

MYTHIC

PLANESCAPE AD&D2

# LA CLEF DES TENSIONS

---

## TITRE & PITCH

---

# LA CLEF DES TENSIONS

*OU : QUAND LA CAGE SE REFERME SUR ELLE-MÊME*

Les factions de Sigil s'affrontent en coulisse — sabotages, assassinats, rumeurs empoisonnées — et la ville penche dangereusement vers la guerre ouverte. Les Harmonistes ont engagé les personnages pour retrouver un artefact volé, la *Clef de Concordance*, censé apaiser les conflits entre factions... mais plus l'enquête avance, plus il devient évident que quelqu'un veut exactement le contraire. Une course contre la montre dans les ruelles nauséabondes de la Cage, où chaque allié cache un couteau dans le dos.

---

## ACCROCHE DE DÉPART

---

## 🔒 À LIRE AUX JOUEURS

*LA RUCHE GRONDE CE SOIR. PAS MÉTAPHORIQUEMENT — LE BAZAR SEMBLE PRESQUE VIVANT, SES VOIX MÊLÉES EN UN BOURDONNEMENT DE COLÈRE SOURDE QUI VOUS COLLE À LA PEAU COMME LA SUEUR. L'ODEUR DE CUIR BRÛLÉ ET DE CUIVRE FONDU PIQUE LES NARINES ; QUELQUE PART AU-DESSUS, DEUX PORTAILS ONT DÛ SE FRÔLER, LAISSANT DANS L'AIR CE GOÛT D'OZONE ET D'AMERTUME. À VOTRE GAUCHE, UN TANAR'RI MARCHANDE DES ÉPICES AVEC UN AASIMAR QUI POSE LA MAIN SUR SON COUTEAU. À VOTRE DROITE, UN MUR FRAÎCHEMENT TAGUÉ PROCLAME : "LES HARMONISTES MENTENT — LA VOLONTÉ L'EXIGE." TROIS FEUX DE POUBELLE BRÛLENT AU BOUT DE LA RUELLE. PAS POUR SE RÉCHAUFFER. POUR VOIR.*

---

## TRAME PRINCIPALE

---

### ACTE I — L'EMPLOYEUR ET SES NON-DITS

**Ce qui se passe :** Les personnages sont convoqués dans les locaux de la Fraternité de l'Ordre (les Harmonistes) au *Palais de Justice*, à l'invitation de **Séraphine Occulte**, une Harmoniste de rang intermédiaire. Elle leur expose la situation : depuis cinq jours, des incidents violents opposent les partisans des Harmonistes, des Xaositectes et des Anarchistes dans tout Sigil. Des entrepôts brûlent, des messagers disparaissent, et deux initiés Harmonistes ont été retrouvés assassinés dans le Quartier des Marchands.

L'artefact au cœur du problème : la *Clef de Concordance*, un objet créé il y a un siècle lors d'un précédent pic de tensions entre factions. Personne ne s'entend vraiment sur ses pouvoirs

exacts — certains disent qu'elle "révèle les mensonges partagés", d'autres qu'elle "oblige à l'accord". Elle a été volée voici trois jours dans les archives sécurisées des Harmonistes.

Séraphine veut qu'on la retrouve discrètement, *avant* que la Seigneuresse des Douleurs décide que les factions ont besoin d'une leçon.

**Tension dramatique :** Séraphine ne dit pas tout. Elle sait *qui* a volé la Clef — ou croit le savoir — mais n'en parle pas, car cela impliquerait de reconnaître une trahison interne. Les PJ doivent négocier la mission (500 pièces d'or chacun, moitié à la signature, plus laissez-passer Harmonistes pour circuler librement).

#### Décisions clés :

- ▶ Accepter tels quels les termes de Séraphine, ou tenter d'en savoir plus ?
- ▶ Qui interroger en premier : les Xaositectes (derniers vus près du vol), les Anarchistes (soupçonnés d'avoir commandité), ou les propres agents des Harmonistes ?
- ▶ Demandent-ils des informations sur la Clef elle-même — et pourquoi Séraphine hésite-t-elle à répondre précisément ?

#### 🔒 À LIRE AUX JOUEURS

*LE BUREAU DE SÉRAPHINE SENT L'ENCRE ET LA POUSSIÈRE D'ARCHIVES. DES RAYONNAGES DE BOIS SOMBRE S'ÉLÈVENT JUSQU'AU PLAFOND VOÛTÉ, CHARGÉS DE REGISTRES DONT LES TRANCHES PORTENT DES DATES IMPOSSIBLES. ELLE SE TIENT DEBOUT DERRIÈRE SON BUREAU — ELLE NE VOUS A PAS PROPOSÉ DE VOUS ASSEoir. SES DOIGTS TAPOTENT UNE LIASSE DE PARCHEMINS. "JE VAIS ÊTRE DIRECTE," DIT-ELLE, ET LE TON DE SA VOIX INDIQUE CLAIREMENT QU'ELLE NE LE SERA PAS TOUT À FAIT. "LA CAGE BRÛLE DOUCEMENT. VOTRE TRAVAIL EST D'ÉTEINDRE LE FEU AVANT QU'ON VOIE LES FLAMMES."*

## ACTE II — DANS LES VEINES DE LA RUCHE

**Ce qui se passe :** L'enquête mène les PJ à travers Sigil. Les pistes principales sont :

**Piste 1 — Le témoin Xaositecte :** Un Xaositecte nommé **Brisk-Frash-Miel** a été vu près des archives la nuit du vol. Il se cache dans la Ruche, dans une taverne verticale construite sur une falaise intérieure du quartier. Il n'a *pas* volé la Clef — il cherchait autre chose (des dettes d'un Harmoniste qu'il compte faire chanter) — mais il a *vu* la voleuse : une femme en manteau gris portant le symbole discret des Libres Penseurs (les Signes Libres).

**Piste 2 — L'intermédiaire Anarchiste :** Une rumeur court dans les bas-fonds : un Anarchiste connu sous le nom de "**l'Enclume**" collecte des informations sur toutes les factions depuis une semaine. Il opère depuis une forge abandonnée dans le Quartier des Fonderies. Il a effectivement été payé pour *faire courir des rumeurs* sur le vol — mais par quelqu'un qu'il n'a pas vu, via un message et une bourse de jink. Il peut donner une description partielle : l'écriture était celle d'un lettré, l'encre sentait la lavande et le métal argenté (encre des Harmonistes — un détail que les PJ peuvent reconnaître s'ils ont regardé les documents de Séraphine).

**Piste 3 — Les archives elles-mêmes :** Retourner au Palais de Justice avec un bon prétexte (ou par effraction) permet de découvrir que le registre du vol a été *signé* — la voleuse a laissé une marque délibérée, une petite clef dessinée en marge. C'est une invitation. Une adresse dans le Quartier des Portails est griffonnée au dos.

**Tension dramatique :** À mi-chemin de l'enquête, les PJ sont attaqués dans une ruelle par trois Harmonistes en civil (voir **Rencontres**). Ce n'est pas Séraphine qui les a envoyés — c'est quelqu'un d'autre au sein des Harmonistes qui veut s'assurer que la Clef reste introuvable.

**Décisions clés :**

- ▶ Croire Brisk-Frash-Miel, ou est-ce un piège Xaositecte ?
- ▶ Suivre la piste de l'encre jusqu'à Séraphine — l'affronter ou la surveiller d'abord ?

- L'adresse dans les archives : s'y rendre, ou préparer une embuscade ?

📖 À LIRE AUX JOUEURS

*LA RUCHE DE NUIT RESSEMBLE À UNE CRÉATURE ENDORMIE QUI RESPIRE TROP VITE. LES ALLÉES S'ENTORTILLENENT SUR ELLES-MÊMES ; VOUS AVEZ JURÉ D'AVOIR DÉJÀ PASSÉ CETTE FONTAINE EN BRONZE DEUX FOIS. LES LANTERNES À FLAMME FROIDE PROJETTENT DES OMBRES QUI POINTENT DANS DE MAUVAISES DIRECTIONS. QUELQU'UN VOUS SUIV — VOUS NE LE VOYEZ PAS, MAIS VOUS LE SENTEZ COMME UNE PRESSION DERRIÈRE LES OREILLES. AU DÉTOUR D'UN COUDE, UN MUR ENTIER S'EST COUVERT D'AFFICHES : LE VISAGE D'UN HARMONISTE BARRÉ D'UNE CROIX ROUGE. EN DESSOUS, À LA PEINTURE NOIRE : "LA CONCORDANCE EST UN MENSONGE." FRAÎCHEMENT PEINT. L'ENCRE COULE ENCORE.*

---

## ACTE III — LA LOGE DES PORTAILS

**Ce qui se passe :** L'adresse mène à une maison étroite coincée entre deux portails inertes dans le Quartier des Portails. À l'intérieur, les PJ trouvent **Vashara Cindré**, ancienne archiviste Harmoniste reconvertie aux Signes Libres. C'est elle qui a volé la Clef — mais pour la *protéger*, pas pour l'utiliser.

Vashara révèle la vérité : la Clef de Concordance n'apaise pas les conflits. Elle les *enregistre*. Chaque tension, chaque accord brisé, chaque trahison dans Sigil depuis cent ans est encodée dedans. Celui qui la maîtrise peut révéler ou dissimuler ces secrets à volonté — un pouvoir considérable sur toutes les factions. Et Séraphine Occulte, qui le sait, a planifié de l'utiliser pour placer les Harmonistes en position dominante, quitte à déclencher une guerre pour que la résolution semble être leur victoire.

Vashara veut que les PJ l'aident à détruire la Clef — ou à la remettre à une faction neutre (les Fraternes de l'Ordre, ou les Sensates) qui la neutralisera. Elle a la Clef. Elle est prête à coopérer.

Mais Séraphine arrive. Elle a suivi les PJ. Elle n'est pas seule.

**Tension dramatique :** Confrontation à trois voies : Séraphine veut la Clef *et* veut éliminer les témoins. Vashara veut la détruire. Les PJ doivent choisir — et vite, parce que Séraphine a amené du renfort (voir **Rencontres**).

**Décisions clés :**

- ▶ Remettre la Clef à Séraphine (mission accomplie techniquement — mais elle s'en servira pour dominer Sigil)
- ▶ Aider Vashara à la détruire (Séraphine devient ennemie, récompense perdue, mais la Cage reste libre)
- ▶ Fuir avec la Clef et la remettre à une faction tierce (conséquences diplomatiques complexes)
- ▶ Retourner la Clef contre Séraphine en révélant *ses propres* trahisons enregistrées dedans

🗝️ À LIRE AUX JOUEURS

*LA PIÈCE EST PETITE, ENCOMBRÉE DE CARTES ET DE FIOLES DE SABLE DE DIFFÉRENTES COULEURS. UN PORTAIL MORT BÂILLE DANS LE MUR DU FOND COMME UNE BOUCHE NOIRE. VASHARA TIEN UN OBJET QUI RESSEMBLE À UNE CLEF ORDINAIRE — BRONZE TERNE, DENTS IRRÉGULIÈRES — SAUF QUE SI VOUS LA REGARDEZ DU COIN DE L'ŒIL, LES DENTS BOUGENT, S'AJUSTENT, COMME SI ELLE CHERCHAIT UNE SERRURE QUI N'EXISTE PAS ENCORE. "ILS VOUS ONT DIT QU'ELLE APAISAIT," MURMURE-T-ELLE. "CE QU'ELLE FAIT VRAIMENT, C'EST SE SOUVENIR. ET LES GENS QUI SE SOUVIENNENT DE TOUT SONT BIEN PLUS DANGEREUX QUE CEUX QUI BRÛLENT LES ARCHIVES."*

---

## ACTE IV — LE CHOIX FINAL

**Ce qui se passe :** Après la confrontation avec Séraphine (ou sa fuite si les PJ l'ont mise en déroute), les personnages se retrouvent avec la Clef et doivent décider de son destin. Chaque option a un prix et un bénéfice visible.

| Choix | Conséquence immédiate | Impact à long terme | |---|---|---| | Remettre à Séraphine | Paiement complet, mais elle prend le contrôle | Les Harmonistes dominent Sigil, tensions explosent dans 1d6 semaines | | Détruire la Clef | Vashara est soulagée, Séraphine furieuse | La Cage reste chaotique mais libre | | Faction neutre | Alliance avec les Sensates ou Fraternelles | Nouvelle faction alliée, Séraphine