites pour rendre les combats plus intéressants. Elles servent en principe aux combattants avec des compétences en armes à distance afin qu'ils puissent s'en servir dans des conditions avantageuses. Elles sont un élément tactique important qu'il serait dangereux d'ignorer.
- b- **Dames des lames** : Les biges qui s'occupent de l'arène ont un jour eu l'idée qu'il serait amusant de voir quelqu'un se faire découper en morceaux par La Dame des Douleurs elle-même. Toutefois ils ont eu la présence d'esprit de se dire que La Dame pourrait être offensée par une représentation d'elle. Pour cette raison ils ont fait plusieurs piliers d'environ 2m de haut, rempli de lames, qui pivotent sur eux-mêmes et se déplacent dans l'arène. Ils les ont appelé les "dames des lames" et se sont assurés que ceux-ci ne ressemblent pas trop à La Dame. Si questionnés sur le sujet les organisateurs de l'arène nieront toujours qu'il s'agit de La Dame, réfutant les arguments comme quoi les statues seraient ressemblantes en prétendant que c'est un hasard total et que s'ils avaient voulu imiter La Dame il n'y aurait qu'une seule statue. Dans tous les cas le stratagème a semblé fonctionner vu que personne n'est mort (outre les participants de l'arène) et que les rucheux, après un malaise évident ont fini par accepter l'idée et apprécient maintenant le spectacle. (un coup de lame de la dame des lames fait 1-8 de dégât)
- c- **Tranchée Incendiaire** : Il s'agit d'une grande tranchée devant une des entrées de l'arène. Une fois à tous les deux rounds elle crache une colonne d'environ 1,5m de feu faisant 2d6 points de dégât à

quiconque se trouve pris dans ce feu au moment où il surgit.

- d- Il s'agit d'une planche de bois qui relie le 4^{ème} étage des deux tours de jeux. Marcher sur cette planche est risqué ; il y a 30% de chance qu'elle cède (+10% pour les grandes créatures). Une chute de cette hauteur engendrerait 5d6 points de dégâts en plus de la possibilité de se trouver dans une situation difficile dans l'arène (tel que chuter dans un groupe d'ennemis par exemple).
 - e- **Le Balcon** : C'est le nom qu'ont trouvé les organisateurs de l'arène pour cet appareil. Plusieurs rucheux l'appellent le *piège à quoqueret*. Il s'agit d'une structure de bois qui contient des lames qui sortent à intermittence en dessous (1 – 1/2 rounds, 2 – 1/3 rounds, 3 – 1/5 rounds, 4 – 1/7 rounds) et qui est à découvert sur le dessus. Ils y a deux types de péquins qui se servent de cet appareil en combat ; les matois se trouvant dans des situations qui les forcent à le faire et les béjaunes qui veulent faire croire qu'ils sont des durs à cuire.
- 1- **L'entrée Bleue** : ici se trouve l'entrée que les PJ utiliseront lors de cette aventure. Les combattants peuvent normalement arriver de cette entrée ou de l'entrée rouge.
 - 2- **L'entrée Rouge** : ici se trouve l'entrée que les monstres utiliseront lors de cette aventure.
 - 3- Les balcons se trouvant à cet endroit accueillent parfois des grossiums d'en-dehors de la ruche qui viennent voir les combats. Il est possible que des affranchis remarquent les PJ s'ils survivent à ce combat.
 - 4- Les estrades sont souvent remplies de sicaires de la ruche, d'hommes-poussières qui se délectent de la mort des concurrents, de catins et d'autres individus peu recommandables. La dernière chose qu'un matois devrait faire est de prendre pour acquis que s'il est en danger il peut essayer de fuir dans cette direction et que la foule lui sera favorable. À de multiples reprises par le passé des péquins l'ont essayé et chaque fois les pauvres biges se sont fait repousser dans l'arène par le public. De plus, l'estrade est entourée de lames (1d4 de dégâts) et fait 4m de haut, donc il est plutôt rare que des bougres essaient d'échapper à leur destin par ce chemin.

Suite à une victoire des PJ, Gromroth acceptera de leur dire qu'Ipma (dont il connaît le nom) se cache toujours dans la ruche, mais le lieu, et la façon de pénétrer ce lieu, n'est connu que par son contact dans un groupe d'elfes noirs signeurs de l'Allée des suicides. Il devront y rencontrer une certaine *Gaussra Vrin* (Pr, ♀ Drow, SU, CM) qui saura où se trouve Ipma mais surtout comment se rendre jusqu'à elle.

L'ALLÉE DES SUICIDES

L'Allée des suicides est une rue de la Ruche à côté de la Loge. Elle va jusqu'à la limite de Sigil ; là où votre regard peut se perdre dans le vide insondable. C'est l'endroit d'où l'on peut sauter dans le vide sans savoir ce qu'il y aura au-delà.

Ce ne saurait être la première fois que les elfes noirs seraient menacés par une force extérieure et avec le temps ils ont appris qu'il vaut mieux frapper le premier que d'attendre les coups. Si les PJ pensaient être subtils, ils sont loin de l'avoir

été et les drows, qui ont reçu des indices comme quoi une attaque se prépare sur eux, les attendent bien préparés.

Après avoir erré dans le coin, cherchant le bâtiment indiqué par Gromroth, les PJ ont vite fait de tomber sur Gaussra Vrinn qui les attend dans un coin.

Lisez ceci lorsqu'ils la rencontrent

« Alors que vous tournez le coin de l'Allée des suicides vous voyez une jolie elfe noire. C'est probablement la personne que vous cherchez. Néanmoins, quand vous vous apprêtez à lui parler, elle vous coupe sur le champ la parole pour vous dire ceci :

- *Alors on vient barboter dans mes affaires akh wael? Dos ragar zhaun lil ul-Ilindith del waela* [Vous allez connaître le destin des imprudents]. (elle rit, puis continue) *Nindyn vel'uss kyorl nind ratha thalra elghninn dal lil alust* [Ceux qui regardent en arrière trouvent la mort en avant].

Vous ressentez soudainement une piqûre dans votre cou et vous sentez somnolent, vos forces vous abandonnent et bien vite vous vous retrouvez sur le sol endormi. »

Les PJ reprennent conscience lorsqu'ils reçoivent de l'eau puante et crasseuse en pleine figure. Ils sont dans un donjon, sans leurs armes et armures, attachés aux murs par les bras et le cou. Gaussra Vrinn, dirige quelques mâles pour qu'ils fassent la salle besogne (la torture) sous ses instructions. Elle interrogera les PJ pendant de longues minutes sur les raisons qui les ont poussés à venir espionner son groupe. Toute plainte de la part des joueurs voulant se justifier en disant qu'ils recherchent Ipma sera écartée comme étant des mensonges pour s'éviter plus de moments de torture, ou attisera encore plus de soupçons.



Les combats violents qui ont lieu dehors font branler les murs du bâtiment et grâce à cela un voleur, Lyrkir (Pl, ♂ T, X, CN), qui avait été fait prisonnier, réussit à s'échapper. Il commence par aller chercher les clefs du donjon, puis il va libérer les prisonniers (en commençant par les PJ)... en échange de la promesse de se faire payer plus tard, bien sûr.

À partir du moment où les PJ se retrouveront libérés ils devront trouver leur chemin hors du donjon. S'ils décident de suivre Lyrkir celui-ci prétendra connaître la sortie et être prêt à la leur indiquer pour un montant supplémentaire. Il n'a en fait aucune idée d'où il s'en va et promènera les PJ d'un côté à l'autre en cherchant une solution et en s'inventant des excuses jusqu'à ce que ceux-ci réalisent qu'il ne sait pas plus qu'eux comment sortir de cet endroit.

Il y a en fait deux moyens de quitter cet endroit: Le premier, celui que les drows utilisent, est de passer par le passage secret qui se trouve dans la salle de soins. Le deuxième (celui des quoquerets et des béjaunes) est de passer par un petit rebord qui longe la fosse à driders (et qui nécessite un jet de Dextérité -4 réussi).

LE DONJON DES DROWS

- 1- **Entrée du donjon** : Si les PJ se rendent rapidement (en 3 tours et moins) dans cet endroit il y aura toujours des drows qui montent la garde. Par contre s'ils font lentement, les slaades auront tôt fait de tuer les drows qui traînaient dans le coin et tenteront de pénétrer le donjon. Dans le premier cas Gaussra sera à l'entrée et après un combat avec les drows les PJ pourront tirer les informations qu'ils cherchent. Si les slaades ont déjà envahi elle sera agonisante dans un coin et les personnages pourront lui tirer les vers du nez de toute façon.
- 2- **Cachot des PJ** : Il n'y a personne d'autre dans le cachot. Sauf quelques rats/rats-crânes occasionnels.
- 3- **Salle d'entraînement martiale** : Contient 2 cimenterres+4, 3 lances +2, 3 cottes de maille elfiques +2, 2 armures de plate+3 et des casques tous faits d'adamantite. Il est important de se rappeler que les armes et armures d'adamantite sont détruites par l'exposition directe au soleil.
- 4- **Salle de prière** : cette salle est réservée aux priants de Lolth. À l'intérieur se trouvent plusieurs objets cérémoniels (plusieurs tachés de sang) qui ne feraient qu'amener aux joueurs plus de problèmes que d'avantages s'ils les prenaient. Sinon ils peuvent trouver un parchemin de Main des ténèbres (ROR2 p.53).
- 5- **Salle de soins** : après leur entraînement les drows ont besoin de se nettoyer et de panser leurs plaies. C'est ici qu'ils le font. On peut donc retrouver plusieurs objets d'hygiène ici telle que du savon et des pansements. Il y a aussi un passage secret dans cette pièce qui permet d'éviter de devoir passer par la fosse à driders pour sortir.
- 6- **La cantine** : Sur les tables un peu de nourriture comestible traîne encore, visiblement les drows sont partis rapidement de ce lieu. Il y a 15 à 20 plats sur les tables.
- 7- **Laboratoire** : Dans le laboratoire se trouvent quelques sorts de bas niveau de prêtres et de mages, et des composantes matérielles pour des sorts (à la discrétion du MD). Les PJ pourront aussi y trouver 7 potions de grands soins.
- 8- **Cachots** : dans ces cachots se trouvent quelques rucheux qui ont su s'attirer les foudres des drows. Il y en a quelques-uns assez en forme pour aller se battre et les PJ pourraient se servir d'eux comme distraction, mais ils risquent d'être trop peu nombreux pour submerger les drows et/ou les slaades.
- 9- **Salle des objets confisqués** : dans cette salle les drows gardent les objets qu'ils retirent à leurs prisonniers; l'inventaire des PJ est d'ailleurs là. Ils peuvent aussi trouver quelques objets magiques, mais s'ils libèrent les prisonniers ceux-ci auront tôt fait de réclamer les objets qui leur appartiennent.

Il y a une baguette de détection de métaux et

minéraux, un traité d'autorité et d'influence, des gantelets des ogres, une robe d'utilité, et une fronde+2 chercheuse. Ils y a aussi quelques munitions, armes et armures de non-magique mais rien d'exceptionnel.

10- **Salle de haute torture** : dans cette salle se trouve une femme du nom de Gahisa (Pr,♀ H, Re, LN) qui est enfermée là depuis on ne sait combien de temps. Elle aussi connaît comment se rendre dans le repère d'Ipma, un entrepôt, malgré qu'elle ne sache pas qu'Ipma s'y trouve. En fait le soltif c'est que Gaussra a soutiré cette information à Gahisa de force il y a de cela un moment et tentait encore de la faire craquer pour que celle-ci lui dise des secrets confidentiels de sa faction. Gaussra a ensuite caché Ipma dans l'entrepôt indiqué par Gahisa et s'est attribué le mérite d'avoir trouvé cette cachette auprès de tous ceux qui devaient savoir où se trouve Ipma.

11- **Fosse à driders**: dans ce trou se trouvent plusieurs dizaines de driders. Pour passer il faut marcher le long de la paroi qui se trouve sur le côté de la pièce mais c'est une tâche difficile (jet de Dextérité -4 pour réussir). Tomber dans le trou signifierait une mort automatique sans jet de sauvegarde dans le prochain round.

À tout moment, dans le donjon des drows, les PJ peuvent tomber sur un groupe de 2-8 drows gardes.

Lorsque les PJ auront fini par trouver quelqu'un pour leur dire comment se rendre dans la cachette d'Ipma, ils risquent de ne pas trop apprécier la réponse qui leur sera faite. En effet, pour se rendre dans le repère d'Ipma, il faut sauter dans le vide de l'Allée des suicides en étant sincèrement heureux (un bibard de la ruche en aurait fait la découverte, un soir qu'il aurait trop bu et après que des rucheux aient pariés avec lui qu'il ne survivrait pas en sautant).

Cette action vous amène directement dans le repère d'Ipma. Les PJ pourraient être tentés de ne pas le faire, (qui les en blâmerait) mais en sortant du donjon des drows, des membres de l'Harmonium se tiendront en très grand nombre, prêts à l'attaque, devant une Allée des suicides remplie de drows et de slaades en plein combat. L'harmonium déclarera alors ceci :

« Ceci est un attroupement illégal, en vertu du code sur les rassemblements de groupe de Sigil. Nous vous demandons de cesser vos activités et de vous rendre maintenant sans quoi nous nous verront obligés d'utiliser la force. »

Les slaades et les drows étant trop occupés par leur propre querelle ignoreront l'Harmonium, forçant celui-ci à agir. Bientôt l'Harmonium avancera dans l'allée ne laissant aucun autre choix aux PJ que de sauter dans le vide ou de s'affronter contre un groupe de gardes de l'Harmonium suffisamment important pour barrer l'Allée des suicides au complet. Si les PJ sautent dans le vide de la bonne façon ils atterriront directement dans le repère d'Ipma, sinon ils iront droit vers une mort certaine.

LE DÉNŒUEMENT+ LE REPÈRE D'IPMA

Finalement les PJ arrivent au repère d'Ipma qui ressemble à un petit entrepôt. Ipma est perchée sur une colonne formée de divers objets sur lesquels on a mis une planche de bois (a), il

faudrait un jet de grimpe réussi pour y monter ou un jet de force -5 pour la faire tomber. Elle essaye d'abord de communiquer avec le groupe. Si celui-ci répond favorablement elle raconte l'histoire comme quoi les hommes-poussières voudrait détruire plusieurs factions de Sigil et inscrire dans le livre des morts les habitants de la ville (voir plus haut) et explique qu'elle ne savait pas ce qu'elle volait au départ mais que maintenant les signeurs et les sensats l'ont convaincue qu'il ne fallait pas que les hommes-poussières mettent la main sur cette pierre. Elle implore alors les PJ de détruire Talatas, dans l'espoir que cette mission soit perdue dans les annales des missions de factions ratées et que les hommes-poussières oublieront leur funeste projet.

Si la discussion tourne mal les PJ pourront trouver la pierre de mort sur Ipma après l'avoir tuée. Il est possible de la bluffer et de revenir plus tard avec des renforts pour la combattre. Si les PJ désirent combattre veuillez prendre note des choses se trouvant aux emplacements suivants :

- a- **Ipma** : tant que personne ne grimpe pas ou ne la fait pas tomber elle combattra avec son arbalète de poing. Elle est cependant plus à l'aise avec ses dagues et les prendra à la première occasion ou elle devra se battre au corps à corps.
- b- **Combattants des signeurs** : Ces combattants se trouvaient dans les lieux avant que les PJ arrivent pour des négociations entre les anarchistes, les sensats et les signeurs. Si les PJ se montrent menaçant ils sortiront rapidement de partout pour les encercler.
- c- **Mages Sensats** : Les mages sensats étaient aussi présents pour des pourparlers comme les signeurs. Si une interaction hostile devait avoir lieu, leur première réaction serait de lancer des sorts défensifs sur les guerriers présents puis d'attaquer les PJ avec des sorts offensifs. Il n'est pas impossible qu'un sensat décide d'aller se battre en mêlée comme un guerrier, question de l'essayer.
- d- La position de départ où les PJ arrivent lorsqu'ils franchissent le portail vers le repère d'Ipma. Les PJ tombent ici comme s'ils tombaient depuis 2m de hauteur.
- e- Ce coffre contient 810 pièces d'électrum et un éventail des vents, amenés par les signeurs comme monnaie d'échange au cas où les négociations s'avèreraient plus difficiles que d'appréhender.

Si les personnages disent ne pas pouvoir l'aider parce qu'ils sont sous l'emprise du poison de Talatas, Ipma dira connaître ce poison et avoir l'antidote mais ne vouloir leur donner que si elle est sûre que Talatas est perdu. Elle possède effectivement cet antidote et ne pourra pas être persuadée de le donner avant la mort de Talatas.

CHEZ TALA+AS

Quand les PJ retourneront chez Talatas celui-ci aura fait venir quelques confrères hommes-poussières (4d6), si les PJ lui remettent la pierre, Talatas honorera ses engagements et délivrera les PJ qui seraient encore sous l'emprise de sa maladie magique. Si les PJ décident de l'affronter, Talatas avait prévu le coup et les combattra jusqu'à la mort. Avant le combat il dira *« une trahison ... c'était prévisible. Ce n'est pas grave, vous me donnerez les réponses que je cherche une fois que vous serez dans le livre des morts »*.



LA MAISON DE TALATAS

- 1- **Cuisine:** C'est là que Talatas prépare sa nourriture, il est relativement bon chef (meilleur que bien des rucheux en tout cas), mais il ne partage que rarement sa nourriture, "les gens se sustennent et ne parviennent pas à la Vraie Mort," dit-il avant de poursuivre avec, "je suis un homme bon vous savez, je ne pourrais pas laisser de pauvre bougre dans l'erreur".
- 2- **Salle à manger:** On raconte qu'il aurait déjà tué un visiteur avec une fourchette dans cette pièce car il avait remis en question les croyances des Morts. L'Harmonium a fait enquête mais n'a rien trouvé de concluant. Certains membres de la Mort Rouge continuent à considérer que Talatas n'a pas reçu son juste châtiment et il doit régulièrement se défendre contre des attaques de cette faction.
- 3- **Salle de Prières :** Ici Talatas effectue plusieurs rites morbides et étudie des choses demandant plus de discrétion qu'il ne pourrait en avoir dans la salle principale de sa maison. Si les PJ rentrent ici il est fort possible qu'ils trouvent des restes humains, elfes ou nains dans les lieux ayant un jour appartenu à des béjaunes malchanceux. Toutefois il faudra réellement que Talatas se sente en danger pour se réfugier ici car autrement il refuse que quiconque pénètre cette pièce, ou d'y pénétrer lui-même lorsque des visiteurs sont chez lui (exception faite des hommes-poussières).
- 4- **Salle Principale :** C'est ici que Talatas conduit la majorité de ses recherches et de ses rituels. Il reçoit

aussi ses invités ici. C'est ici que les PJ risquent d'affronter les hommes-poussières s'ils décident d'affronter Talatas plutôt qu'Ipma.

- 5- **Toilettes :** Petite pièce dans laquelle on peut retrouver un pot de chambre et un bol d'eau avec une serviette.
- 6- **Chambre à coucher :** Il est peut probable que les PJ voient cette pièce si Talatas est toujours vivant. Il y garde ses biens les plus précieux.
 - a- À cet endroit, au plafond, se tient un petit lustre de bois sur lequel sont accrochées des chandelles.
 - b- **Autel :** Ici Talatas prie son dieu pestiféré de la mort, on peut y retrouver quelques parchemins de rituels cléricaux nécromantiques tel que « Brûlure cardiaque », « Malédiction pestiférée » et « Asphyxie ».
 - c- **Coffre :** Ici se trouve les objets et les quelques pièces que Talatas a épargné depuis son arrivée à Sigil. Ce n'est pas grand-chose mais Talatas tient à ces objets. On peut y trouver 113 pièces de cuivre, 43 pièces d'argent et un talisman du mal ultime. Attention si un prêtre Neutre touche au talisman il reçoit 7d4 de dégâts et si un prêtre bon y touche il reçoit 12d4.

LE MOT+ DE LA FIN

Les actions des PJ dans cette mission, risquent d'avoir des répercussions sur eux à long terme. La Société des Sensations, les Hommes-Poussières, et Signe de L'Un vont se rappeler du rôle que les PJ ont joués ici et ces factions pourraient s'avérer réticentes ou ouvertes à de futures collaborations avec ce groupe.

MONSTRES ET PNJ DU SCÉNARIO

PNJ

Talatas (Planaire/♂ Humain/P(nécromantique)8/Homme Poussière/Neutre Mauvais) **TACO**: 18, **CA**: 8, **#Attaques**: 1, **Arme**: dague, **dégât**: 1d4, **DV**: 8+6, **PV**: 28, **Intelligence**: Élevée (14), **Morale**: Sans Peur (20), **Taille**: M, **RM**: Néant, **expérience**: 650, **Trésor**: F (Wx2,Vx3,Sx3) **AS**: Convocation d'un fiélon (1 Canoloth) 1/jour, Convocation de Morts-Vivants (3-30 Squelettes) 2/jour, Mise à Mal (3/jour, partagé avec Guérison) **DS**: Guérison (3/jour, partagé avec Guérison) **SR**: 3/3/3/2/0/0/0 (**Sphère Majeurs**: Générale, Nécromancie, Soins, Protection, Astrale, Charme **Sphères mineurs**: Garde, divination) **Description**: Talatas est un vieil homme, environ 90 ans. Il a les traits tirés, presque squelettiques et il sent une odeur de vieilles potions et d'arsenic. Il a les yeux bleus et les cheveux blanc, ils furent un jour noir mais l'âge a eut raison de leur couleur. Plutôt maigre le vieil homme semble toujours aussi agile que dans son jeune temps. La chanson veut qu'il performerait des rituels avec des fiélons où il sacrifierait de jeunes orphelins de la ruche, mais allez savoir si c'est réellement le cas.

Ipma (Planaire/♀ Aasimar/V5/Ligue Révolutionnaire/Chaotique Neutre) **TACO**: 18, **CA**: 6, **#Attaques**: 2, **Arme**: Dague+1 empoisonée (type M)/Dague de mauvaise qualité ou Arbalète Légère (carreaux léger), **dégât**: 1d4+1+poison /1d4-1 ou 1d4, **DV**: 5+2, **PV**: 29, **Intelligence**: Moyenne (8), **Morale**: Moyen (8), **Taille**: M, **RM**: 0%, **expérience**: 300, **Trésor**: 1x2(1x2,Kx2) **AS**: Néant **DS**: Néant **Description**: Cette jolie aasimar aux cheveux d'un noir bleuté vit dans la ruche depuis sa tendre enfance. Recrutée par la Ligue Révolutionnaire très jeune pour détrousser les grossiums de Sigil en utilisant de ses charmes, elle s'est déjà fait quelques ennemis en ville. Son héritage céleste lui donne quand-même des traits angéliques et un matois avisé se méfiera de ses paroles empoisonnées.

Gromroth (Primaire/♂ Mûl/G9 –Psi8/Marqué/Loyal Mauvais) **TACO**: 12, **CA**: 2, **#Attaques**: 2, **Arme**: Épée courte, **dégât**: 1d6, **DV**: 9+23, **PV**: 63, **Intelligence**: Élevée(14), **Morale**: Champion (16), **Taille**: M, **RM**: 0%, **expérience**: 3275, **Trésor**: F (Z,S) **AS**: Psionique **DS**: Psioniques **Résumé Psionique**; Niveau: 8, **Discipline**: 3, **Science**: 4, **Dévotion**: 13, **Attaques**: PM/CE/EP/SP, **Défenses**: NS/BM/Fl/TvF, **score**: 14, **PFP**: 99.

Psychométabolisme – *Science*: Champ Mortel, Drainage de Vie, *Dévotions*: 5 Douleur Double, Éclipse, Saut de Chat, Simulation Chimique, Réduction

Psychotranslation – *Science*: Téléportation, *Dévotions*: Voyage Onirique, Porte Dimensionnelle, Marche Dimensionnelle, Ancre Spatiotemporelle.

Métapsionisme – *Science*: Appréciation, *Dévotions*: Amplification, Détection de psionique, Sangle, Inflation Psionique

Description: Gromroth est un lascar assez extraordinaire. C'est un grand mûl balafré qui aurait vécu plusieurs années comme gladiateur à Tyr avant de rencontrer son maître psioniste qui lui a fait non seulement découvrir les pouvoirs psioniques en lui mais Sigil, la cité des portes. Gromroth a longtemps erré dans les plus beaux quartiers de la ville mais le sable, l'arène et le sang lui manque un peu à Sigil, il préfère néanmoins y rester que de retourner sur Athas. Étant aux prises avec ce dilemme il a décidé de rester à Sigil dans la nouvelle Tyr et de pousser les rucheux qui ont l'air fort à se battre pour accroître sa fortune personnelle dans le projet d'un jour retourner sur Athas et de devenir le Roi-Dieu d'une

cité. Il lui arrive d'aller dans l'arène lui-même en de rares occasions mais il préfère laisser les risques aux autres la plupart du temps.

Gaussra Vrin (Primaire/♀ Drow/P6/Signe de l'Un/Chaotique Mauvais) **TACO**: 18, **CA**: 8, **#Attaques**: 1, **Arme**: gourdin, **dégât**: 1d6, **DV**: 6+2, **PV**: 36, **Intelligence**: Élevée(14), **Morale**: Élite(14), **Taille**: M, **RM**: 62%, **expérience**: 750, **Trésor**: - (Z) **AS**: Sorts de clerc (3/3/3/2/0/0/0) (**Sphère Majeurs**: Générale, Charme, Combat, Création, Divination, Élémentaire (terre, eau), Garde, Soins, Nécromancie, Protection, Conjuración, Soleil **Sphères mineurs**: Animale, Chaos) **DS**: Immunisée aux poisons d'araignées, Dissipation de la magie 3/jour

Description: Gaussra Vrin est une prêtresse de Lolth. Elle propage sa parole dans les plans. Elle a une cicatrice au dessus du sourcil droit et personne ne sait comment elle l'a obtenu, d'habitude quand quelqu'un l'évoque soit elle le tue sur le champ soit, si cela est impossible, elle va se défouler sur quelqu'un qu'elle peut atteindre comme un esclave, un mâle de sa maison ou un prisonnier. Dans tous les cas ce n'est pas quelqu'un de recommandable.

Gaussra Vrin a récemment rejoint le Signe de l'Un dans l'espoir de pouvoir tirer quelque bénéfice de cette action. Pourquoi le Signe de l'Un? Allez savoir... mais une chose est sûre; une de ses premières missions pour les signeurs fut de cacher Ipma.

Hommes-Poussières **TACO**: 20, **CA**: 10, **#Attaques**: 1, **Arme**: dague, **dégât**: 1d4, **DV**: 1, **Intelligence**: Moyenne(9-10), **Morale**: Moyen(9-10), **Taille**: M, **RM**: 0%, **expérience**: 15, **Trésor**: Néant **AS**: Néant **DS**: Néant

Combattants Signeurs **TACO**: 15, **CA**: 3, **#Attaques**: 1, **Arme**: Lance (30%)/ épée longue (40%)/ Arc Composé avec flèche lourdes, **dégât**: Lance : 1d6 Épée longue: 1d8 Arc: 1d8, **DV**: 6, **Intelligence**: Élevée(14), **Morale**: Moyen(9-10), **Taille**: M, **RM**: 0%, **expérience**: 300, **Trésor**: Néant **AS**: Néant **DS**: Néant

Mages

Sensats

TACO: 19, **CA**: 9, **#Attaques**: 1, **Arme**: Bâton, **dégât**: 1d6, **DV**: 4d4+2, **Intelligence**: Haute (12), **Morale**: Moyen (10), **Taille**: M, **RM**: Néant, **expérience**: 120, **Trésor**: - (T, Kx2) **AS**: Peuvent lancer les sorts suivant en combat; Projectile Magique (2x), Hantise (1x), Cécité (1x), Flou (1x). **DS**: Néant

Anarchistes **TACO**: 18, **CA**: 6, **#Attaques**: 1, **Arme**: Épée Courte, **dégât**: 1d6, **DV**: 3, **Intelligence**: Moyenne(9-10), **Morale**: Moyen(9-10), **Taille**: M, **RM**: 0%, **expérience**: 65, **Trésor**: (Jx3,K) **AS**: Néant **DS**: Néant

Combattants de l'Harmonium **TACO**: 15, **CA**: 3, **#Attaques**: 1, **Arme**: Lance (30%)/ épée longue (40%)/ Arc Composé avec flèches lourdes, **dégât**: Lance : 1d6 Épée longue: 1d8 Arc: 1d8, **DV**: 6, **Intelligence**: Élevée(14), **Morale**: Moyen(9-10), **Taille**: M, **RM**: 0%, **expérience**: 300, **Trésor**: Néant **AS**: Néant **DS**: Néant



BES+IAIRE MŊNS+RUEUX

Créature de Boue (Neutre) **TAC0**: 19, **CA**: 10, **#Attaques**: 1, **dégât**: spécial, **DV**: 2, **Intelligence**: Aucune(0), **Morale**: Spécial, **Taille**: P(1m35), **RM**: 0%, **expérience**: 175, **Trésor**: Néant
AS: Lancer de Boue, Suffocation
DS: Immunisés aux Poison, Immunisés aux attaques mentales

Squelettes (Neutre) **TAC0**: 19, **CA**: 7, **#Attaques**: 1, **dégât**: 1d6, **DV**: 1, **Intelligence**: Aucune(0), **Morale**: Spécial, **Taille**: M, **RM**: Spéciale, **expérience**: 65, **Trésor**: Néant **AS**: Néant **DS**: Spéciale

Drows (Chaotique Mauvais) **TAC0**: 19, **CA**: 4, **#Attaques**: 2, **Arme**: Épées courtes drows, **dégât**: 1d6+3/1d8+3, **DV**: 2, **Intelligence**: Élevée à Suprême (14-20), **Morale**: Élite (14), **Taille**: M, **RM**: 54%, **expérience**: 650, **Trésor**: - (Nx5, Qx2) **AS**: Spécial **DS**: Spécial

Driders (Chaotique Mauvais) **TAC0**: 13, **CA**: 3, **#Attaques**: 1, **dégât**: 1d4 ou selon l'arme, **DV**: 6+6, **Intelligence**: Élevée (13-14), **Morale**: Élite (14), **Taille**: G (3m), **RM**: 15%, **expérience**: 3 000, **Trésor**: - (Nx2, Qx2) **AS**: Spécial **DS**: Néant

BES+IAIRE MŊNS+RUEUX DARKSUN

Coureur de Pulvre (Chaotiques Mauvais) **TAC0**: 19, **CA**: 7, **#Attaques**: 3 ou 1, **dégât**: 1-3/1-3/1-6 ou selon l'arme, **DV**: 2, **Intelligence**: faible(5-7), **Morale**: Moyen (8-10), **Taille**: P (90cm), **RM**: 0%, **expérience**: 35, **Trésor**: A (J,K) **AS**: Psionique **DS**: Psionique
Résumé Psionique; Niveau: 1, **Discipline**: 1, **Science**: 1, **Dévotion**: 3, **Défense**: BP, **score**: 10, **PFP**: 24.
Clairsentience – *Science*: clairaudience, *Dévotions*: esprit combattant, navigation radiale, vision des sons



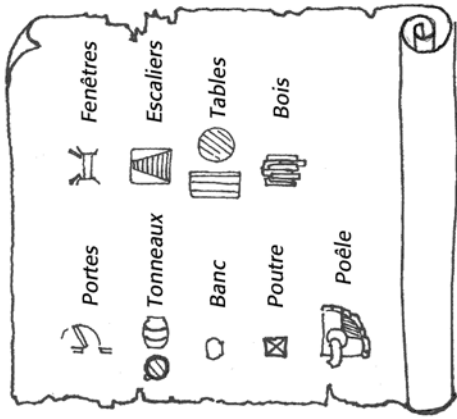
Tigone (Neutre) **TAC0**: 15, **CA**: 6, **#Attaques**: 5, **dégât**: 1d3/1d3/1d10/1d4/1d4, **DV**: 5+2, **Intelligence**: Semi-(2), **Morale**: Moyen (9), **Taille**: M, **RM**: Néant, **expérience**: 420, **Trésor**: Néant **AS**: Psionique **DS**: Psionique
Résumé Psionique; Niveau: 6, **Discipline**: 2, **Science**: 2, **Dévotion**: 10, **Défense**: FI/BM, **score**: 16, **PFP**: 100.
Clairsentience – *Science*: clairvoyance, *Dévotions*: vision globale, sens du danger, connaissance de la direction, sens du poison, navigation radiale
Télépathie – *Science*: domination, *Dévotions*: crainte, contact, ESP, ennemis invincibles, détection de la vie

BES+IAIRE MŊNS+RUEUX DE PLANESCAPE

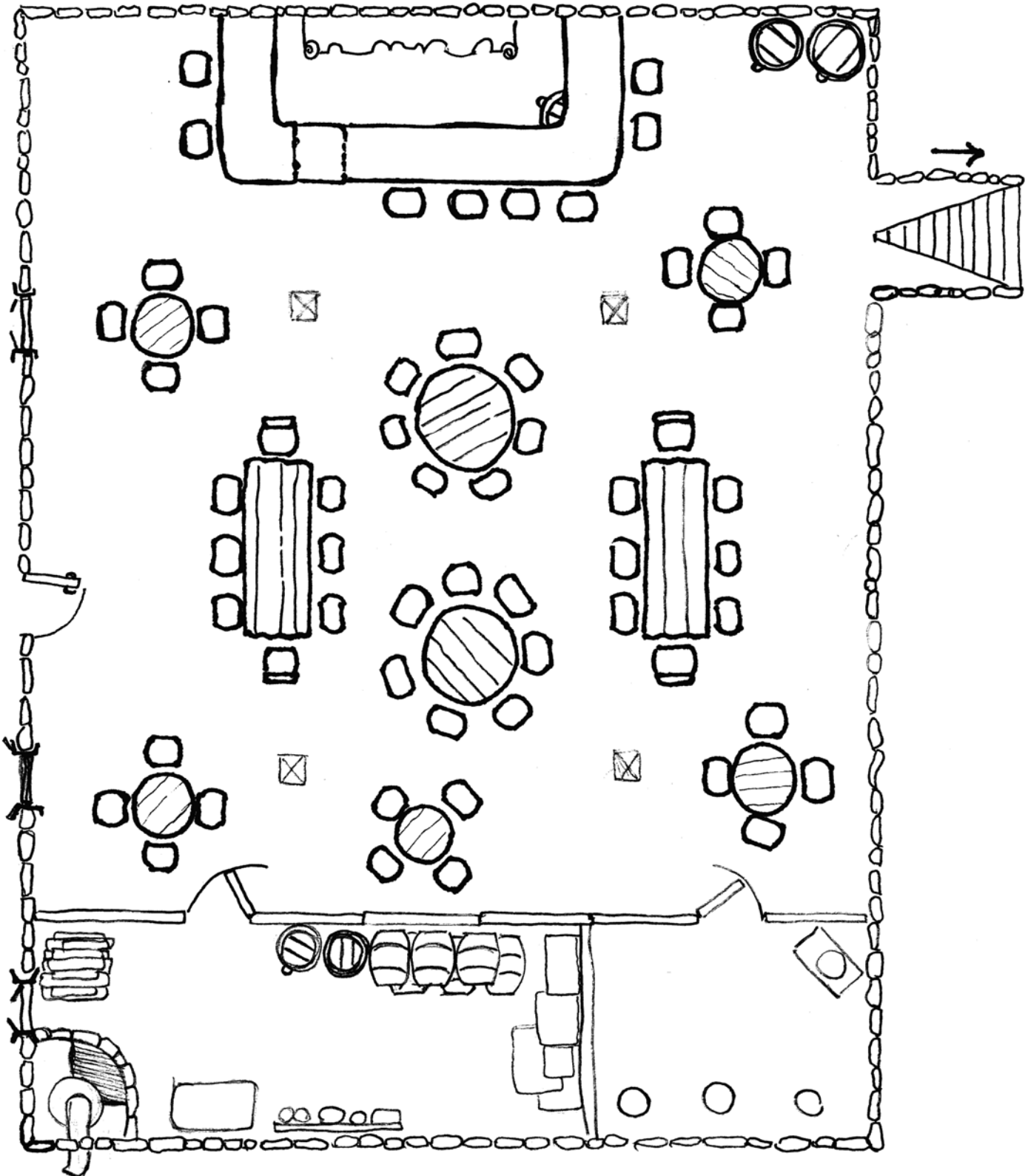
Slaades Rouges (Chaotiques Neutres) **TAC0**: 13, **CA**: 4, **#Attaques**: 3, **dégât**: 1d4/1d4/2d8, **DV**: 7+3, **Intelligence**: Basse (5-7), **Morale**: Moyen (8-10), **Taille**: G (2,40m), **RM**: 30%, **expérience**: 2000, **Trésor**: K, Q
AS: Étourdissement, œuf **DS**: Régénération 2pv/rnd, portail (1-2 slaad, 2/jour, 40% de chance de réussite)

Yugoloth, Canoloth (Neutre Mauvais) **TAC0**: 15, **CA**: 0, **#Attaques**: 3, **dégât**: 1d6/1d6/3d4+3, **DV**: 6+12, **Intelligence**: Basse(5-7), **Morale**: Sans Peur(19-20), **Taille**: M, **RM**: 25%, **expérience**: 9000, **Trésor**: Néant
AS: Langue-fouet
DS: Touché uniquement par les armes +1 ou mieux
Description: Le canoloth peut ramener sa victime à sa bouche et la toucher automatiquement avec son attaque de morsure au cours du prochain round ; la victime doit réussir un jet de barreaux & herse pour résister à l'attraction du yugoloth. Si les alliés de la victime tentent de la libérer, ils auront besoin d'un total combiné de 34 points de Force pour la défaire de la langue. La langue peut éventuellement être attaquée par des armes de Type T ; elle possède une CA 4 et 15 points de vie.

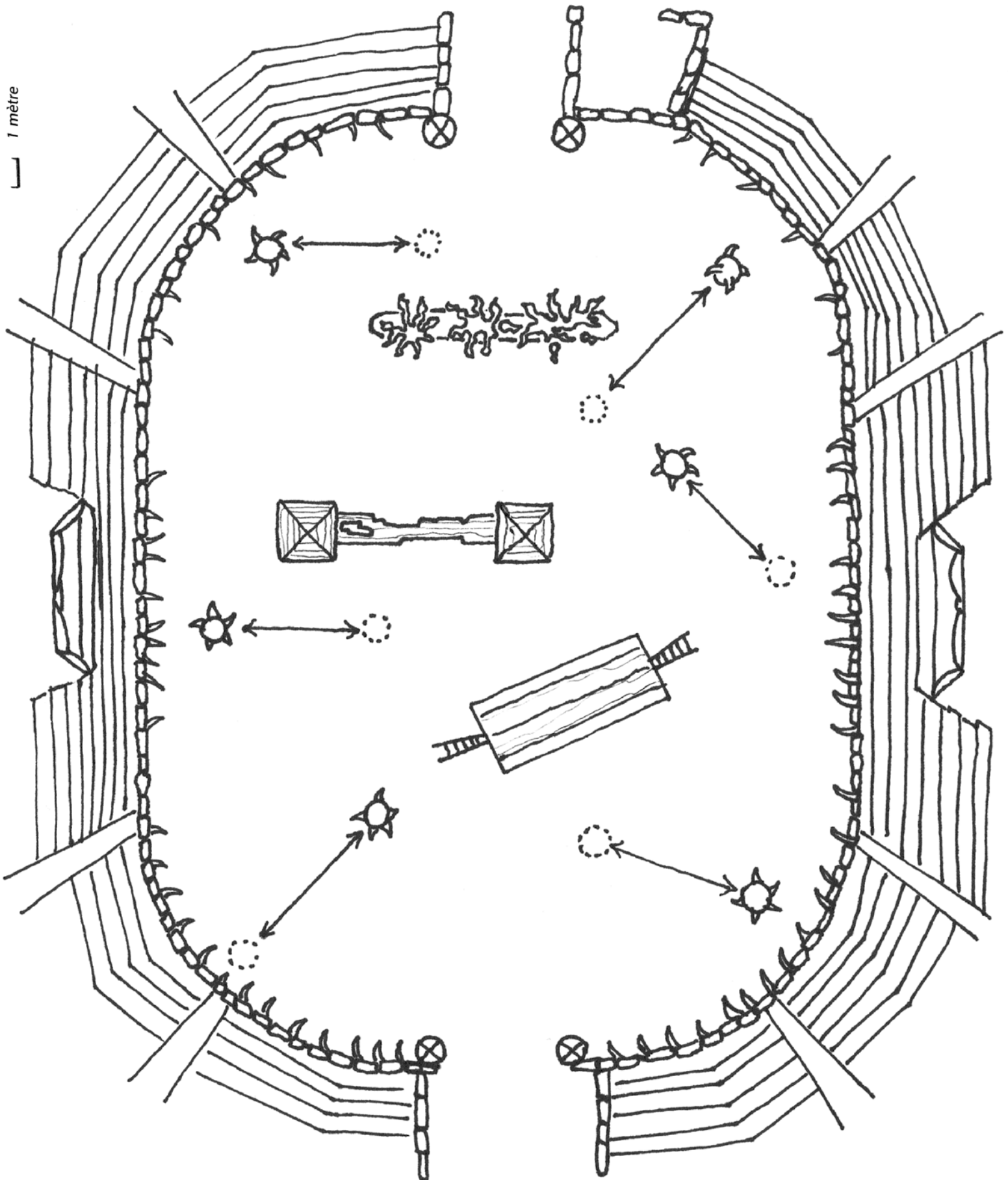
1 mètre



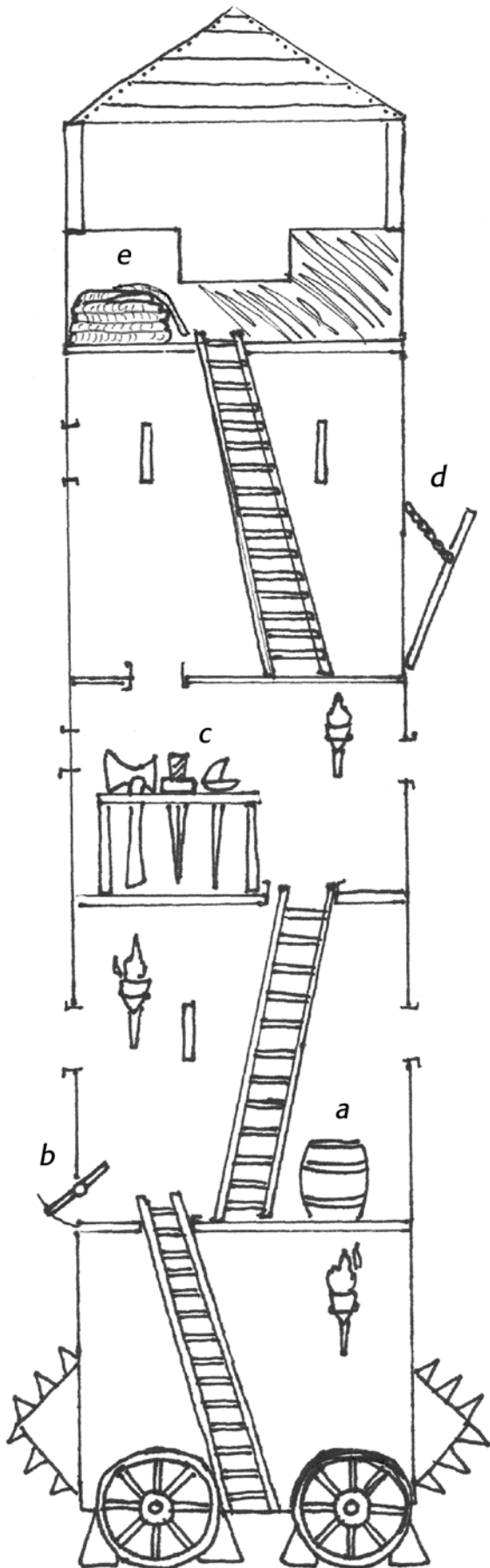
LE BILLOTT DU BOUCHER



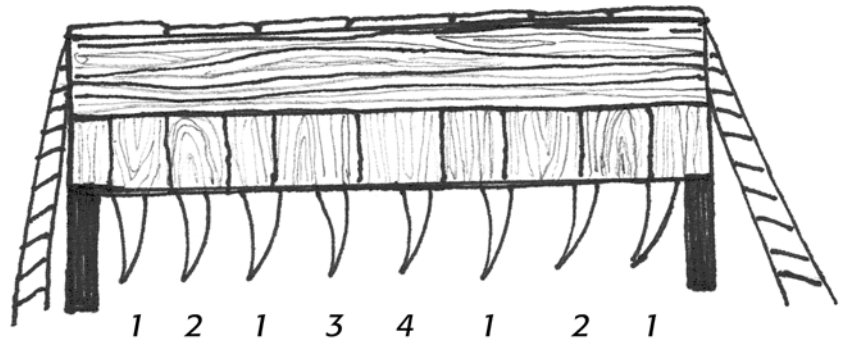
ARÈNE DE LA NOUVELLE TYR (P)



Tour de Jeux



Le Balcon



Avertissement à la porte de l'Arène.

A++EN+I⊕N!

L'utilisation de l'arène de la nouvelle Tyr se fait à vos risques et périls.

Conformément à l'article 228-b de la convention du bige sans voix, vous êtes le seul responsable des blessures encourues par l'utilisation de l'arène.

- La Fraternité de l'Ordre.

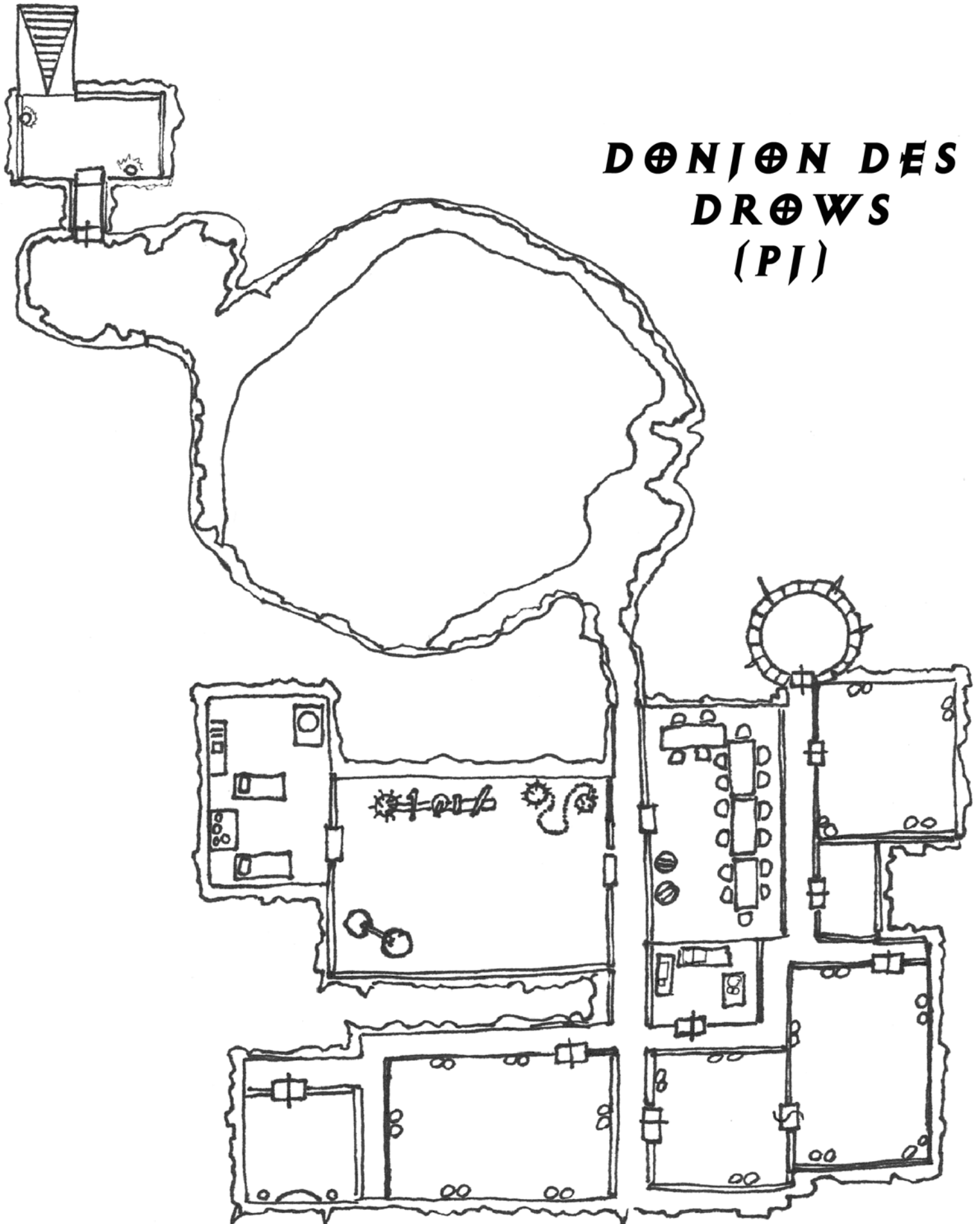


Dame des Lames

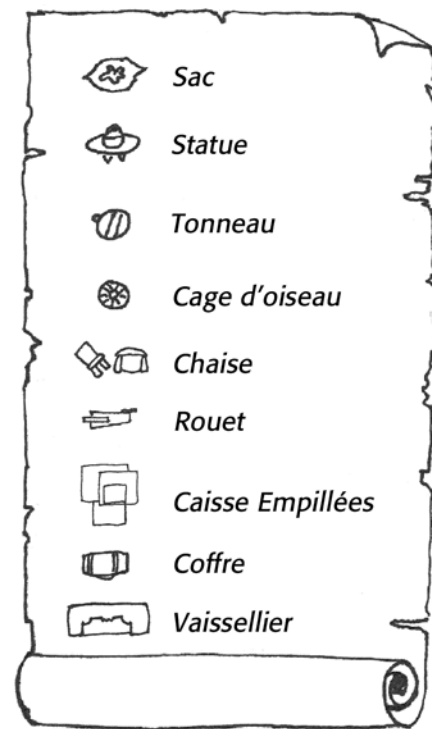
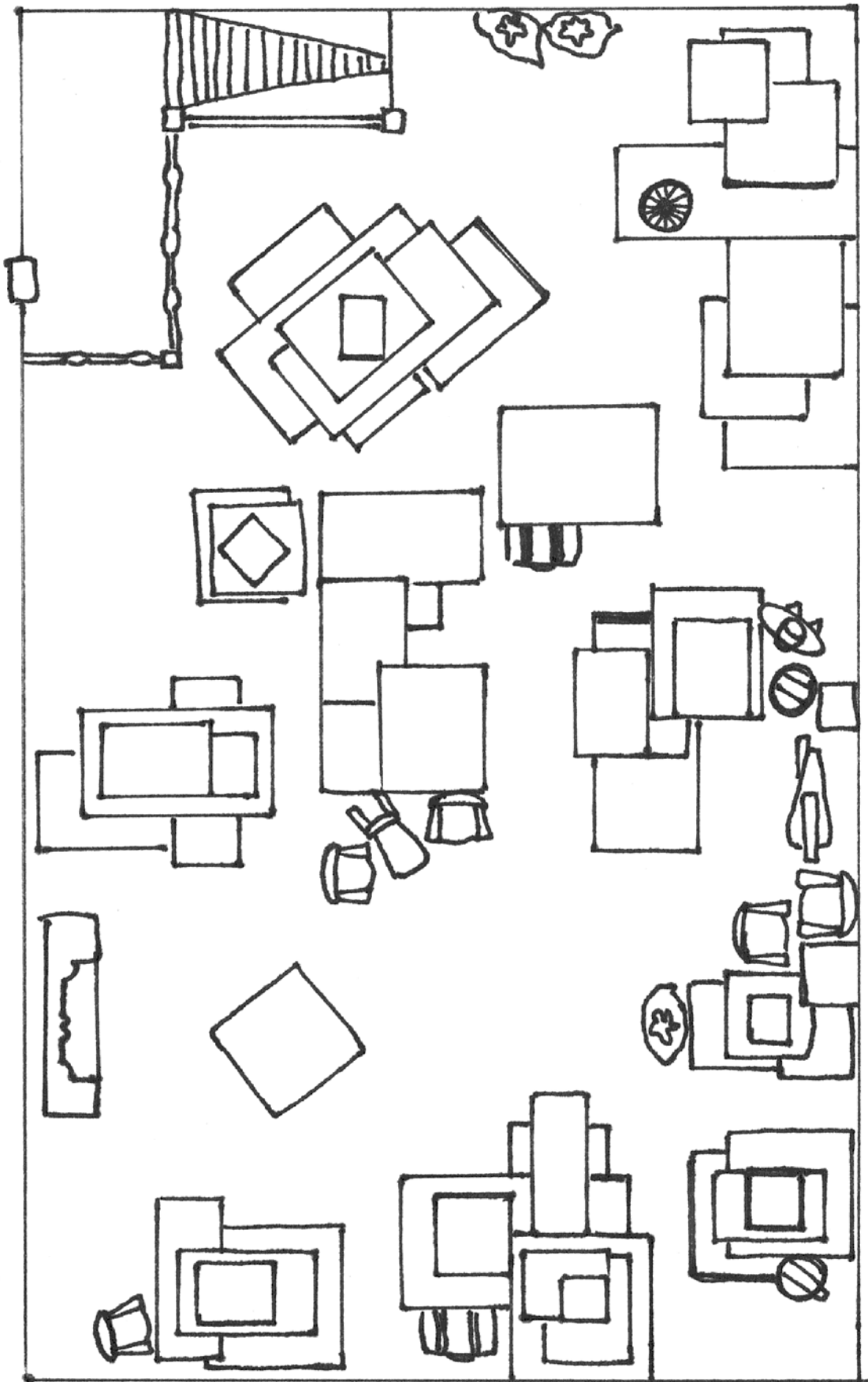


┃ = 1 MÈTRE

DONJON DES DROWS (PJ)

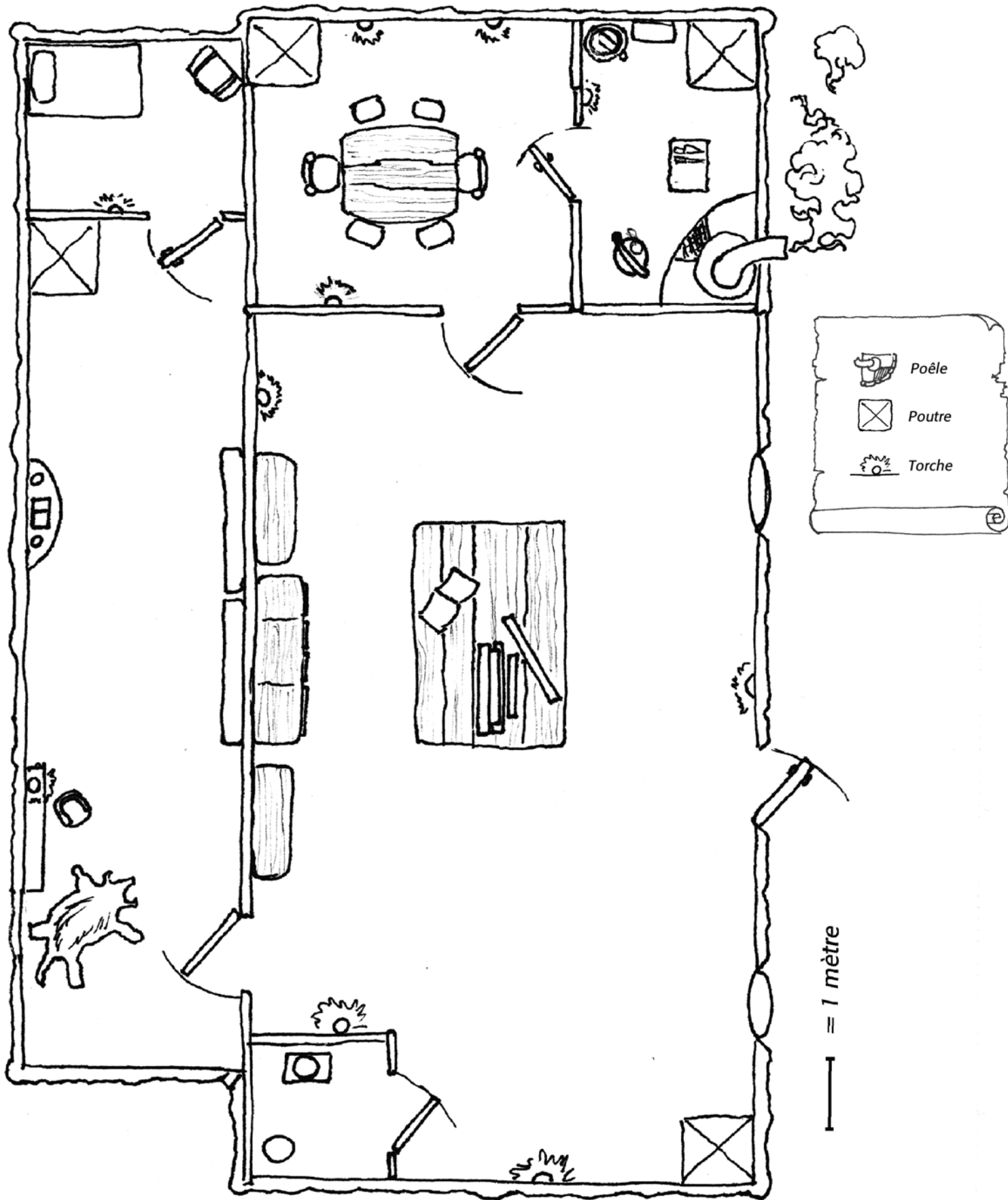


EN+REPÔ+ (REPÈRE D'IPMA) (P)

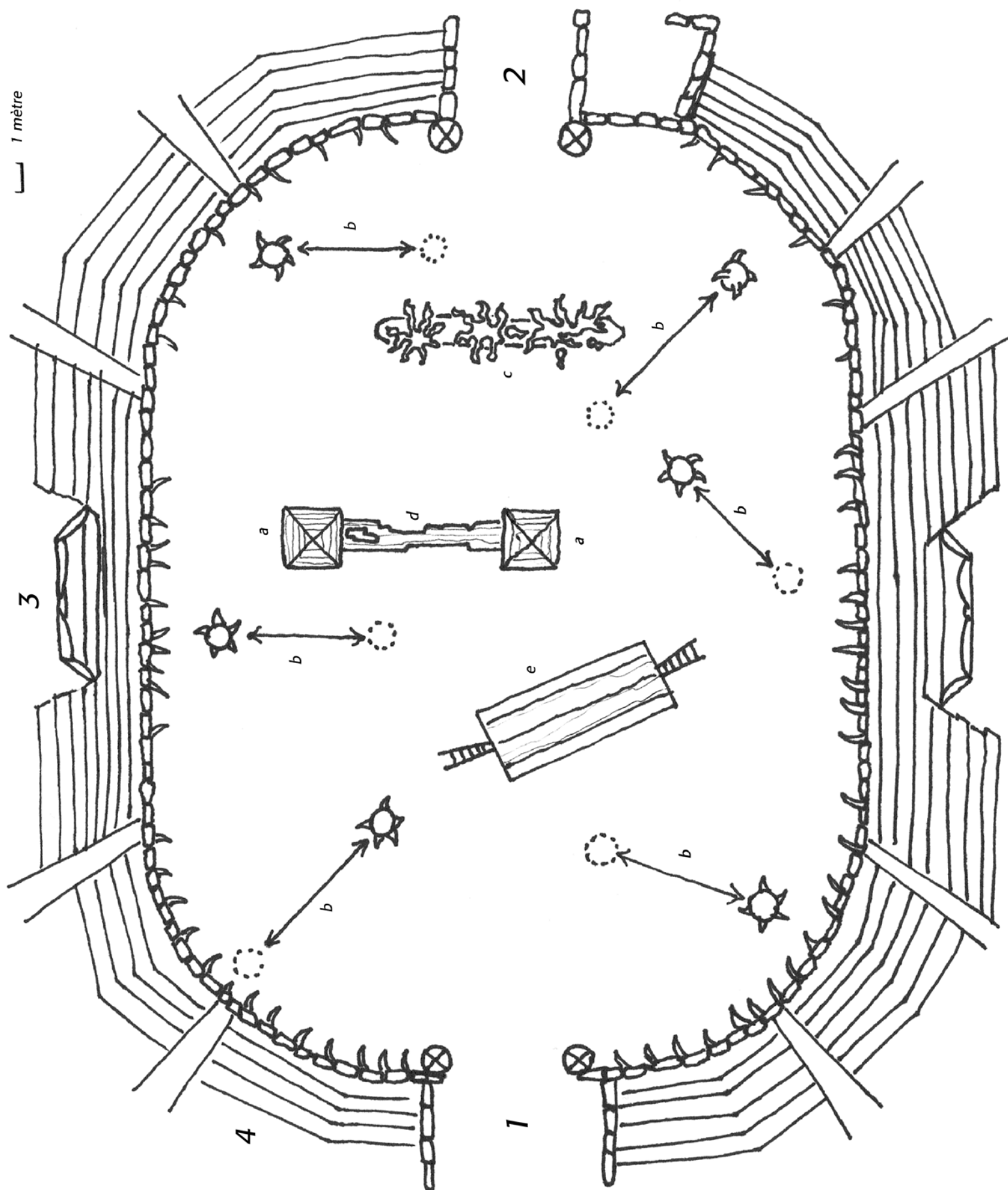


— = 1mètre

MAISON DE TALATAS (PJ)

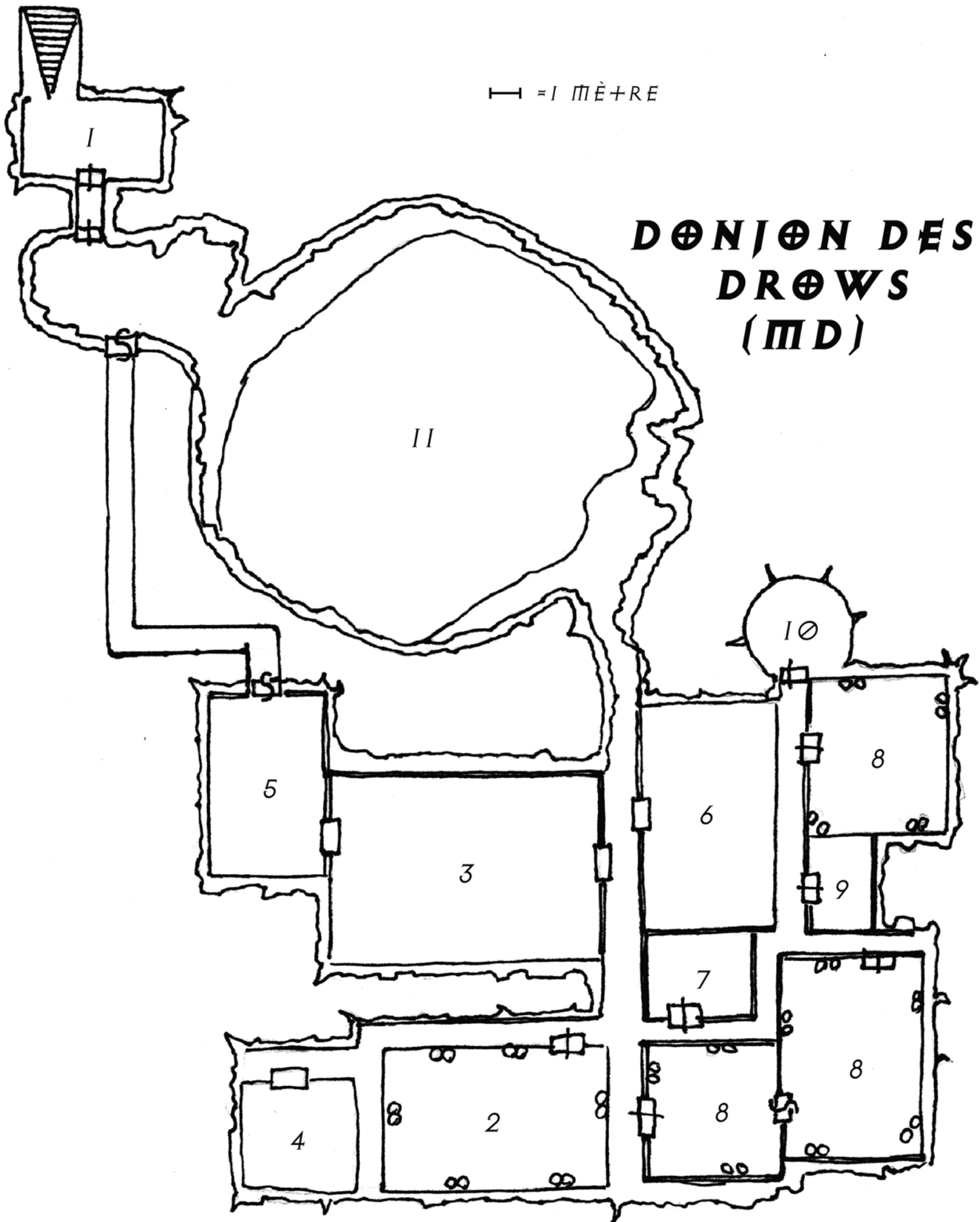


ARÈNE DE LA NOUVELLE TYR (MD)

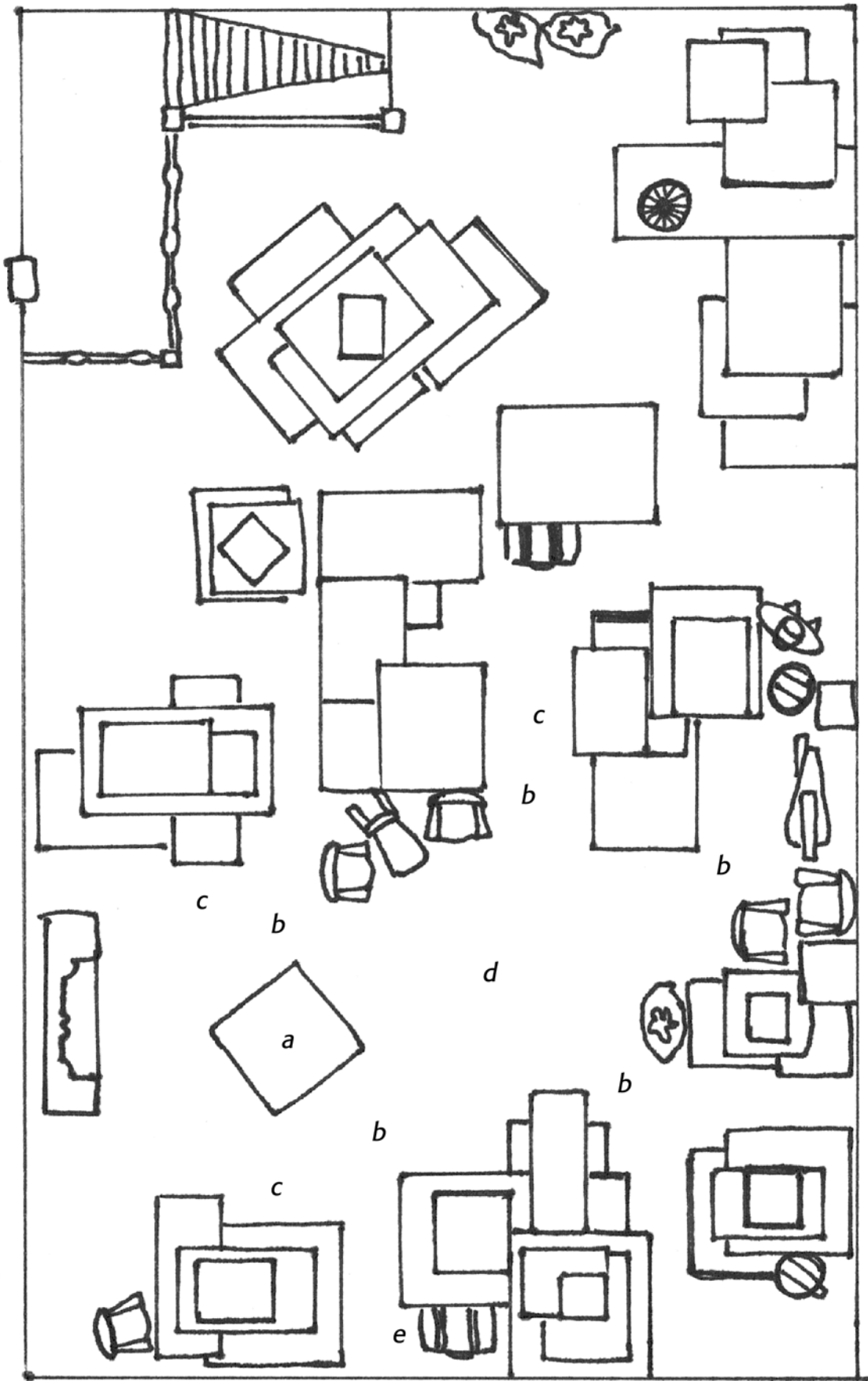


— = 1 MÈTRE

DONJON DES DROWS (MD)



EN+REP⊕+ (REPÈRE D'IPMA) (MD)



- | | |
|---|-----------------|
|  | Sac |
|  | Statue |
|  | Tonneau |
|  | Cage d'oiseau |
|  | Chaise |
|  | Rouet |
|  | Caisse Empilées |
|  | Coffre |
|  | Vaisselle |

|| = 1 mètre

MAISON DE TALA+AS (MD)

