

ENTREE DANS LA GUERRE SANGLANTE

Ce scénario est fait pour des personnages de bas niveau (4-6), pas encore rompus aux dangers des plans et aux subtilités de Sigil. Le groupe doit être déjà constitué.

Le début du scénario, qui mêle les pjs à un cambriolage, nécessite qu'aucun personnage n'appartienne à l'Harmonium, aux Rectifieurs ou à la Fraternité de l'Ordre. Aucun des pjs ne doit être au service des tana'ris ou des baatezus.

..... Ambiance

Ce scénario met les pjs dans la merde jusqu'au cou. Ils s'y font piéger par une alliée supposée, emprisonner par la milice de Sigil, torturer et réduire en esclavage par les baatezus et jouer la chair à canon dans la Guerre Sanglante sans être assez forts pour cela.

Mais au milieu de tout ce qu'ils subissent et de ces rebondissements, le rythme et le côté épique de certaines de leurs actions ne doit pas conduire les joueurs à se sentir impuissants.

..... Résumé

Les baatezus sont entrés en possession des plans d'une forteresse volante tana'ri de la Guerre Sanglante, Plankabe, ce qui constitue un formidable atout stratégique pour une bataille future.

A Sigil, où se trouve l'agent baatezu qui a dérobé ces cartes, les services d'espionnage tana'ris contre-attaquent. La rabatteuse sigilienne Kylie est payée par des tana'ris du Temple des Abysses pour cambrioler la maison du voleur dans le Quartier de La Dame et lui reprendre les plans.

Les pjs sont engagés par Kylie pour commettre ce casse avec elle, invoquant des motifs mensongers. En réalité, l'entreprise est risquée et la tieffelin va se servir des personnages pour qu'ils aillent en prison à sa place. Il sera difficile pour eux d'échapper aux forces importantes de l'Harmonium qui encercleront la maison.

Alors que les plans de la forteresse passent des mains de Kylie à celles d'un prêtre du Temple des Abysses puis finalement dans celles d'Archibald, l'espion tana'ri qui va les ramener dans les Abysses, les baatezus réagissent.

Qu'ils soient en prison ou qu'ils aient échappé à la Justice, les pjs et Kylie sont retrouvés et capturés par un groupe de baatezus, afin qu'ils avouent où ils ont mis les plans de la forteresse. Ce sera finalement aux pjs d'aller les récupérer, d'abord au Temple des Abysses, puis dans la bicoque d'Archibald au fond de la Ruche, juste avant que ce dernier ne parte de Sigil.

Une fois les plans retrouvés, les pjs ne sont toujours pas quittes avec les baatezus, qui les réduisent en esclavage pour servir dans les armées du diantrefosse Bêl indéfiniment. Ils passeront les semaines suivantes dans un camp d'entraînement baatezu pour finalement prendre d'assaut, à terre et dans le ciel, la forteresse volante tana'ri de Plankabé, quelque part sur la Gaste Grise.

Règles optionnelles : à l'issu de l'entraînement militaire reçu dans le campement baatezu, un certain nombre de bonus et options de combats sont prévus pour la bataille de Plankabé, afin de renforcer le côté épique des combats de la Guerre Sanglante et le plaisir des joueurs.

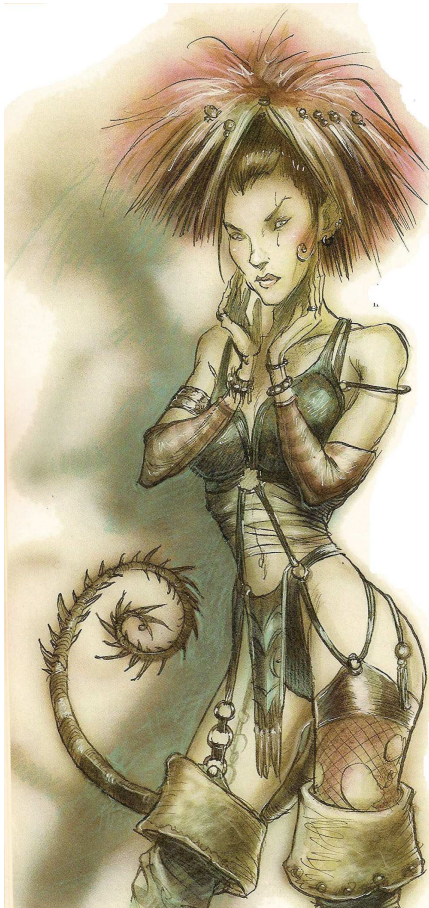
De toutes les façons, les bonus en question ne sont pour leur plus grande majorité valables qu'au sein de l'armée baatezu. Les pjs les perdent avant la fin du scénario.

Le MJ peut évidemment y renoncer et s'en tenir aux règles.

C'est grâce aux contacts établis avec d'autres prisonniers et mercenaires de l'armée que les pjs trouveront, profitant du tumulte de la bataille, un moyen de s'échapper.

Ils passeront par la caverne d'une guenaude éleveuse de larves à quelques distances du champ de bataille pour finalement rejoindre Sigil par un portail.

..... Introduction



Kylie la rabatteuse

Kylie la rabatteuse, qui a déjà guidé les pjs dans Sigil, tombe « par hasard » sur eux dans la rue. Avec sa gouaille habituelle, elle vient les saluer et prendre des nouvelles. Elle finit par leur indiquer qu'elle a pensé à eux pour l'accompagner dans un boulot qu'elle veut faire cette nuit. S'ils acceptent l'idée, elle leur donne rendez-vous à « la Dernière Dune », une taverne salle de concert à la limite entre le Quartier de La Dame et le Bas-Quartier, à trois heures avant antipic.

Si les pjs s'y rendent, la lumière est tamisée, la chanteuse succube sur scène a une voix de velours¹ et le cocktail que commande la tieffelin pour toute la tablée, des langues de feu, est aussi doux que puissant. Le public est hétéroclite, allant des miséreux Morniks² aux Seigneurs Dorés.

Elle est enjouée, de bonne humeur et comme d'habitude, extrêmement séduisante.

Le « travail » qu'elle veut réaliser est un cambriolage, dans une maison « pas loin d'ici » (elle ne dira pas dans le Quartier de La Dame). Au départ, elle indiquera qu'il devrait y avoir pas mal de richesses et selon ce qu'elle sait, pas grand monde d'autre que le propriétaire, un « sale type ». Elle prétendra ne pas avoir d'expérience dans « ce genre d'affaire » (un cambriolage) et que les compétences et « la protection » des pjs lui seront nécessaires. Elle propose un partage à parts égales.

Si les pjs ne se satisfont pas de cette explication, elle a préparé un beau mensonge qui pourrait les convaincre. Le propriétaire, Derioch Grey, aurait refusé de payer un des gamins des rues rabatteurs proches de Kylie et l'aurait salement molesté quand ce dernier a protesté. Elle veut lui rendre la monnaie de sa pièce sans

pour autant s'en prendre à sa personne. Il faudrait que les pjs soient vraiment très fins psychologues pour être sûrs qu'il s'agit d'une histoire inventée, parce que Kylie a presque fait sa spécialité du mensonge et de l'arnaque.

Si les pjs refusent, l'aventure s'arrête là.

Une aventure sigilienne

..... Le cambriolage

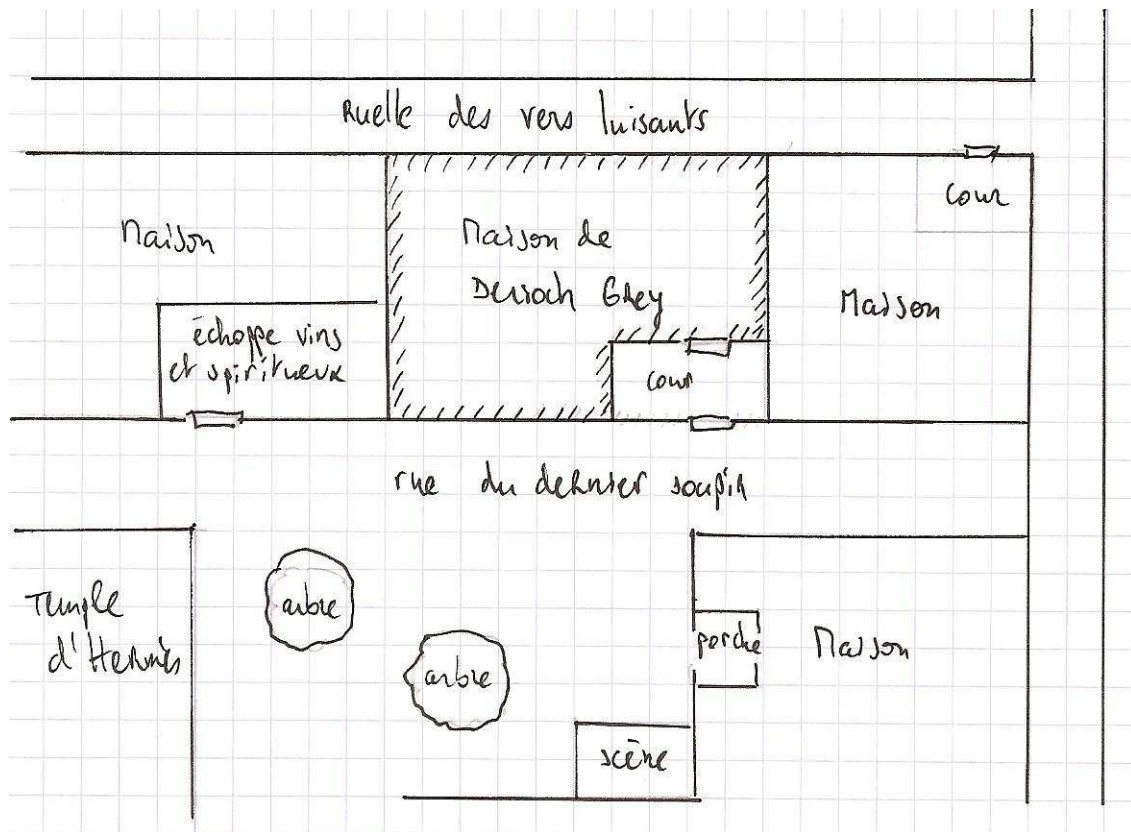
✧ **Déroulement du cambriolage prévu par Kylie :** elle a prévu une heure bien précise pour effectuer le cambriolage, 1h après antipic, qu'elle imposera aux pjs. Les trois heures qui restent une fois l'entrevue à la « Dernière Dune » terminée peuvent leur permettre de se préparer et d'effectuer des repérages.

¹ b.o. Dark City, titres 1 et 6, par Anita Kesley

² Des artistes liés à la Morne Cabale

Elle compte donc, une fois elle et les pjs entrés dans la maison, que chacun fouille de son côté. Elle a préalablement soudoyé la servante de Grey, qui lui a fait un plan de la maison et lui a donné des indications. Kylie ira le plus rapidement possible au bureau pour récupérer les plans, puis montera au grenier pour atteindre les toits, sans les pjs et en ayant bu une *potion d'invisibilité*. De là, par une petite lucarne, elle sortira sur la toiture, puis déploiera son *deltaplane pliable de Gundurthulm*, un objet magique qu'elle conserve dans son *sac sans fond* et qui lui permet de voler. Elle s'envolera ensuite, à peu près au moment où les forces de l'Harmonium, qu'elle a fait prévenir par messenger quelques minutes après le début du casse, arriveront en nombre (une quarantaine de miliciens niveau 1 à 5, armés d'attrape hommes, d'arbalètes, de hallebardes) pour arrêter les cambrioleurs.

✕ **Matériel** : s'il manque du matériel aux pjs pour effectuer le cambriolage, Kylie aura pensé à plusieurs choses, qu'elle garde dans son *sac sans fond* : des pantoufles silencieuses (petit bonus non magique au déplacement silencieux), trois cordes avec grappins, des morceaux de viande imbibés de somnifères (s'il y a des chiens), deux lanternes sourdes (avec des clapets pour obturer toute ou partie de la lumière), deux pieds de biche et deux passe-partout (outils de voleur), des manches et protège bottes en cotte de maille pour passer l'éventuel lierre-rasoir. Elle peut prêter du matériel aux pjs.



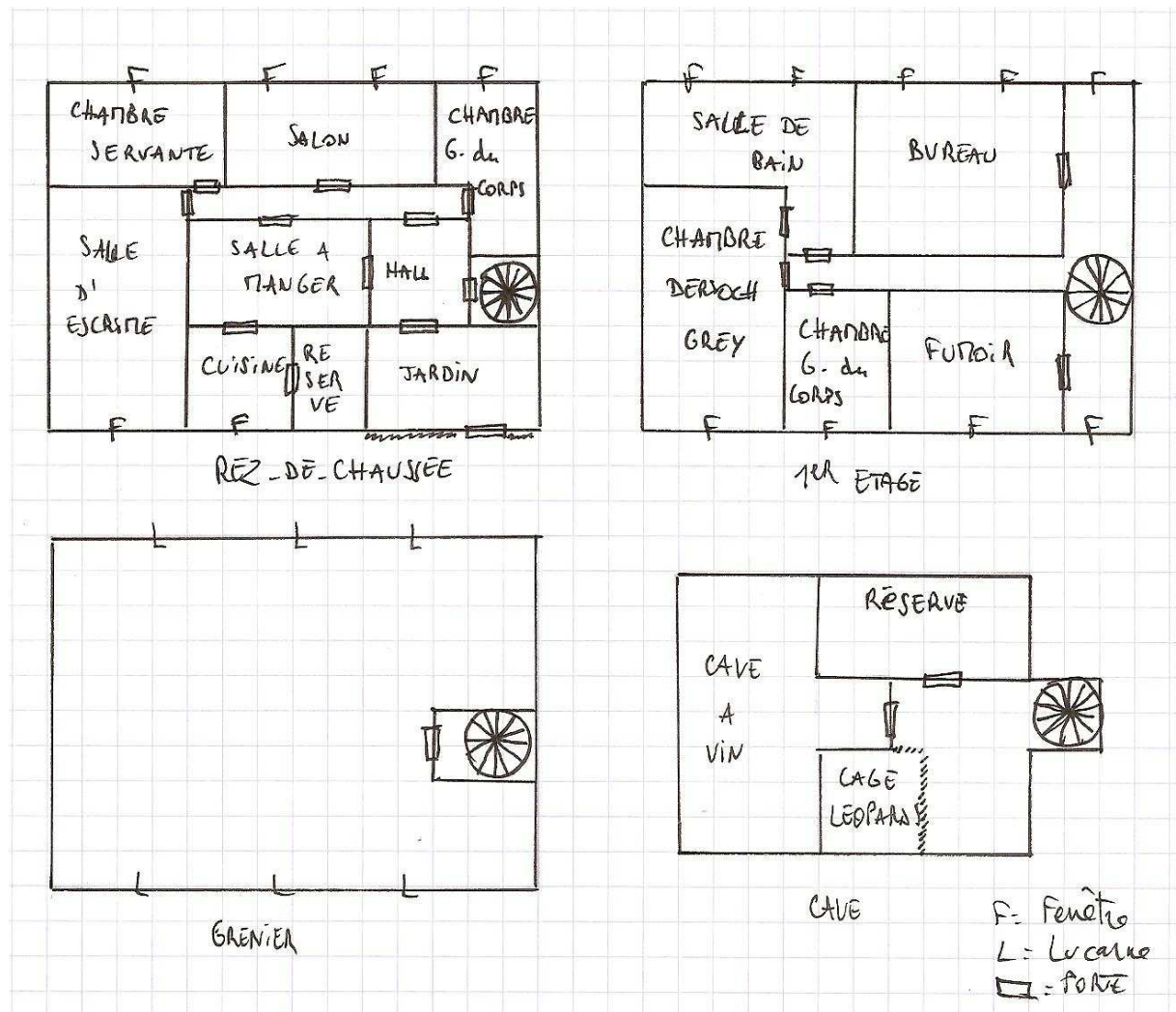
Le pâté de maison de Derioch Grey

✕ **La maison de Derioch Grey : environnement immédiat**, la maison de Grey est une maison bourgeoise, dont le toit est décoré de lames sigiliennes.

Elle est située entre une place et une rue et des maisons la jouxte de part et d'autre. Les toits des maisons avoisinantes sont au même niveau.

Elle comporte une petite cour intérieure dont le mur extérieur est couvert de lierre rasoir (taillé minutieusement pour être un repoussoir à voleurs). Dans cette cour, qui donne accès à la porte de la maison, la nuit venue, deux léopards sont lâchés, qui attaqueront les intrus, à moins qu'ils soient très bons à dresser et maîtriser les animaux.

Rez-de-chaussée, toutes les fenêtres (salle d'escrime et les trois pièces côté rue des vers luisants) sont protégées par des barreaux en métal.



La maison de Derioch Grey

La porte d'entrée est en bois et métal, solide et fermée à clé. Une petite clochette s'active quand quelqu'un ouvre la porte (comme dans un petit commerce). Cela peut être repéré et désamorcé comme un piège.

Le hall d'entrée est richement décoré (tableaux, lustre, tapis – poids 12kg, valeur totale 1300 p.o.). Il comporte trois portes. Kylie incitera à ce qu'on prenne « chacun la sienne » et elle prendra celle de droite pour aller directement au premier étage.

La salle à manger est également luxueuse, comporte une longue table nappée, des étagères avec de l'argenterie (poids 10 kg, valeur 800 p.o.), des tableaux aux murs (poids 2,5kg, valeur 400 p.o.).

Les cuisines et la réserve comportent toutes sortes d'ustensiles et denrées. Pas de décoration particulière.

En face du hall d'entrée, se trouve la chambre d'un garde du corps de Grey. Ce guerrier de niveau intermédiaire dort la porte ouverte et se réveillera si les portes du hall sont ouvertes sans ménagement et si quelqu'un marche dans les couloirs bruyamment. Il n'aura pas revêtu sa cotte de maille mais se battra avec son épée longue et criera pour alerter le premier étage. Peu de choses de prix dans sa chambre, qui est mal entretenue (bouteille d'alcool entamée, cigarettes, tas d'habits sales, lit défait).

Le salon, qui fait également office de bibliothèque, est fermé à clé et piégé magiquement par une rune, qui explosera si un voleur ne la repère pas et ne la désamorce pas au préalable (5d6 points de dégâts). A l'intérieur, une petite table avec deux fauteuils, un canapé, des étagères de livres (littérature, poésie, histoire, connaissances sur les plans, particulièrement sur la Guerre Sanglante, poids 45 kg, valeur 4300 pièces d'or), des tableaux accrochés aux murs (poids 4kg, valeur 2200 pièces d'or).

La chambre de la bonne est également entrouverte, puisqu'elle doit réagir aux moindres appels de Grey, quelle que soit l'heure et il ne se trouve pas au même étage. C'est une chambre bien tenue mais spartiate. La bonne, ayant eu contact avec Kylie, fera semblant de dormir même si quelqu'un entre dans sa chambre. Elle n'a que des vêtements, du matériel de broderie et un petit livre de prières (poids 12kg, valeur 5 p.o.). La bonne dispose d'un trousseau de clés qui ouvre toutes les portes du rez-de-chaussée, la cave, le fumoir et la salle de bain du premier. La plupart de ces pièces sont cependant laissées ouvertes.

La salle d'escrime contient des mannequins, et deux râteliers d'armes diverses (particulièrement des épées). Du matériel de musculation se trouve également dans un coin.

Premier étage, l'escalier qui y mène est en bois. Il faudra donc être prudent pour ne pas le faire grincer en montant.

Les fenêtres de cet étage sont également barrées et celles de la chambre et du bureau ont également des volets.

Dans les couloirs, il y a des tapis au sol et des lustres aux plafonds (poids 32 kg, valeur 1000 p.o.).

La salle de bain est simple, reliée à la chambre et au couloir. Elle comporte un baquet très large, des serviettes, du savon, des parfums (poids 300 grammes, valeur 130 p.o.), onguents (poids 400 grammes, valeur 42 p.o.) et bocaux de plantes aromatiques et tranquillisantes (poids 3kg, valeur 5 p.o.). Divers récipients permettent de transporter l'eau. Plusieurs récipients sont rangés dans un coin.

Le bureau de Grey est fermé à clé et piégé par une rune explosive (5d6 de dégâts de feu si un voleur ne la désamorce pas). Il contient deux étagères avec des documents de toutes sortes (administratifs, liés aux baatezus,...), un bureau avec du matériel d'écriture, une loupe, du parchemin vierge et de quoi cacheter des lettres. Aux murs se trouvent deux tableaux, liés aux baatezus (poids 2kg, valeur 4000 pièces d'or). Un coffre, au sol, est fermé par une serrure, que Kylie mettra quelques secondes à ouvrir. Il contient les plans de la forteresse de Plankabé, 4000 pièces d'or dans des bourses, un sac de gemmes (valeur 1000 pièces d'or), un anneau magique de résistance aux conditions physiques de Baator.

Le fumoir est une pièce couverte de tapis épais (aux sols et aux murs) et de coussins, (poids 45 kg, valeur 300 pièces d'or). Plusieurs pipes et narguilés sont disposés sur des petites tables (poids 4kg, valeur 100 pièces d'or). Sur un meuble bas sont disposés des coffrets, contenant différents tabacs, des cigares et, dans un compartiment à moitié secret, plusieurs types de drogues à fumer. Une cithare et un tambourin traînent dans un coin.

La chambre du deuxième garde du corps est identique à la première. Il se réveillera à tout bruit suspect environnant.

La chambre de Derioch Grey est grande. Il dort dans un lit à baldaquin avec une jeune femme. Sa *raprière magique* +2 est à portée de main et comme combattant, il représente un défi pour les pjs (trois niveaux de plus qu'eux). Il garde au-dessus de son lit un globe magique en verre, qui s'il le casse sur le sol, fait apparaître un barbazus qui combattra à ses côtés. Plusieurs armoires contiennent ses habits (poids 55 kg, valeur 6000 pièces d'or). Des tableaux et bibelots décorent la pièce (poids 20 kg, valeur 3500 pièces d'or). Grey dort avec la porte de sa chambre simplement fermée. Mais il entendra sans doute quelqu'un qui marche dans sa chambre et réagira rapidement, appelant ses gardes du corps.

Le grenier est plein d'un bric-à-brac (vieux vêtements, vieux meubles, anciens objets d'art) poids 800 kg, valeur 400 pièces d'or. Kylie réussira à passer par une des deux petites lucarnes du grenier mais elle est fine et il faudra être un spécialiste de l'évasion pour la suivre par ce chemin, qui n'est pas accessible en armure ou si l'on est trop gros.

La cave comporte la cage des léopards, la réserve à nourriture (sacs de farine, jambons, poids cassés...) et la cave à vin à demi-vidé (tonneaux, bouteilles, poids 600 kg, valeur 3000 pièces d'or).

✕ **L'intervention de l'Harmonium** : la quarantaine de miliciens (niveau 1 à 5) qui encerclera la maison (8 rue des vers luisants, 8 rue du Dernier soupis, 4 à chacun des angles de rues suivants, 20 qui rentrent dans la maison en défonçant la porte du jardin puis la porte) ne fera pas de quartier si à leur première sommation de leur sergent, les pjs ne se rendent pas.

Les traits d'arbalète pleuvront, particulièrement s'ils vont sur les toits et un combat au corps à corps s'engagera s'ils se barricadent dans la maison.

Si les miliciens doivent pourchasser les pjs, ils utilisent leurs sifflets pour que tous sachent où ils se trouvent.

Pour tous les pjs tombés inconscients et tous ceux qui se sont rendus, ils sont sommairement soignés (juste de quoi ne pas continuer à saigner), avant d'être amenés en garde-à-vue.

Milice et Justice³

Les pjs qui tombent entre les mains des miliciens de l'Harmonium seront rudoyés, humiliés, désarmés mis à terre, menottés, puis traînés à travers le Quartier de La Dame jusqu'à la Caserne pour un des délits les plus impudents qui soient : cambrioler une maison dans le Quartier de La Dame (lieu de vie des nantis mais aussi des trois factions légalistes)!

✕ **L'interrogatoire** : dès leur arrivée puis pendant 48h, ils seront interrogés toutes les quatre heures (pour des interrogatoires d'une durée approximative de deux heures), passant le reste du temps dans des cellules individuelles où ils sont forcés de rester éveillés (un sort de *lumière éternelle* est lancé dans chacune de ces cellules et les miliciens passent régulièrement en tapant de leur barre de fer sur la porte métallique pour faire du bruit. Si l'un des pjs s'endormait malgré tout, un milicien entrerait et lui donnerai des coups jusqu'à ce qu'il se relève⁴. L'absence de nourriture et de sommeil doit concourir à affaiblir les pjs, diminuer leur vigilance et les obliger à parler (faire jouer les règles de fatigue dans ce cas, en comptabilisant que la nuit du cambriolage, il y avait déjà pas mal d'heures que les pjs n'avaient pas dormi).

Qu'ils essayent de cacher les choses ou d'être sincères, ils seront poussés durement, encore et encore, à avouer, dénoncer d'autres complices, donner des commanditaires, révéler la vraie visée de ce cambriolage... A chaque interrogatoire, les enquêteurs utiliseront ce qu'ils ont obtenu des autres détenus.

Toute demande pour voir un médecin, un avocat... vaudra la même réponse aux pjs, dure et sans appel : « *tu n'as aucun droit ici !* »

Les interrogateurs sont trois, qui vont prendre le relai les uns des autres, se reposant à tour de rôle. Ce sont tous les trois des sergents, qui sont supervisés par un capitaine, qui rassemblera progressivement les éléments d'enquête pour le dossier judiciaire. Il ne rencontrera pas les pjs directement.

✕ **L'avocat** : au terme des quarante huit heures, conformément au Code de Procédure Pénale de la ville de Sigil, les pjs reçoivent individuellement la visite d'un avocat commis d'office, qui leur demande d'abord s'ils souhaitent désigner un avocat en particulier.

Pour ce faire, il est nécessaire que les pjs aient de quoi le payer – bien évidemment pas avec les biens qu'ils avaient sur eux lors de leur interpellation, qui sont considérés comme volés et couvrent déjà une part des frais de garde-à-vue - et simplement qu'ils connaissent son nom. Les militants d'une faction (pas les simples sympathisants) sont supposés connaître le nom d'un des avocats de la faction, ce qui est prévu dans ce genre de cas. Les criminels, eux, engagent et payent leur avocat avant de faire leur coup.

Sans connaître ça, les pjs auront uniquement droit au commis d'office. Une fois fait le récit des faits et de ce qu'ils ont déclaré aux enquêteurs, le commis d'office se lamentera s'ils ont dit quoi que ce soit. La règle est bien évidemment de nier en bloc du début à la fin. Il les préparera pendant une petite demi-heure à ce qui va se passer. Il aura quant à lui lu les éléments de la procédure quand ils passeront devant un juge et les défendra à ce moment-là. Ils se retrouveront donc au tribunal.

✕ **L'extraction** : les pjs sont donc extraits de leurs cellules, avec leurs seuls vêtements (le reste est confisqué), et accompagnés, avec trois autres prévenus, par dix miliciens de l'Harmonium, de la Caserne aux Cours de Justice. C'est là qu'interviendra le groupe d'assaut baatezu (voir plus loin).

✕ **Les pjs qui ne se sont pas faits attrapés** : un « témoin » anonyme, sans doute payé par Kylie, le lendemain du cambriolage, enverra une lettre aux forces de l'Harmonium pour les informer de l'identité des membres du groupe de cambrioleurs, y compris ceux qui ne sont pas tombés dans les filets de la

³ Une variante de ce scénario consiste à ce que le processus judiciaire aille jusqu'au bout, que les pjs soient jugés et amenés à la Prison de Sigil. Comme les Rectifieurs ont un arrangement avec les baatezus, ce n'est que depuis cet endroit qu'ils sont discrètement extraits pour être livrés au groupe d'assaut de Baator.

⁴ Méthodes issues du film « L'Aveu » avec Yves Montand, sur la police politique dans les pays de l'Est sous régime communiste.

milice. Cela signifie deux choses : des affiches avec leur visage et une récompense seront affichées dans certains endroits exposés de la ville (problèmes avec des chasseurs de primes); un contrôle par une patrouille de l'Harmonium vaudra à coup sûr à ces pjs l'incarcération. Ces mesures vaudront pendant trois mois, après quoi les choses se tasseront. Utiliser leur vrai nom avec l'Harmonium restera pour toujours une source de problème.

..... Aux mains des baatezus



Geretz, l'amnizu

revu magiquement la scène qui s'est déroulée et le visage des cambrioleurs, puis ont mené l'enquête et sont remonté jusqu'à Kylie, puis aux pjs.

✧ **La capture des fugitifs** : les pjs qui avaient réussi à échapper à l'Harmonium lors du cambriolage, au terme de deux journées, sont finalement pourchassés par la section d'assaut des baatezus. Les baatezus agiront préférentiellement quand ils sont en net surnombre et que les pjs ne peuvent pas fuir (par exemple dans une chambre d'auberge et qu'ils dorment). Ils feront en sorte d'étourdir les pjs mais auraient clairement la force de les tuer. Ils les priveront de tout leur équipement, les abishaïs les transformeront en volant jusqu'à leur planque, les yeux bandés. Ils sont enfermés à la cave et enchaînés aux murs.

✧ **L'évasion des prisonniers** : les pjs qui se trouvent dans les geôles de l'Harmonium en vue de leur déferrement seront « sauvés » par les baatezus lors de leur transfert de la Caserne jusqu'aux Cours de Justice.

Toute l'équipe des baatezus est présente et agira en quelques rounds, fondant par téléportation sur les 10 miliciens de l'Harmonium qui acheminent les prévenus. Évidemment, les choses iront plus vite si les pjs (et les trois autres prisonniers éventuellement) mettent la main à la patte. Une fois le combat terminé et alors que d'autres forces de l'Harmonium sont en train d'arriver, secondées par la milice d'un Seigneur Doré qui passait par là, les abishaïs s'envolent en transportant les pjs (laissent les autres prisonniers sur place) jusqu'à leur planque. Les barbazus se téléportent, à une exception prêt (l'un d'entre

✧ **La section d'assaut des baatezus** : informé de la mort de Derioch Grey par un agent du Bas Quartier, le général Bêl désigne un groupe d'assaut pour retrouver les documents précieux concernant la forteresse de Plankabé. Ce groupe arrive à Sigil par un portail d'Outreterre, s'installent dans une maison du Bas-Quartier dont ils tuent tous les occupants, en clouent les fenêtres, aménagent la cave pour en faire une prison puis commencent leur enquête.

La maison a été choisie parce qu'elle comporte un portail vers la Gaste Grise. Le campement de l'armée de Bêl s'installe progressivement autour de ce portail, à la suite de cet événement. Ils séjournaient non loin de toutes façons, en vue de l'attaque de la forteresse de Plankabé.

Le groupe est dirigé par un amnizu du nom de Gerfex et constitué de 20 barbazus, et 20 abishaïs (6 rouges, 6 noirs, 7 verts). Ils prennent tous des apparences humaines pour mener l'enquête.

Arrivés à Sigil 24 heures après le cambriolage, ils ont commencé leur enquête par la maison de Derioch Grey, ont



barbazu

eux est coincé dans *l'attrape-homme planaire* d'un milicien de l'Harmonium). Les carreaux d'arbalète siffleront en direction des abishaïs et des pjs (chaque pj aura des risques de se faire toucher).

Un pj qui serait parvenu à échapper aux abishaïs serait invariablement recapturé par les miliciens et son « affaire » serait alourdie d'une tentative d'évasion, de rébellion vis-à-vis d'agents de la force publique et d'une complicité de meurtres (une par milicien mort).

Cette évasion organisée fera grand bruit dans Sigil, mettant les miliciens de l'Harmonium sur les dents, doublant provisoirement les patrouilles et la rudesse des contrôles d'identité. Une vaste descente dans le district des Portes de l'Enfer (Bas-Quartier) conduira deux jours plus tard à l'arrestation d'une quarantaine de baatezus. Ce ne sont malheureusement pas ceux qui ont fait le coup.

✧ **La torture** : les pjs et Kylie vont apprendre à leurs dépens que les baatezus sont les experts à l'échelle des plans de la torture. Heureusement pour eux, les baatezus sont ici pressés par le temps et n'auront pas le temps de faire durer le plaisir.

C'est Geretz qui mène l'interrogatoire. Le MJ peut laisser aller son imagination quant aux outils, stratagèmes et douleurs auxquels les baatezus vont soumettre les pjs. Chacun est torturé sous les yeux des autres pour les faire plier plus vite. Si un pj tente quoi que ce soit, les barbazus veillent à les réduire au silence.

Les informations que Geretz veut obtenir sont : « *qui était dans le coup? Qui l'a commandité ? Où sont les plans de la forteresse ?* »

Normalement, la version des pjs, s'ils parlent, devrait concorder pour désigner Kylie comme l'unique qui pouvait être au courant de ce qu'étaient ces plans, puisqu'elle les a trahi et a disparu au moment de l'arrivée de l'Harmonium.

C'est donc elle qui sera torturée avec le plus d'intensité. C'est à cette occasion que la tieffelin va recevoir la cicatrice qui lui barre l'oeil sur l'illustration officielle. Faite avec la griffes maléfique de l'amnizu, cela ne cicatrisera jamais entièrement.

Les pjs en apprendront alors plus par ce que finira par révéler Kylie, même si elle va prétendre au départ qu'elle n'était là que pour la raison qu'elle avait dite aux pjs. Sa « disparition » lors du cambriolage n'aurait consisté qu'à boire une *potion d'invisibilité* et se cacher en attendant que l'Harmonium soit reparti. Elle n'aurait pas pris quelque carte que ce soit et n'a finalement rien embarqué du tout vu les événements. Ses pleurs et ses cris convaincront peut-être les pjs. Il semblerait que cela ne convainque pas l'amnizu, qui en a vu d'autres, et qui obtiendra de meilleurs résultats, au bout de quelques heures.

Kylie finira par révéler ce qu'elle sait : le vol de ces plans avait été commandité par Ergon, un prêtre de second ordre du temple des Abysses (un minotaure disciple de Baphomet). Elle a soudoyé la servante de Grey pour avoir des infos sur l'intérieur de sa maison. Elle a ensuite organisé le casse avec les pjs. Elle s'en est sortie parce qu'elle s'était équipée en conséquence.

Elle a été payée 10000 pièces d'or quand elle lui a ramené les plans au Temple. Elle sait qu'il y est prêtre et qu'il y est toutes les nuits. C'est un minotaure imposant dont le visage est souvent maquillé pour être entièrement noir.

L'amnizu aurait pu apprendre comment Kylie s'est servie des pjs comme appâts, en prévenant elle-même l'Harmonium mais cette « vérité » n'intéresse pas Geretz dans l'affaire présente.

..... La recherche du plan de Plankabé

✧ **Les termes de la recherche** : une fois les informations qu'il lui fallait obtenues, l'amnizu pose les choses de la manière suivante : en comptant les pjs et Kylie, la moitié (dont Kylie) reste avec eux comme otages tandis que les autres vont récupérer le plan auprès de cet Ergon. Si ceux qui vont chercher le plan ne reviennent pas, les autres seront exécutés à la fin de la nuit. Ils ont donc entre 5 heures après pic (17h) et 5 heures avant pic (7h du matin) pour trouver les plans.

Si dans la réalité, ils excèdent la durée indiquée mais qu'ils sont en train de chercher, cela vaudra aux compagnons pjs de se faire progressivement découper les doigts, phalange par phalange.

Pendant toutes leurs pérégrinations, les pjs seront suivis par cinq barbazus qui les surveilleront mais qui, en cas de pépin, viendront à leur rescousse.

✕ **La poursuite d'Ergan** : nulle part ailleurs qu'au Temple des Abysses les pjs ne pourront trouver Ergon. Ergon est un minotaure, haut de 2m50, qui porte ce soir-là une lourde robe de velours pourpre et noire, où figurent des liserets dorés d'écritures en tanar'ri. Ses larges chevilles transparaissent sous sa robe. Il porte des sandales. Sa voix est profonde et autoritaire, légèrement effrayante. On y sent le vice et la cruauté.

Ce prêtre de Baphomet exerce des fonctions mineures de clerc lors des cérémonies à Baphomet mais d'autres fonctions, qui elles, sont essentielles tous les soirs. Il fait partie de ceux qui doivent trouver des mortels à sacrifier aux Seigneurs impies des Abysses. La nuit venue, il traîne donc dans les rues avoisinant le temple, accompagné d'un rutterkin, et s'en prend aux béjaunes qui ont la malchance d'être seul. Il les tabasse puis les traîne jusqu'au Temple, où après une nuit d'horreur, ils auront le malheur d'être empalés sur la devanture du bâtiment. Ces nécessaires sorties d'Ergan sont la chance des pjs, qui pourront plus facilement l'aborder quand il est comme ça relativement seul qu'au sein du Temple, où ils n'ont aucune chance (voir plus loin).

Si les pjs se mettent en planque à proximité du Temple des Abysses en début de soirée, ils ne tarderont pas à voir le minotaure, accompagné de son homme d'arme rutterkin, qui sortent du Temple et vont rôder dans les ruelles alentours pour trouver n'innocentes victimes. L'Harmonium est tenu de rester éloigné des environs à ces sombres heures et les pjs ne croiseront personne ou presque.

Les gens du coin se terrent chez eux et personne n'interviendra, quoi qu'il arrive. Au mieux, s'ils s'en prennent à Ergon, les pjs entendront dans un jardin attendant deux chiens aboyer sans discontinuer au passage du tanar'ri et du minotaure. Piètre défense.

Si le rutterkin est tué et Ergon vaincu, ce qui ne sera pas une mince affaire puisque ce minotaure (prêtre niveau 6) est une force de la nature, comme ceux de sa race, les pjs pourront l'interroger. Soit sous l'intimidation, soit parce qu'il tient à la vie et veut bien passer un marché, il pourra révéler que les plans ne sont plus en sa possession mais dans celle d'un puissant tanar'ri, Archibald, qui avait commandité ce travail. Il a effectivement payé Kylie 10000 pièces d'or pour la besogne mais a perçu le double à la remise des plans.

Il pourra dire d'Archibald qu'il est très craint et respecté au Temple des Abysses. On lui laisse une place assise au meilleur rang, qu'il vienne ou non. Il est lié à la strate de Thanatos et c'est là où il doit être rentré faire rapport à ses supérieurs à l'heure actuelle. Son apparence est toujours la même lorsqu'il vient, celle d'un grand et maigre humain, aux cheveux noirs, longs et bouclés, au regard noir comme la nuit, portant de grandes robes et capes décorées. Ses traits sont fins et émaciés. Il n'est jamais accompagné de gardes ou autres. Il ne sait pas où il habite et personne ne le sait au Temple d'ailleurs. Mais il vit à Sigil depuis très longtemps, semblerait-il.

Ergon n'en sait pas plus, sauf qu'il se trompe en pensant qu'Archibald est déjà parti. Il avait d'autres affaires à régler avant.

Les barbazus viennent voir ce qu'ont pu tirer les pjs du prêtre puis le tuent. Ils ramènent les pjs à leur planque, où sont gardés les autres membres du groupe.

Si les pjs attendent qu'Ergon ait fini son service, il rentre effectivement chez lui, dans le Bas-Quartier, vers 5 heures avant pic. Il est seul alors, mais c'est une heure où les patrouilles de l'Harmonium ont repris dans le coin.

✧ **Le Temple des Abysses** : à la nuit tombée, ce temple du Quartier de La Dame devient une abomination. Aux heures qui précèdent antipic, les fidèles (des tanar'ris métamorphosés, des tanar'ris sous leur vraie forme, des humanoïdes profondément mauvais) s'y rassemblent, arrivant seuls ou en groupe, certains se téléportant sur le seuil directement.

Lorsque la porte s'ouvre des lueurs violettes et pourpres en émanent, agitant des ombres terrifiantes.

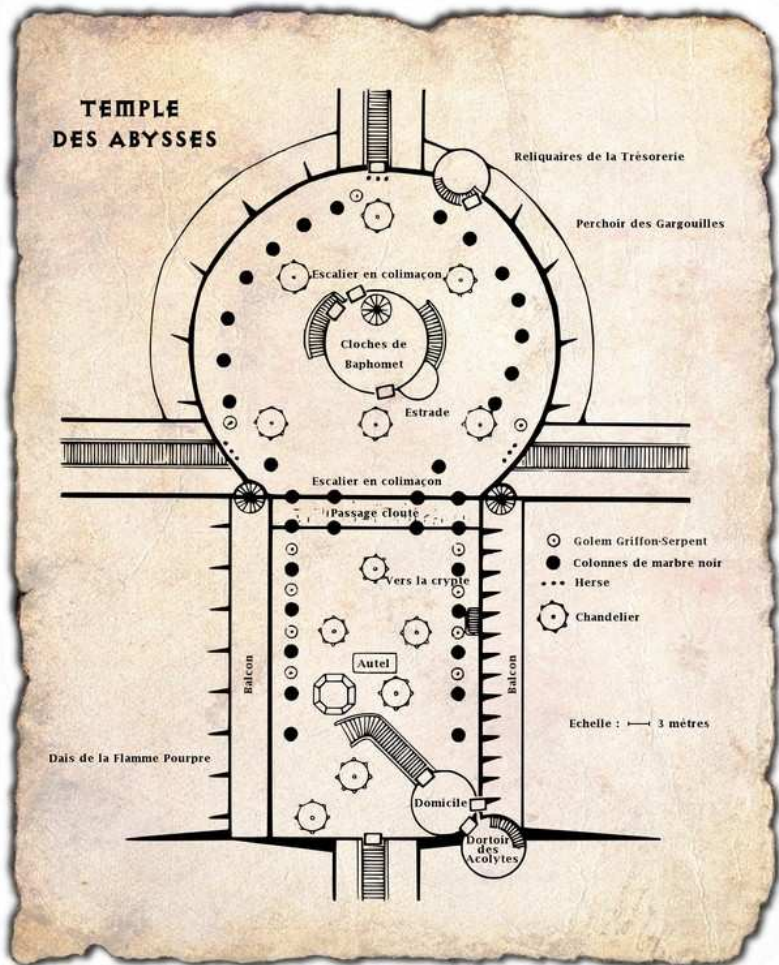
Quiconque entrerait dans le bâtiment à la nuit tombée sans être un fidèle habituel ou dégager une impression de puissance et de méchanceté serait « apostrophé » par les démons qui restent à la porte (bar-lguras, rutterkins). Ces démons « traîneraient » littéralement les pjs jusqu'à Noxana, l'acolyte du Grand Prêtre, laquelle, après avoir testé l'alignement des pjs et les avoir fait fouiller, n'écouterait même pas leurs demandes et *Le Temple des Abysses* considérera qu'ils peuvent faire de bons sacrificables. Ils seront ensuite traînés, sous le regard avide et pervers de tanar'ris maintenant sous leur vraie forme, jusqu'au dôme qui coiffe les Cloches de Baphomet.

Si les pjs trouvaient le moyen d'entrer discrètement, voire en étant invisibles, les golems griffons qui gardent le lieu ne s'y tromperaient pas, eux, et fondraient sur eux pour les déchiqueter. Ils seraient arrêtés avant le coup fatal par le Grand Prêtre, Nosteroth, qui les enverrait au même endroit que Noxana, pour les mêmes et funestes raisons, jusque sous les cloches de Baphomet, sous un dôme qui laisse filtrer la lumière de la nuit Sigilienne, c'est à dire par grand chose.

Ils sont en compagnie de deux jeunes gens, une adolescente servante dans une grande maison et un homme d'une trentaine d'année, acolyte de culte de Zeus, tous deux capturés en début de soirée. Les pjs et eux sont attachés, gardés par une dizaine de mânes. Ils ne font qu'entendre le début de cérémonie qui commence peu de temps après leur capture.

Les pjs ne verront pas réellement la cérémonie. Le prêtre profane des paroles impies dans le langage interdit des tanar'ris, d'une voie qui oscille entre l'humain et le monstrueux. Quelques paroles en commun parviennent aux pjs. Les démons répondent par des hurlements stridents, des beuglements gutturaux, des piétinements acharnés. L'impression est qu'ils s'excitent mutuellement et que le son monte progressivement. Finalement, après un court silence, plusieurs démons viennent chercher le premier sacrifié, l'acolyte de Zeus. Les cris de satisfaction, quand il arrive à la vue des démons, sont terrifiants. L'angoisse du sacrifié se transforme en hurlements terrifiés à mesure qu'il comprend qu'il va être dévoré comme hostie par les démons...

C'est à ce moment-là que les baatezus qui suivaient les pjs tentent une action pour les sortir de ce mauvais pas : trois d'entre eux attaquent les gardes tanar'ris qui surveillent l'extérieur du temple. Une fois



qu'un tumulte se répand dans le temple et que tout le monde se rue à l'extérieur pour chercher ces baatezus qui s'enfuient dans la nuit, les deux autres profitent pour agir. Ils se téléportent sur le toit du temple, cassent la partie du dôme qui est en verre, laissent pendre une corde pour que les pjs puissent monter, leur lance deux dagues et tirent à l'arbalète sur les mânes qui les entourent. Si les pjs ne profitent pas des quelques rounds qui suivent, ils seront exécutés par les tanar'ris.

S'ils se libèrent en défaisant ou coupant leurs liens et grimant à la corde, leur problème suivant seront des corbeaux des bourreaux, qui, une fois qu'ils seront sur le toit, s'attaqueront à eux.

Les deux baatezus qui sont sur le toit essaieront tant bien que mal de les protéger mais il s'apercevront vite que l'extérieur du bâtiment est complètement occupé par des démons et qu'il sera difficile de redescendre. Les baatezus semblent avoir tout prévu puisque les abishaïs arrivent en se téléportant et s'envolent avec les pjs dans les bras au-dessus des toits de Sigil pour les tirer d'affaire.



Archibald

✂ **La recherche du tanar'ri Archibald** : une fois acquise l'information que c'est un tanar'ri du nom d'Archibald⁵ qui détient les plans de la forteresse, l'amnizu acceptera de donner aux pjs un délai supplémentaire pour le trouver. Il enverra cependant l'autre partie du groupe pour mener cette recherche, celle qui était gardée prisonnière pendant la recherche d'Ergan.

Si les pjs vont, avec Kylie, dans une bibliothèque ou une librairie⁶, ils pourront trouver des informations fiables sur Thanatos, la strate où le démon est censé être retourné. Il s'agit de la 113ème strate des Abysses. Elle est froide, sombre et sans air. Elle est plus adaptée aux morts-vivants qu'aux tanar'ris. On dit que cette strate est maintenant gouvernée par Kiaransalee, la déesse drow de la vengeance. Personne ne conteste sa loi.

Sur lui, ils trouveront des traces dans l'histoire de Sigil à différentes époques. Il semble très vieux et souvent agir comme espion ou mener des manigances diverses. Rien de bien actuel cependant.

Ils pourront trouver son adresse de deux manières : chez un informateur spécialiste des tanar'ris comme Règle-de-Trois ou au bureau des Renseignements, au cadastre.

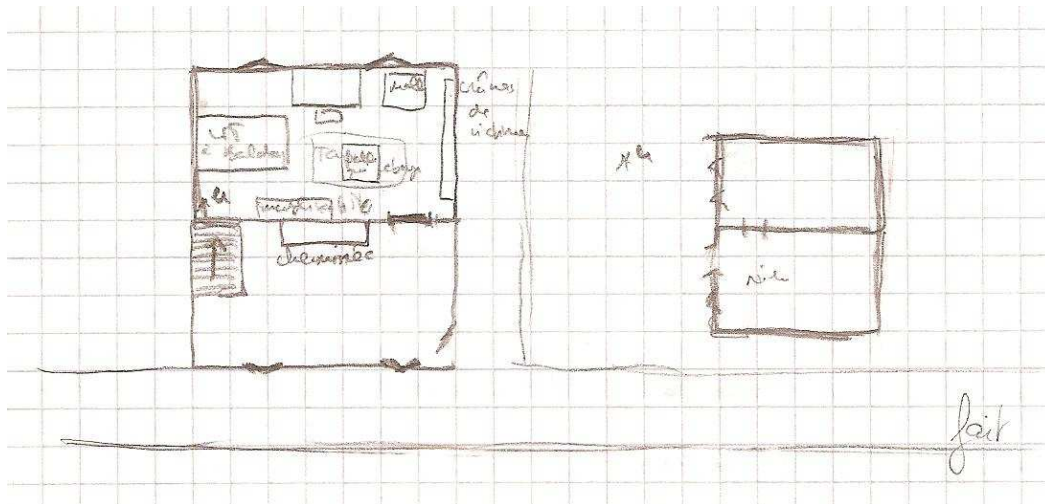
La première des deux solutions est risquée et pourrait amener les pjs à être repérés et pourchassés par les tanar'ris. Les pjs pourront cependant avoir son adresse de cette manière et l'information qu'il n'a pas encore quitté la ville.

Ce que les pjs apprendront par le cadastre, c'est qu'il existe bien un Archibald répondant aux critères présentés par les pjs. Il est propriétaire depuis deux mille ans d'une parcelle dans la Ruche, sans précision de la forme que cela a actuellement.

Des deux côtés, l'adresse est exacte et mène à un taudis de la Ruche, dans un endroit particulièrement reculé et sinistré. Le tanar'ri, qui fréquente à d'autres moments la bonne société sigilienne, se délecte de vivre dans un coin aussi sordide, où il peut se laisser aller à prendre sa vraie forme (celle d'un glabrezu) et se livrer à des sauvageries sans nom (cannibalisme, meurtres au hasard...) Si les pjs posent des questions aux gens du coin à propos du résident de cette habitation sordide, c'est avec une terreur dans le regard qu'ils refuseront probablement de répondre.

⁵ Personnage décrit dans le « guide de Sigil ».

⁶ S'ils vont chez Kesto Lesyeuxbrillants à la librairie du « Voile Écarté », ce sera l'occasion à laquelle Kylie recevra son éthik apprivoisé des mains du gnome, lui indiquant qu'il a « quelque chose qui devrait l'intéresser » dans son arrière-boutique.



La maison est d'apparence entièrement un taudis, dont les fenêtres sont barrées et couvertes de planches, donc les sols et plafonds tombent en morceau. Dans toutes les pièces, il s'agit d'une *illusion permanente*, puisque l'intérieur est tout à fait en bon état, quoi que peu grand.

Au moment où les pjs arrivent, Archibald est au premier étage avec un compagnon bar-lgura. Dans la cheminée, cuit le torse entier d'un humain. Ils sont en train d'en dévorer les membres, crus.

Cette scène durera encore huit minutes, après quoi, Archibald redescendra, donnera congé à son ami et reprendra sa forme humaine, s'habillera et ira régler une affaire en ville. Il en reviendra précipitamment, avant que les pjs ne soient partis avec un pressentiment. Là encore, il faudra une diversion des baatezus, où plusieurs perdront la vie, pour que les pjs ne soient pas entièrement décimés et puisse s'enfuir avec les plans, qui étaient cachés dans une malle au rez-de-chaussée.

✧ **De retour auprès de Geretz** : dans la planque des baatezus, qui abrite également le portail qui les ramènent jusqu'au camp baatezu, l'amnizu constatera que les pjs ont récupéré avec succès les plans qu'ils avaient volé.

Il les remerciera, avec une courtoisie qui jure avec les tortures qu'il leur a fait subir précédemment, de leur engagement et de leur réussite. Les baatezus vont pouvoir rentrer voir leur maître et les lui remettre, dans le camp d'entraînement de Dargar.

C'est avec la même obséquiosité que Geretz leur dira que cependant, si les pjs ont payé leur dette vis-à-vis des baatezus par rapport au plan, les diables qui sont morts pour les aider dans cette entreprise valaient sont une perte pour sa nation. Une vie valant une vie, il ne saurait prendre la décision, lui, de les relâcher sans avoir présenté la situation à ses supérieurs et savoir ce qu'ils en pensent. Sans doute sera-t-il nécessaire qu'ils jouent encore un rôle dans cette aventure, qu'ils aident la race des baatezus pour être véritablement quittes.

Kylie regardera les pjs, très inquiète. Les forces baatezus en présence feront que les pjs n'auront pas le choix et ils seront forcés de traverser le portail qu'ouvrent l'amnizu en tordant une barre de métal devant une alcôve.

Derrière ce discours mielleux, Geretz pense que assurément, la seule peine qui vaille pour racheter les forfaits des pjs seraient qu'ils servent les baatezus jusqu'à leur mort et qu'alors, leurs âmes immortelles soient captées par Baator et qu'ils soient damnés pour l'éternité. Et c'est en réalité le sort qu'il leur réserve, même si, en pervers qui se respecte, il se délecte du petit morceau d'espoir qu'il donne à ronger à ces mortels.

Le camp d'entraînement des baatezus

Oinos

Le ciel est gris, la terre est grise. Les autochtones sont gris et progressivement, les visiteurs du plan deviennent gris, blafards. Tout semble perdre sa substance, son énergie. Ce plan est une lutte permanente contre la dépression, l'apathie.

A l'endroit de la strate où est installé le camp de Dargar, il s'agit d'une morne plaine, sans relief ni cours d'eau, sans végétation et dont la terre ressemble à de la poussière, aussi volatile, aussi stérile.

Au loin se dessinent des contreforts montagneux.

Le ciel est chargé de nuages lourds qui ne se changent jamais en pluie.

✕ « **Prisonnier de ce lieu, jamais je ne le quitte...** »⁷ : tout mortel qui séjourne durablement sur la Gaste Grise peut se laisser envahir par l'apathie du Plan. Une fois par semaine, il doit réussir un jet de sauvegarde (sort/ volonté) ou être pris de désespoir, limiter ses actions au minimum et ne plus vouloir partir de ce monde.

Une fois « prisonnier » du lieu, le malheureux qui reste sur la Gaste se change en larve en 1d6 mois (voir la caverne de Sharia pour mieux comprendre les larves).

✕ **Conditions magiques** : tous les sorts liés à la couleur (*vaporisation prismatique* par exemple) ne fonctionnent pas, comme toute la couleur est absorbée.

Tous les sorts et effets liés aux émotions et au moral ne fonctionnent pas.

Le fonctionnement du camp de Dargar

✕ **Description** : Dargar ressemble sommairement à un gigantesque camp romain, rectangulaire, dont les allées séparent des rangées de vastes tentes, où séjournent des centuries de baatezus (une centaine d'individu par tente). Le camp abrite plusieurs centaines de milliers de combattants et un million de baatezus moindres (surtout de nupperibos).

Dans les allées s'affairent des serviteurs baatezus mineurs et des esclaves, qui transportent du matériel et des vivres, portent des messages, soignent les bêtes, vont apporter des soins, préparent la nourriture. Beaucoup de ces serviteurs sont éclopés (manchots, unijambistes...)

Le campement est compartimenté par catégorie de combattants : l'infanterie, l'infanterie d'élite, la cavalerie, la cavalerie volante, les forces magiques et l'artillerie, dont chacune a ses zones d'entraînement, son armurerie...

Un cas particulier est celui des « forces auxiliaires » (mercenaires et esclaves), qui peuvent appartenir à l'une ou l'autre des catégories de combattants mais qui résident tous en un lieu unique durant les temps de restauration et de repos. Cette partie est particulièrement étanche et surveillée, située non loin du centre du camp et encerclée d'une petite muraille dont le chemin de ronde se trouve à l'extérieur, tenu par des baatezus. Il s'agit en réalité d'une prison.

Dargar est entouré d'une muraille en bois et de douves pleines de pieux. Alors que les pjs en sont tout de même très loin, ils voient en périphérie de ces murailles comme une mer d'un gris rosâtre délavé. Il s'agit de centaines de milliers de nupperibos qui bougent à peine, leurs ondulations rappelant celles d'une mer. Ils servent de tampon avec l'extérieur, empêchant certains d'entrer, d'autres de sortir.

Au milieu du camp se dresse sur une motte castrale⁸ une tente plus grande que les autres, celle du général baatezu, le Seigneur de la première strate de Baator, un diantrefosse du nom de Bêl⁹. Il y conçoit

⁷ « Vincent » de Tim Burton

⁸ Petite colline artificielle destinée à donner une meilleure vue des alentours aux habitants, normalement d'un château.

⁹ Le seul des Seigneurs des Neufs à s'impliquer personnellement dans la Guerre Sanglante.

avec ses conseillers et capitaines la stratégie militaire. En l'occurrence, il s'agit de deux cornugons (Méritos et Hanariel) et du chef des forces auxiliaires (le Seigneur Noir, un humain corrompu).

Ce dernier, qui commande aux mercenaires et esclaves, a une tente à côté de celle du Général, plus petite mais suffisamment large pour accueillir sa monture, un dragon noir. Comme elle, le Seigneur Noir est originaire de Krynn. Il détient une *lancedragon*. Son armure est noire, sa peau est marquée de brûlures faites par le feu et l'acide.

✧ **L'arrivée dans le camp** : à leur arrivée dans le camp, par un portail situé dans une espèce de cuvette où s'amoncellent d'étranges roches coupantes, les pjs sont conduits par les baatezus, qui prennent tous leur vraie forme (celle de diables).

Découvrant le camp, les pjs sont accompagnés par les barbazus et les abishaïs jusqu'à la partie du camp destinée aux forces auxiliaires. Les pjs sont saisis et effrayés par l'ampleur du camp, les terrifiants diables qu'ils croisent. Ils ne doivent jamais se sentir à l'aise en pareille compagnie.

Si les pjs posent des questions sur la durée de leur séjour là, sa raison, à qui ils peuvent s'adresser... on leur dit qu'ils auraient dû interroger Geretz, que c'était lui qui décidait. Mais Geretz est parti vers la tente de Bêl, où il sera probablement récompensé pour sa brillante réussite ?! Les pjs en tout cas, ne le reverront plus.

Les pjs sont donc conduits à la tente des arrivants, et font une file indienne avec une centaine d'individus à l'entrée. Ils sont désormais surveillés par des mercenaires, qui ne seront pas plus causants. Un baatezu passe dans la file avec une craie et fait une marque différente dans le dos de ceux qui font la queue, distingués entre « esclaves » et mercenaires, qu'ils garderont jusqu'à leur affectation.

Les pjs sont donc orientés comme « esclaves » vers une autre tente. Ils devront se déshabiller et leurs vêtements seront jetés en tas sur un monticule déjà constitué et qui sera brûlé. Ils seront « désinfectés » par d'autres esclaves, c'est-à-dire savonnés entièrement d'un produit abrasif qui tue invariablement tous les parasites mais brûle quelque peu la peau. Ils seront rasés et tondus (plus de barbe ni de cheveux). Ils recevront également un uniforme et un équipement sommaire (du savon, un sac de jute, une gamelle, une cuillère, un rasoir, deux « bonbons », qui les aideront une fois ingéré à éviter l'apathie du plan (bonus de 2 au jet de sauvegarde indiqué plus haut).

Ils passeront par l'armurerie, un tas d'armes de Baator dans une tente, où ils sont invités à choisir une arme de leur convenance (toutes les sortes, et notamment quelques armes de maître et armes en acier vert).

Ils recevront ensuite une marque au fer rouge sur l'épaule du symbole de Bêl. Ils font désormais partie de la légion.

Ils entrent ensuite dans une tente collective où les règles de base du fonctionnement du camp (voir « les règles ») et de ce qui va se passer à partir du lendemain leur sera expliqué.

Tout pj qui se rebelle pendant cette phase d'accueil est tabassé par une dizaine de mercenaires, maintenu au sol, marqué au fer rouge sur le visage puis enfermé dans une cage où il ne peut ni s'asseoir ni se mettre debout, jusqu'au lendemain, où il sera ramené, sans avoir mangé, jusqu'à la queue des arrivants.

✧ **Les règles** : « *la vie dans l'armée de la Guerre Sanglante du puissant Seigneur Bêl est une nouvelle vie. Ce qui correspond à votre passé et la vie que vous pourriez avoir après ne doit jamais être évoqué, ni avec ses supérieurs ni avec ses pairs. Pour ceux qui se sont engagés pour une durée déterminée ou dont l'enrôlement (de force) est à durée déterminée, ne vous posez pas la question de savoir combien de temps il vous reste et ne la posez pas. Personne ne vous répondra. Vous serez prévenus en temps voulu. En attendant, évoquer ces questions est punissable du fouet en public.*

Les consignes de la vie quotidienne, de l'entraînement, des combats, sont donnés par le supérieur hiérarchique direct. Il reçoit lui-même ses ordres de son supérieur. On ne doit en rien remettre en question ou même interroger son supérieur sur le sens de ces ordres. Un combattant n'a pas à être informé du sens général de la Guerre et il est une bonne chose qu'il reste uniquement concentré sur l'exécution de ses ordres directs. Tout manquement au silence et tout questionnement vaudra le fouet en public à l'auteur de l'infraction ou toute autre sentence, à l'appréciation du supérieur direct, si les conditions ne permettent pas le fouet.

Vos supérieurs hiérarchiques vous seront précisés après votre intégration à un des corps d'armée, après les épreuves de demain. Pour l'instant, vous dépendez du centurion B13-4, qui vous attend à la sortie de la tente.

Le refus d'obéissance en temps de paix, les insultes à un baatezu ou à un supérieur, l'utilisation non autorisée de la magie, les bagarres ou utilisations non autorisées d'arme sont strictement interdits et vaudront le fouet, la cage et le marquage au fer rouge à leur auteur.

Les tentatives de fuite ou fuites du camp ou des espaces d'entraînement, assimilés à de la désertion, sont interdits et vaudront à leur auteur l'amputation d'un membre et le renvoi aux unités d'esclaves auxiliaires (les forçats qui exécutent toutes les tâches de serviteurs dans le camp). Si l'engagement de l'auteur de cette infraction est à durée déterminée, celle-ci est rallongée de 10 ans.

Tuer un baatezu, désobéir à un ordre pendant un combat : ces actes sont illégaux et graves. Ils vaudront la mort à leurs auteurs. »

✂ **Le test des capacités** : après une première soirée passée autour d'un feu avec d'autres esclaves nouveau venus, à manger un brouet infâme et à attendre le lendemain, vient la deuxième journée, qui va déterminer le reste de leur séjour ici.

Ils vont être soumis (nouvelles recrues, mercenaires et esclaves) à une série de tests très poussés, visant à connaître leurs capacités. Le MJ peut, selon son inspiration, ajouter ou supprimer des tests.

Ces tests comportent d'abord une partie écrite, qui comporte des questions de culture, de logique, de mathématiques (géométrie particulièrement), de connaissance à propos de la Guerre Sanglante. S'y adjoint la possibilité pour chacun d'indiquer une description de ses compétences et capacités. Pour ceux qui ne savent pas écrire, c'est la page blanche et la quasi-garantie de ne pas devenir chef. Un examinateur note cependant le nom de la recrue.

Puis, vient la partie pratique.

Les pjs sont testés sur leur endurance (course à pied), leur force (lever de poids), leur agilité (parcours fait de corde tendue sur laquelle il faut marcher, de champs de barbelés qu'il faut éviter...) et leur capacité de combat (entraînement entre recrues avec des armes véritables, quelques morts dans la manœuvre).

Ceux qui ont déclaré des capacités magiques sont testés par un examinateur qui les questionne sur leur niveau d'expérience, puis les mets à l'épreuve sur un certain nombre de sorts, qu'ils doivent lancer dans des conditions parfois extrême (distraction, situation de lutte...).

✂ **L'affectation** : à la fin de la journée, les pjs, exténués, sont renvoyés dans leur campement. Vers antipic, ils sont appelés dans un vaste champ sous la tente du Seigneur Noir, qui regarde de loin le spectacle, en compagnie de Bêl, hors de vue. Plusieurs groupes sont déjà formés, répartis par corps d'armée, qui attendent leurs nouvelles recrues. Les recrues sont mis en ligne droite à l'autre extrémité du champ.

Au milieu se trouvent les quatre examinateurs, qui vont appeler les recrues par leur nom par ordre décroissant de mérite. La recrue est censée s'avancer. Tout cela se fait dans un silence de mort. Il est donné à la recrue son nombre de points côté physique et côté mental, le corps d'armée qu'il intègre et son matricule (composé de son corps d'armée en baatezu, du numéro de sa légion, de sa centurie, de sa décurie et de son numéro personnel).

A l'annonce de certains scores, des quolibets ou des témoignages de respect peuvent éventuellement émerger des rangs, toujours des mercenaires, jamais des baatezus.

Les plus puissants côté physique intègrent l'infanterie d'élite ; ceux mélangeant l'agilité et des capacités de combat la cavalerie (les bariaures y vont automatiquement) ; ceux qui ont un bon score physique sans toutefois être très performants en combat intègrent la cavalerie volante ; ceux qui ont le moins de capacités intègrent l'infanterie.

Ceux qui ont des capacités intellectuelles intègrent l'artillerie ; ceux qui ont des capacités magiques entrent dans les forces de soutien magique.

Idéalement, un maximum de pjs doit intégrer la cavalerie volante, qui sera la partie centrale de la suite du scénario. Kylie intégrera le corps d'armée où se trouvent le plus grand nombre de pjs. Elle se

montrera finalement quelqu'un de confiance mais elle ne reviendra pas sur le piège dans lequel elle a fourré les pjs.

C'est le Seigneur Noir lui-même qui clora la soirée et annoncera, pour trois recrues (deux mercenaires et un esclave) particulièrement douées, qu'ils seront, au terme de la période d'entraînement intégrés directement comme décurions. Il annoncera, d'une voix si puissante et sous le regard de Bêl qu'il est un privilège pour un mortel que de servir dans les armées du Seigneur Bêl : *« Faites vos preuves et vous serez élevés. Soyez faibles et vous périrez. Trabissez et vous serez exécutés et damnés pour l'éternité. »*

✧ **La découverte d'un corps d'armée** : à l'issu des répartitions, chaque pj (ou groupe de pjs) va être accueilli dans le corps d'armée des forces auxiliaires qui lui correspond, où ils rencontrent leurs décurions et centurions respectifs. Ces derniers font en sorte d'assoir vite leur autorité.

Chaque pj reçoit le tatouage de son matricule et il lui est bien rappelé qu'il n'est plus censé utiliser son nom.

Alors que le décurion leur fait visiter la partie du camp dans laquelle ils s'entraîneront, on leur montre certaines tentes baatezus où demeurent certains combattants célèbres pour tel ou tel haut fait. Tout est fait pour exalter leur fierté d'appartenir à ce corps d'armée.

Ils repartent enfin dans le camp des forces auxiliaires pour trois heures de repos mérités avant que le clairon de leur première journée d'entraînement de retentisse.

..... Chacun son entraînement

✧ **Déroulement des six semaines** : il va se passer six semaines avant que l'armée ne se mette en mouvement, rejointe par une compagnie de mercenaires yuguloths que Bêl attendait pour passer à l'action. Six semaines pendant lesquelles les pjs vont s'entraîner et vivre au rythme militaire.

La dépression peut les guetter à tout moment, ainsi que les punitions des baatezus. Aucune tentative de fuite ne peut réussir et les punitions seront sans pitié.

Les pjs vivront au même endroit et se verront les soirées et la nuit (dormant dans la même tente) mais durant la journée, ils ne seront ensemble que s'ils sont dans le même corps d'armée. Ils recevront leur entraînement séparément.

Ils seront toujours nourris à leur faim (quoique le brouet qui leur est servi soit infect et l'eau de mauvaise qualité), soignés s'ils tombent malades et dormiront dans des couvertures suffisamment chaudes. Les baatezus considèrent leurs esclaves comme des investissements et tiennent à ce qu'ils arrivent en bon état au moment du combat. Pour la suite, c'est autre chose.

C'est étonnant mais rien ne filtre des futurs mouvements de troupe ou de ce qu'on attend avant de passer à l'action. En sachant qu'ils vont (peut-être) attaquer la forteresse tanar'ri de Plankabé, les pjs en savent plus que les autres.

✧ **Entraînement, progression et récompenses** : lors des entraînements, les différents pjs recevront des récompenses en fonction de leurs réussites éventuelles aux exercices. Plus ils se démarquent des autres esclaves, plus ils reçoivent armures, armes enchantées, baguette magique, parchemins, droit de recevoir les services d'une catin du bordel ambulante et éventuellement le commandement d'une décurie (pour les pjs qui auraient des appétences pour le commandement, bien évidemment).

Il est idéal de distribuer aux pjs des points d'expérience suffisants pour un passage de niveau. Ils doivent être incités à développer des capacités en lien avec le corps d'armée dans lequel ils appartiennent.

✧ **Les leçons théoriques communes** : ces leçons, données dans une vaste tente où sont assis sur des bancs près de deux cent recrues, sont dispensées par des mortels, généralement des forces de soutien magiques.

Les pjs les suivront tous ensemble, quel que soit leur corps d'armée, à hauteur de 2h par jour.

Connais ton ennemi (1) : ils y apprendront les capacités et caractéristiques des ennemis tanar'ris ; *bonus* : sauf pour les tanar'ris suprêmes ou extrêmement rares, les pjs pourront avoir accès au bestiaire lors des combats contre les démons.

Connais ton ennemi (2) : cours sur les stratégies de guerre tanar'ris. Quoi que teinté d'un fort mépris pour la désorganisation et le chaos des forces armées tanar'ris, ce cours fera que les pjs (*bonus*) pourront toujours prévoir un minimum les mouvements de troupe tanar'ri dans le cadre d'une bataille.

Conditions de vie sur la Gaste Grise : indications sur les sorts qui ne fonctionnent pas, les conditions matérielles menant à la dépression (voir plus haut), les techniques pour repérer ce phénomène, les méthodes pour y remédier (l'indiquer à son décurion qui transmettra le demande pour une prise en charge du malade par les forces de soutien magiques).

Combat avec les baatezus : cours de tactique baatezu, donné par un amnizu, destiné à ce que les mortels et yuguloths ne viennent pas perturber les mouvements de troupe baatezu, dont la coordination et la rapidité sont primordiales ; *bonus* : tant qu'ils combattront dans les armées baatezus, ils sauront approximativement ce que vont faire leurs alliés baatezu pour les trois rounds à venir avant d'eux-même avoir à déclarer leurs actions.

✂ **L'infanterie** : ce corps d'armée se compose essentiellement de diables moindres. Il s'agit de la chair à canon, destinée à encaisser le gros de l'attaque adverse. Il s'agit des nupperibos et des lemures, qui ne fonctionnent pas pas décuries et centuries.

Une faible part comprend les barbazus, ceux-là sont plus organisés. Idem pour les mercenaires et les esclaves.

Hiérarchie : si les pjs ont la malchance d'appartenir à ce corps d'armée, ils seront dirigés par un décurion humain, Gastor, un ancien gladiateur vendu aux baatezus. Leur centurion est une guerrière drow, Niylla qui aspire à intégrer l'infanterie d'élite. Le pessimisme est de mise pour ces chefs qui assurent à ceux qui les suivent une espérance de vie courte.

*Composition de la décurie*¹⁰ : deux frères humains, une barbare orque, trois tieffelins corrompus, un demi-elfe (aurait préféré pouvoir se servir de son arc), un hobbit (pas de chance), un mezzoloth (yuguloth).

Entraînement : l'entraînement de l'infanterie est le plus mortel d'entre tous. Chaque exercice, il est montré que ce qui compte ça n'est pas que l'individu survive, ça n'est pas que l'individu excelle mais que le collectif tienne.

Tout pj qui montrerait des initiatives, trouverait des idées pour contrecarrer les dangers dans lesquels ces exercices le mettent sera remarqué par ses supérieurs et pourrait devenir décurion. Mais si ces idées reposent sur un héroïsme individuel, sur le fait de sortir du rang... il sera fouetté et humilié pour cela (un autre cavalier lui passe dans le dos et le blesse sévèrement par exemple).

L'entraînement de l'infanterie se fera en partie de concert avec celui de la cavalerie. L'objectif de l'infanterie étant de pouvoir tenir les rangs, celle de la cavalerie de les percer. Dès le premier jour, les recrues des deux côtés se feront face et les cavaliers fonceront les uns après les autres dans le pac de soldats d'infanterie. Les soldats d'infanterie seront piétinés, traversés, tant qu'ils n'auront pas appris à former une ligne solide. Une fois que ce sera fait, ils bénéficieront d'un +2 à la CA tant qu'ils combattront en ligne et d'un bonus de 1 par ligne pour résister aux tentatives de renversement. Dès que la ligne est rompue, d'une façon ou d'une autre, tous ces bonus sont perdus.

La deuxième technique qu'il leur sera donné d'apprendre sera de submerger un adversaire plus gros et plus fort. Cet entraînement se fera avec des soldats de l'infanterie d'élite, des cornugons, qui retiendront à peine leurs coups pour montrer au début qu'il est impensable de les battre. Les soldats de l'infanterie reculeront pour la plupart face à ce danger. Ce qui leur sera appris après cette déconvenue, c'est que si l'adversaire est trop fort ou trop expérimenté pour être vaincu par n'importe lequel des soldats d'infanterie, s'ils se mettent à cinquante pour l'écraser et faire un tas au-dessus de lui, il sera immobilisé et incapable d'agir, ce qui sera une victoire pour l'infanterie.

¹⁰ Cette composition est celle au moment de la bataille, certains sont morts pendant l'entraînement et ont été remplacés.

La dernière technique est la ruée en avant, qui consiste, par la force du nombre, à repousser ou piétiner l'ennemi. Là aussi, pour résoudre ces attaques, les soldats de la première ligne, s'ils oeuvrent de concert avec tout leur régiment, bénéficient d'un bonus de 1 par ligne.

L'entraînement en conditions réelles : quoi que l'entraînement soit suffisamment mortel et qu'aucune simulation en conditions réelles n'est organisée, une situation se présentera pour s'exercer à leur art du bouclier humain.

Tandis que l'armée, après la période d'entraînement, est en marche vers Plankabé et que les pjs, intégrés aux nupperibos qui encerclent et protègent le camp, une troupe avancée de l'infanterie tanar'ri tente de prendre les baatezus par surprise. Cela se passe du côté de là où sont les pjs. L'enjeu sera de tenir suffisamment longtemps pour que l'infanterie d'élite se téléporte dans le dos des assaillants.

Si les pjs se mettent en avant et utilisent les techniques qui leur ont été apprises, ils seront remarqués et recevront, avant la bataille de Plankabé, une armure, un casque et un bouclier qui seront de sérieux atouts.

✠ **La cavalerie** : ce corps d'armée se compose essentiellement de diables sur diverses montures bizarres (gros lézards, palefrois de la nuit, montures démoniaques mais aussi chevaux difformes ou apathiques...).



cavalier de l'armée de Bêl

Hierarchie : étonnamment, la décurie des pjs est co-dirigée par Buzz et Tuzz, des jumeaux hobgobelins, qui chevauchent des sangliers sanguinaires. Ils sont joueurs et rieurs.

La centurion est une tieffelin, Erika, une chevalier noir (antipaladin) qui chevauche un palefrois de la nuit. Très ambitieuse, elle est désireuse que sa centurie brille et martyrisera les faibles (particulièrement si ce sont des mortels, encore plus sûrement s'ils sont bons).

Composition de la décurie : trois héros gobelins sur loups de guerre semi-fiélons, trois humains sur chevaux, un genasi de la terre sur araignée de roche, une guerrière des plans en armure de plaques sur antilope spéciale, un prêtre noir sur monture fantomatique, le pj.

Entraînement : la première partie de l'entraînement, qui vise à apprendre à percer les lignes ennemis en renversant l'adversaire, le faisant reculer ou fuir sera appris avec (et aux dépens) des recrues de l'infanterie (voir plus haut).

Lorsque les pjs auront expérimenté cette manœuvre, on leur apprendra à la réaliser avec plusieurs lignes larges de cavaliers, en pointe,... pour augmenter leurs chances de réussite (bonus de +1 par ligne de cavaliers supplémentaire aux jets pour piétiner, renverser ou faire reculer).

La deuxième technique sera le contournement, qui vise à, en quelques secondes, changer de direction pour prendre une unité ennemi en tenaille ou esquiver une charge. Cela nécessite de réussir un jet d'équitation et de ne faire que se déplacer. Cela permet d'effectuer un changement de direction jusqu'à 90 degrés en plein milieu d'une course pour tout un régiment.

Le combat contre la piétaille est la troisième technique. Lorsque les cavaliers combattent depuis leur position surélevée contre des créatures en unités compactes qui ont 2DV ou moins, chacune de leurs attaques touche deux adversaires au lieu d'un.

L'entraînement en conditions réelles : l'entraînement en conditions réelles se déroulera pendant l'avancée de l'armée en direction de Plankabé. Peu de temps avant l'arrivée devant le champ de bataille, la cavalerie sera envoyée en avant-poste. Des troupes ennemies tiennent un col qu'il s'agit de dégager rapidement, faute de quoi l'avancée de l'armée sera entravée et les pertes seront importantes.

Les pjs devront pendant trois rounds subir les volées de flèches adverses avant d'arriver sur une troupe de mercenaires humanoïdes en ligne. La manœuvre sera qu'une partie des cavaliers les chargent tandis que l'autre partie les contourne et les prenne par le flanc.

✧ **La cavalerie volante** : les pjs découvriront un camp de taille moyenne. Les unités volantes sont principalement les baatezus ailés. Viennent ensuite les mortels, qui chevauchent d'étranges créatures insectoïdes, ressemblant à des amalgames de mouches et de frelons géants. L'entraînement de ces deux types d'unités se fait séparément. Quand aux créatures insectoïdes, les frelbars, ils sont attachés dans de grands enclos, où des serviteurs les alimentent.

Hiérarchie : le décurion des pjs est un demi-orque, guerrier de niveau 12, nommé Bergas. Il a de l'ancienneté dans la Guerre Sanglante et sera cruel avec les merdeux s'ils ne se tiennent pas à carreau. Leur centurion est un demi-fiélon du nom de Seregg. Il ne monte pas un frelbar mais un ptérodactyle aux proportions monstrueuses. Le Seigneur Noir est le chef suprême des forces volantes, même s'il n'est qu'un mercenaire. Il monte son gigantesque dragon noir.

Composition de la décurie : un githyanki renégat sur pégase noir, un magicien sur palefroi de la nuit, deux tieffélins sur frelbars, trois humains sur frelbars, deux demi-elfes sur frelbars, le pj.

L'apprentissage des débuts : pour figurer ces semaines d'entraînement, le MJ pourra faire jouer le premier jour où les pjs montent les frelbars.

L'entraînement des pjs à monter ces créatures consiste à parvenir à les chevaucher, à combattre en étant sur leur dos et à les faire tirer leurs crachats acides.

L'instructeur et décurion Bergas, à l'aise et déjà lié à son frelbar, demandera à sa troupe d'entrer dans l'enclos.

La première étape pour le cavalier et de se faire accepter par sa monture autant que l'accepter elle. L'instructeur demande aux recrues de laisser un frelbar lui absorber du sang (comme un moustique le ferait), parce que ça fait partie du processus (sauf que le frelbar fait trois à quatre mètres de long). Une fois cela fait, le pj doit rater un jet de sauvegarde (sorts ou volonté) ou décider de le rater pour que le contact s'établisse. Une fois que c'est réussi, l'insecte « vomit » sur son élu une bave malodorante et gluante. Le pacte est scellé.

Dès lors, le pj peut harnacher son frelbar et télépathiquement le faire décoller, aller dans telle ou telle direction... Une fois que tout le monde a établi le contact, le premier vol de la décurie a lieu. Les connaissances en équitation/ équitation en vol s'appliquent dans ce cas.

Plus le contact frelbar-chevaucheur est ancien, plus la réactivité, la vitesse et la précision du frelbar sont grandes. Également, en gagnant en expérience et en nombre d'heures de vol, les pjs pourront contrôler le frelbar inconsciemment, en faisant autre chose par ailleurs.

Un pj qui réussirait un bon jet d'équitation/ équitation en vol pourrait y parvenir dès la première séance et parvenir à réaliser la passe d'arme que demande le décurion (jet d'attaque). La plupart des recrues n'y parviendront pas et l'une d'entre elle tombera même de sa monture, s'écrasant quelques cent mètres plus bas. Celui qui y parviendra recevra une récompense.

Autre manœuvre qui nécessite toute la concentration du chevaucheur : faire tirer le frelbar un crachat acide. Cette action se réalise non pas avec un jet d'attaque mais avec un jet d'équitation/ équitation en vol. En cas de réussite, le frelbar touche la cible qui lui a été désigné. Il a une réserve de 20d6 points de dégâts d'acide par jour. Le chevaucheur doit décider avant de tirer combien d'acide sera craché sur cette réserve.

Une autre manœuvre, l'esquive, qui n'est réalisable que si le chevaucheur n'entame rien d'autre qu'un mouvement pour ce round de jeu. Un jet d'équitation/ équitation en vol réussi permet d'esquiver purement et simplement une attaque.

L'entraînement en conditions réelles : quelques jours après, les rudiments de la chevauchée de frelbar sont acquis par tous. La centurie au complet sort du camp pour un exercice en conditions réelles.



frelbar

Bergas veut montrer la valeur de sa décurie à Seregg le centurion et promet que s'ils se démarquent, son groupe recevra une récompense (un tour au bordel ambulant pour tout le monde).

La centurie s'éloignera du camp et après avoir parcouru quelques kilomètres, repère une nuée d'hordelins¹¹ au sol. Plusieurs sont ailés et pourront répliquer. Un combat s'engagera, qui sera peu dangereux mais surtout destiné à voir si les pjs maîtrisent leurs compétences de chevaucheurs de frelbars.

✂ **Le soutien technique et magique** : aux marges du camp, le soutien technique et magique est fondamentalement séparé entre les artilleurs d'un côté et les sorciers et prêtres de l'autre. Les premiers construisent, entretiennent, déplacent et font fonctionner au mieux leurs catapultes, trébuchets, balistes. Ce sont principalement des baatezus (servants barbazus et maîtres artilleurs amnizus ou hamatulas).

Les seconds fabriquent les matières premières (eau bénite, acide, objets magiques, nourriture, potions de soin, baguettes de soin) dont a besoin l'armée et, au cours de la bataille, utilisent de loin des sorts d'attaque, soignent les blessés importants... Il s'agit essentiellement de mercenaires et d'esclaves, dirigés par des prêtres baatezus. Parmi les mercenaires, un bon nombre d'arcanaloths (yuguloths).

Les pjs lanceurs de sorts intégreront a priori la deuxième catégorie, qui est décrite ici.

Hiérarchie : il n'y a pas de hiérarchie si stricte qu'ailleurs chez les lanceurs de sort. Pour autant, c'est un amnizu du nom de Her qui est « centurion » pour les pjs et Armando, un esclave aasimar, qui sera leur instructeur et leur « décurion ».

Composition de la décurie : pas approprié, puisqu'il n'y a pas de décuries. Mais dans l'atelier de fabrication d'acide où se trouve le pj, il y a aussi un esclave humain, anciennement érudit Primaire, une prêtresse de Loviatar (divinité mauvaise des Royaumes Oubliés).

Entraînement : l'activité principale des pjs pendant les semaines d'entraînement sera la fabrication de l'acide (compétence alchimie), sous de grandes tentes saturées d'odeurs acres. Leurs poumons n'en sortiront pas indemnes. Cet acide est mis dans des sphères de verre épais qui serviront de projectiles aux catapultes des baatezus.

Cela dit, Armando est un magicien puissant, qui pourra apprendre aux pjs des sortilèges à base d'acide, dont certains de sa conception copient d'autres sorts (*projectiles acides* à la place de *projectiles magiques*, *boule d'acide* à la place de *boule de feu*...).

Leur dernier apprentissage, qui consiste à la fabrication d'objets magiques (ou assister des fabricants s'ils n'ont pas le niveau ou les dons pour ça) : potions, baguettes, parchemins, armes, armures, boucliers. Une technique particulièrement impie développée ici consiste à utiliser des larves (âmes de suppliants mauvais de la Gaste) qui se substituent au lanceur de sort quand il doit sacrifier une part de son essence (constitution ou points d'expérience) à la création d'un objet magique. C'est la raison pour laquelle des enclos pleins de larves sont installés dans le camp.

Entraînement en conditions réelles : pour ces unités, il n'y aura pas de confrontation organisées pour entraîner les lanceurs de sort.

Mais la création effective d'acide, les soins apportés aux blessés et aux dépressifs en cours d'entraînement ou de campagne sont déjà du travail en conditions réelles.

✂ **Esprit de corps** : à l'issue de la période d'entraînement, tous les pjs qui n'auront pas commis d'entorse aux règles du camp bénéficieront d'un bonus tant qu'ils combattront dans l'armée de Bêl. Il est dû aux réflexes et à la bonne coordination en combat avec les membres de l'armée, il s'agit d'un bonus de circonstance de 2 à tous les jets d'attaque et de compétence.

..... Evasion : réalisation ou préparatifs

✂ **S'y casser les dents** : tout doit être fait pour que les pjs sentent que toute tentative d'évasion tant qu'ils sont dans le camp serait vouée à l'échec. Des discussions du soir tournent autour des sanctions prises sur un esclave qui était passé décurion par sa valeur lors de la bataille précédente au Champ des Orties, sur l'idiotie de la tentative. Où serait-il allé de toutes façons ?!

¹¹ Des démons difformes et pleins de mutations que l'on trouve dans la Gaste Grise. Contrairement aux baatezus ou aux tanar'ris, ils sont connus pour n'avoir pas d'intelligence.

Si les pjs tentent de fuir depuis une excursion de leur décurie à l'extérieur (en frelbar, s'ils font partie de la cavalerie volante par exemple), ils seront pourchassés et abattus comme des ennemis.

Si les pjs sont vraiment astucieux, le MJ peut, dans un premier temps, laisser leur tentative réussir. L'immensité de la Gaste Grise, son désespoir et leur méconnaissance des moyens qui pourraient leur permettre de rentrer seront alors leur pire ennemi. Finalement, ils seront capturés par une patrouille de reconnaissance baatezu et ramenés au camp.

Si les pjs essayent, ils subiront le châtiment prévu, amputés d'une jambe ou d'un bras, ils ne sont même pas sûrs de survivre à cette opération réalisée à la scie.

✧ **Un peu d'espérance** : si des pjs ont intégré les forces de soutien magiques, c'est de là que pourront naître les espoirs les plus réalistes.

En travaillant avec l'aasimar Armando, les pjs finiront par comprendre que ce magicien est là de son propre chef, parce qu'il pense qu'il peut davantage aider ici, au coeur de la souffrance, que dans des lieux plus pacifiés, plus civilisés. Il y a longtemps qu'il aurait pu partir mais il ne le fait pas. Il fera comprendre aux pjs qu'il sent bien leur désir de partir mais que pour l'instant, c'est hors de question.

Plus tard (il fait référence à après qu'ils aient quitté le camp d'entraînement), il pourra les aider. En effet, il connaît l'existence d'un portail, dont on dit qu'il se trouve à une dizaine de kilomètres par delà le champ de bataille de Plankabé, qui ramène à Sigil.

Ce n'est qu'en vue du champ de bataille, avant « l'équipement des troupes », qu'il donnera les indications nécessaires pour trouver la caverne de la guenaude Sharia, laquelle abrite ledit portail. Armando conseille aux pjs d'agir pendant la bataille, au moment où les diables seront trop concentrés pour remarquer leur disparition et où ils pourront passer pour morts. Il leur conseille de changer d'identité quand ils retourneront chez eux, pour ne plus être retrouvés par les baatezus. Et ne jamais laisser voir leur tatouage à personne. Il remet au pj un parchemin d'« *analyse de portail* » pour le moment où ils l'auront trouvé.

Si aucun pj ne fait partie des forces de soutien magique, adapter avec un autre pnj qui puisse jouer les sages désintéressés, dans une unité où une minorité de pjs se trouvent.

La bataille de Plankabé

Le trajet et la préparation

✂ **Le trajet jusqu'à la forteresse de Plankabé** : la mise en marche de l'armée aura finalement lieu après une journée de préparatifs, empaquetages, destruction du camp.

Le trajet se fera par une lente et longue procession, avançant au rythme des machines et des nupperibos. Les machines de guerre sont disposées au milieu de la colonne, l'infanterie aux marges du convoi, la cavalerie restant mobile autour de l'armée et la cavalerie volante survolant les alentours.

Les pjs qui sont dans la cavalerie volante auront l'occasion d'apercevoir le légendaire Bêl avec sa garde, porté sur un palanquin et qui lit divers messages qu'il analyse avec ses stratèges en vue de la bataille.

Ce trajet durera une semaine. Chaque jour, la marche dure 12 heures, sans manger et en ne buvant que dans des outres qui circulent dans les rangs. Au soir, on dresse des palissades rudimentaires et des serviteurs creusent à la hâte des tranchées autour du campement de fortune. Les nupperibos sont installés à l'intérieur des murailles et au niveau des huit portes, en masses compactes, inamovibles. Le repas est pris rapidement. Peu d'échanges ont lieu et le couvre-feu est rapidement déclaré, alors que les soldats d'infanterie massent leurs pieds perclus des douleurs, la cavalerie et la cavalerie volante leurs fesses.

A douze reprises durant l'avancée de l'armée, l'un ou l'autre des corps d'armée aura à contrer une attaque soit de bandes d'hordelins de la Gaste, soit des unités avancées de l'adversaire. Pour la plupart les pjs ne seront pas concernés, sauf indication particulière dans la partie entraînement (infanterie et cavalerie).

✂ **Les informations sur le plan de la forteresse** : trois jours avant d'arriver devant Plankabé, les centurions ont ordre de diffuser les informations connues sur les forces de l'adversaire (au sol ou dans la forteresse volante)¹².

C'est la cavalerie volante qui va recevoir une copie des plans de la forteresse avec ordre de ne pas diffuser l'information aux autres corps d'armée. Ils ont ordre d'apprendre par coeur ces plans, afin d'attaquer les objectifs qui leur seront indiqués au dernier moment.

Les autres corps reçoivent une information sur les troupes au sol des tanar'ris, (leur nombre, leur artillerie, leurs possibilités de repli).

Rien n'est livré encore de la stratégie qui sera utilisée le moment venu. La surprise doit être totale pour l'adversaire qui a forcément des espions dans l'armée baatezu. La stratégie décidée pour la bataille sera malgré tout opérationnelle grâce à l'absolue obéissance et coordination des soldats, par l'effectivité de la chaîne hiérarchique. Quand les ordres partiront d'en haut, ils seront exécutés en quelques minutes et l'effet de surprise restera entier pour l'ennemi.

✂ **L'équipement des troupes** : *la distribution*, au matin de la bataille, avant de quitter le campement, comme il est de coutume dans l'armée de Bêl, les armureries sont vidées, les réserves des forces de soutien magiques aussi et tout ce matériel est distribué selon les mérites des unités et des soldats.

La distribution se fait donc en partie à l'interne des corps d'armée, après négociation entre les centurions, qui présentent aux généraux les mérites de leurs décuries respectives.

Mais elle se fait aussi par un traditionnel passage des forces de soutien magiques dans les rangs de l'armée prête au combat. Cela correspond d'une part à un moment de « prière » impie initié par ces « intellectuels de l'armée ». D'autre part à la distribution de ce qu'ils ont fabriqué (armes magiques, armures magiques, potions et baguettes de soin) et qui sera vital pour les combattants pendant la bataille.

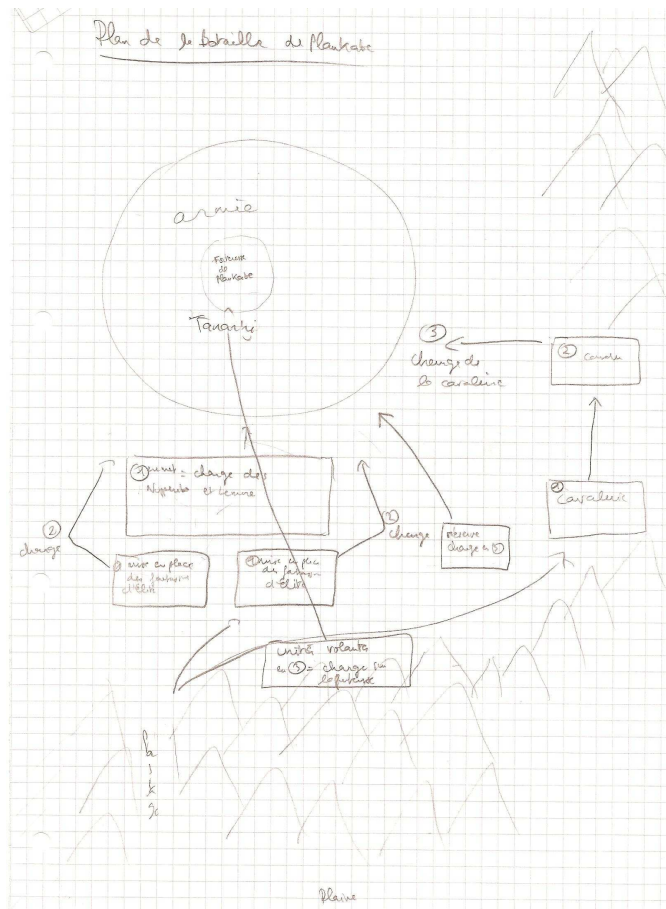
¹² Voir les parties en question.

A cette occasion, le MJ devrait faire en sorte que les pjs reçoivent un équipement particulièrement performant (armures ajustées, armes de qualité ou magique – suffisamment pour passer les défenses magiques des démons) pour qu'ils vivent au maximum le caractère épique de cette bataille.

Dernières informations pour désertre si un des pjs fait partie des forces de soutien magique, Armando l'aasimar lui indiquera ce matin-là, en vue du champ de bataille, les infos nécessaires pour trouver la caverne qui mène au portail vers Sigil, par-delà le cours souterrain du Styx¹³.

Ce pj, qui aura toute latitude pour passer dans le camp les bras chargés d'objets magiques, sera libre d'aller voir les autres pjs où ils sont, les prévenir et leur distribuer autant d'objets qu'il le souhaite. Personne n'a rien à redire quant à la manière dont les forces de soutien magique répartissent leurs créations (*à adapter si aucun des pjs n'appartient à cette unité et que celui qui les aide dans leur évasion n'est pas Armando*).

Généralités sur la stratégie



✧ **Côté baatezus** : comme il est représenté sur le plan suivant, Bêl souhaite faire avancer l'infanterie comme une masse compacte sur les troupes tanar'ris, puis, sans se retrouver sous la forteresse, laisser venir les démons.

L'artillerie, pendant ce temps, tirera sur les masses de soldats tanar'ris sous la forteresse.

Une fois que les démons chargeront, déploiement de la cavalerie volante, qui monte à l'assaut de la forteresse, pour parvenir, en passant par le dôme qui la surplombe, à y entrer, trouver la salle de la machinerie, la détruire et faire s'écrouler la forteresse sur les troupes tanar'ris au sol.

Simultanément, l'infanterie d'élite, divisée en deux blocs, opère un contournement de l'infanterie pour empêcher les tanar'ris d'encercler l'infanterie baatezu.

Simultanément, la cavalerie opère un large contournement par le flanc le long des montagnes et opérera une charge dans un deuxième temps par le flanc.

L'idée est de contenir l'armée tanar'ri sous la forteresse.

✧ **Côté tanar'ri** : au sol, écraser l'ennemi par la masse (près de cinq fois plus de combattants côté tanar'ris que baatezus).

Dans le ciel, utiliser tous les moyens de défense de la forteresse (arrache-chair, éclairs) pour affaiblir les baatezus avant d'envoyer les troupes volantes, notamment le Général baalor, pour anéantir les diables.

Considérations générales sur la bataille

Cette bataille est théoriquement beaucoup trop dangereuse pour les pjs.

Le MJ doit la faire jouer, moins en respectant le réalisme et les règles qu'en lui donnant un souffle épique, où les pjs se dépassent, trouvent le moyen de se soigner quand ça devient nécessaire, sont sauvés

¹³

Voir « Evasion – un peu d'espérance ».

in extremis par un allié providentiel alors qu'ils sont sur le point d'être achevés par un adversaire plus fort qu'eux.

Le côté chaotique des tanar'ris fait qu'il est possible qu'un ennemi qui a failli les tuer en un round se désintéresse d'eux le suivant.

Le côté tumultueux de la bataille fait qu'il est possible que passe devant eux un gros allié ou une masse de nupperibos qui prennent toute la place et les éloigne provisoirement du danger.

Mais les pjs, s'ils vont assister à des combats d'anthologie, ne doivent pas être simples spectateur. Il doit y avoir un certain nombre d'événements où ils doivent pouvoir se conduire de façon héroïque. Des exemples sont proposés ici, qui peuvent être agrémentés par les idées du MJ ou les tentatives des joueurs.

De toutes les manières, leur survie dans cette bataille doit être, pour les pjs, leur jour de chance.

..... La bataille au sol

✕ **Pour l'infanterie** : l'infanterie forme un bloc très serré, les baatezus et les forces auxiliaires marchent au pas, collés les uns aux autres. L'unité des pjs est assez éloignée de la ligne avant. Elle n'a pas à subir le premier choc. Durant les premières minutes, elle doit surtout pousser vers l'avant et faire bloc.

Le choc du combat s'entend à l'avant et il semble que l'infanterie soit vraiment la chair à canon, sacrifiée pour que le reste de l'armée puisse agir. Les hurlements, stridents et gutturaux s'élèvent au ciel comme des menaces de mort.

Les armes de siège : des tirs d'armes de siège s'abattent au beau milieu de l'infanterie, garanties de toucher beaucoup de monde. L'eau bénite et l'acide ainsi projetés font des dégâts suffisants pour tuer lemures et nupperibos, sur un rayon de trois mètres (5d6 points de dégâts).

En plusieurs occasions, cela produira un trou qui est une faiblesse dans les lignes et les pjs devront réagir en allant occuper ces espaces, piétinant éventuellement l'acide (1 point de dégâts par round) et les restes des démons.

Les pjs vigilants verront arriver dans le ciel l'une de ces sphères de liquide mortel. Elle vient droit sur la position de leur décurie. De bons réflexes pourraient leur permettre de s'échapper de son rayon d'action (en se faufilant, faisant de l'acrobatie...) mais ce serait rompre les lignes et cela est interdit. En réalité quand la sphère éclate, il s'agit d'eau bénite et les mortels qui se trouvent là n'en pâtissent pas. Si des pjs ont esquivé, il sont vertement rabroué et promis à des sanctions une fois la bataille terminée.

La charge du démon : les tanar'ris sont peut-être moins stratèges que les baatezus mais ils sont plus souvent enclins aux actes héroïques et individuels. C'est le cas d'un Hezrou, un démon beaucoup trop fort et résistant pour les forces de l'infanterie, qui, par bons successifs et après avoir décapité quelques baatezus moindres, se retrouve très loin des lignes de son camp et arrive au contact de la décurie des pjs. Il lui reste 75% de ses points de vie mais assurément, les pjs ne sont pas de taille. Le décurion ordonne de le submerger, comme appris lors des exercices.

La rupture de la ligne et la mêlée : après plusieurs minutes de bataille, les tanar'ris ont organisé une charge collective sur l'avant de la ligne baatezu. Se taillant un passage à travers les corps des diables, ces tanar'ris ont réussi une percée significative.

Rapidement, la bataille devient générale et la décurie des pjs, comme les autres, se retrouve dans une mêlée où ils sont davantage de place mais où les ennemis peuvent venir de devant comme de derrière.

A partir de là, il est possible progressivement, de quitter la décurie et de s'éloigner du centre de la bataille, pour s'évader.

Le MJ doit donc émailler ce parcours de rounds d'affrontements, dont certains s'arrêtent en un round, d'autres durent jusqu'à la mort de l'un ou l'autre des combattants. Les pjs doivent survivre malgré tout, mais en se faufilant, esquivant, courant...

Quasiment tous les types de tanar'ris, du drechte au glabrezu en passant par le cambion peuvent être rencontrés, à l'exception de ceux qui volent, qui sont plutôt dans la forteresse et des plus dangereux, pour ne pas tuer les pjs en une seule attaque.

Ce tableau de rencontre aléatoire peut être utilisé à chaque round ou tous les 5 rounds. Il vaudra aussi pour les adversaires rencontrés par la cavalerie.

01-25 : 1d6 manes
 26-50 : 1d6 drechte
 51-60 : 1d2 alu-fiélone,
 61-70 : 1d2 cambion
 71-79 : 1d3 bar-lgura
 80-84 : 1d2 rutterkin
 85-89 : un marquis cambion
 90-94 : un hezrou
 95-98 : un babau
 99-00 : un glabrezu
 Si l'ennemi est rencontré pendant la phase de mêlée, il lui reste 1d100% de ses points de vie.

✂ **La cavalerie** : formant une masse compacte, la cavalerie va opérer un vaste contournement du champ de bataille, ratant les premières minutes du combat, assistant de loin aux premières passes d'armes entre les tanar'ri et l'infanterie, au déploiement de l'infanterie d'élite.

La charge : une fois le contournement effectué et le combat engagé entre infanterie d'élite et tanar'ris, la cavalerie charge, en forme de flèche sur le flanc de l'armée des démons.

La décurie des pjs se trouve en bordure de la flèche, plutôt à l'arrière. Pendant les dix rounds que dure la charge, les pjs auront à réaliser trois renversements, à chaque fois contre un adversaire tanar'ri tiré au hasard (voir « le tableau de rencontre aléatoire de tanar'ris » dans la partie mêlée de l'infanterie), avec un bonus de +15. A chaque réussite, l'ennemi est renversé sous la force de la charge et piétiné par les montures. Pour tout renversement qui échoue, le pj et son adversaire ont droit à un round d'attaque l'un contre l'autre. Pour autant, la cavalerie continue sur sa lancée et le pj passe à autre chose.

La charge de la cavalerie réussit à pénétrer les lignes tanar'ris.

La charge en étoile : alors que les lignes tanar'ris (si tant est qu'il s'agisse de « lignes ») sont enfoncées à l'issue de la charge en flèche, beaucoup de démons ont opéré un mouvement de fuite (piétinement des uns sur les autres en tous sens, téléportation loin du champ de bataille).

Mais la surprise et l'effroi passés, les tanar'ris, beaucoup plus nombreux, se referment en cercle autour de la cavalerie, toujours groupée.

La deuxième opération est une nouvelle charge, cette fois-ci en dix groupes de cavaliers, dans dix directions différentes, ce pour créer encore plus de confusion chez les tanar'ris.

La même opération de charge et piétinement est menée, mais les piétinements sont à réaliser avec un simple bonus de +5. Chaque pj en aura deux à réaliser sur les 5 rounds que dure la charge. La « flèche » des pjs se dirige presque vers l'arrière, en direction de l'infanterie, avec qui elle fera la jonction (ce peut être l'occasion de tomber sur d'autres pjs, s'ils sont en difficulté).

Sept des dix charges en flèche vont parvenir à leurs fins, les autres, faute de pouvoir pénétrer les rangs de l'ennemi, se transformer en mêlée généralisée directement.

La mêlée : chacun des dix groupes de cavaliers est maintenant au contact de groupes de tanar'ris qui ne forment plus une masse compacte mais des petits groupes disséminés. La mêlée est maintenant généralisée, presque au un contre un. Idem à ce qui se passe pour l'infanterie.

✂ **Les unités de soutien technique et magique** : les machines de guerre sont postées à l'arrière de l'armée et vont pilonner tout au long de la bataille, le gros des troupes tanar'ris, dans les endroits où elle sont sûres de ne toucher que des démons. Elles ne seront pas inquiétées pendant toute la bataille et pourront continuer leur oeuvre patiente et dévastatrice.

Les mages et prêtres ne forment pas d'unités à part. Pendant la bataille, ils peuvent se joindre à n'importe quelle unité (sauf la cavalerie volante) pour lui prêter secours. Ils sont toujours les bienvenus et considérés comme mascottes par les unités. Généralement, l'affectation la plus prestigieuse, celle où le général Bêl participe au combat, c'est l'infanterie d'élite. Les plus puissants, les plus ambitieux se trouvent là.

La plupart se rangent aux côtés de l'unité avec laquelle ils vont combattre avant le début de la bataille.

S'il y a des pjs, il serait idéal qu'ils se mettent dans une autre unité où il y a des pjs, pour augmenter leurs chances de survie et faciliter leur fuite.

L'assaut de la forteresse volante



Outre les combats que vont mener les pjs, le MJ doit décrire les attaques subies par leurs alliés, ceux qui tombent raide mort, les contre-attaques organisées, les esquives...

✧ **Les troupes d'attaque** : les troupes aériennes sont essentiellement constituées de nuées de spinagons, d'abishaïs verts, rouges et noirs, des amnizus, quelques cornugons (la majorité étant dans l'infanterie d'élite), des érynies (la majorité n'étant pas utilisée dans les batailles) et les forces auxiliaires (essentiellement des chevaucheurs de frelbars, mais aussi des nycaloths). Tout ce beau monde est dirigé par le Seigneur Noir.

Si l'attaque s'effectue entièrement en vol et pas par téléportation, c'est que des protections rendent les téléportations impossibles dans les pièces de la forteresse, à l'exception de celles fausses qui sont des pièges, à savoir des réserves d'acide.

✧ **Les arrache-chair et les attaques électriques** : alors que la cavalerie volante s'élance vers la forteresse, perchée à quelques 500 mètres au-dessus du sol, les premières mesures défensives sont lancées lorsqu'ils atteignent 200 mètres d'altitude. Le

MJ peut cibler les pjs, leurs montures aussi souvent qu'il le veut, mais cela doit rester un prélude au combat, qui doit, au pire les affaiblir un peu.

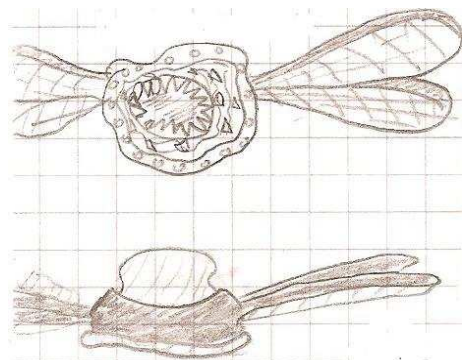
Il s'agit de nuées d'arrache-chair, d'énormes tiques volantes de 30 centimètres de diamètre, qui viennent se planter dans la chair des cavaliers ou de leurs montures et qui en absorbent le sang, au rythme d'1d6pv par round (pvs qui sont additionnés au nombre des leurs). Ces arrache-chair sont extrêmement nombreux et savent se planter dans le dos ou autres parties où la victime aura du mal à les déloger. Ils sont très difficile à décrocher une fois fixés mais peuvent être tués sans grandes difficultés, si tant est qu'on veuille prendre leur risque de leur donner un grand coup d'épée quand elles sont sur quelqu'un.

La forteresse bénéficie également d'un système de défense projetant des éclairs sur ceux qui approchent (l'énergie électrique étant craint par les baatez). Ces éclairs, actionnés par des créatures équivalentes en capacité d'attaque à des bar-lgura, doivent d'abord toucher leurs victimes comme s'il s'agissait d'armes de tir (pas des sorts) et infligent 3d6 points de dégâts.

✧ **La sortie des défenseurs** : quand les forces baatez parviennent à 100 mètres de la forteresse, ses portes basses sont brièvement ouvertes pour laisser passer des alu-fiélons, nabasus, chasmes, quelques vlocks et nalfeshnees, dirigés par le général balor, Jorel.

Le plus combat aura donc lieu à l'extérieur de la forteresse, en l'air. Il durera plusieurs minutes, décisives.

Les tanar'ris les plus nombreux sont les alu-fiélons et les nabasus, que les pjs devront affronter au contact. Les pjs doivent être tout le temps en danger, subir lors d'un round une attaque

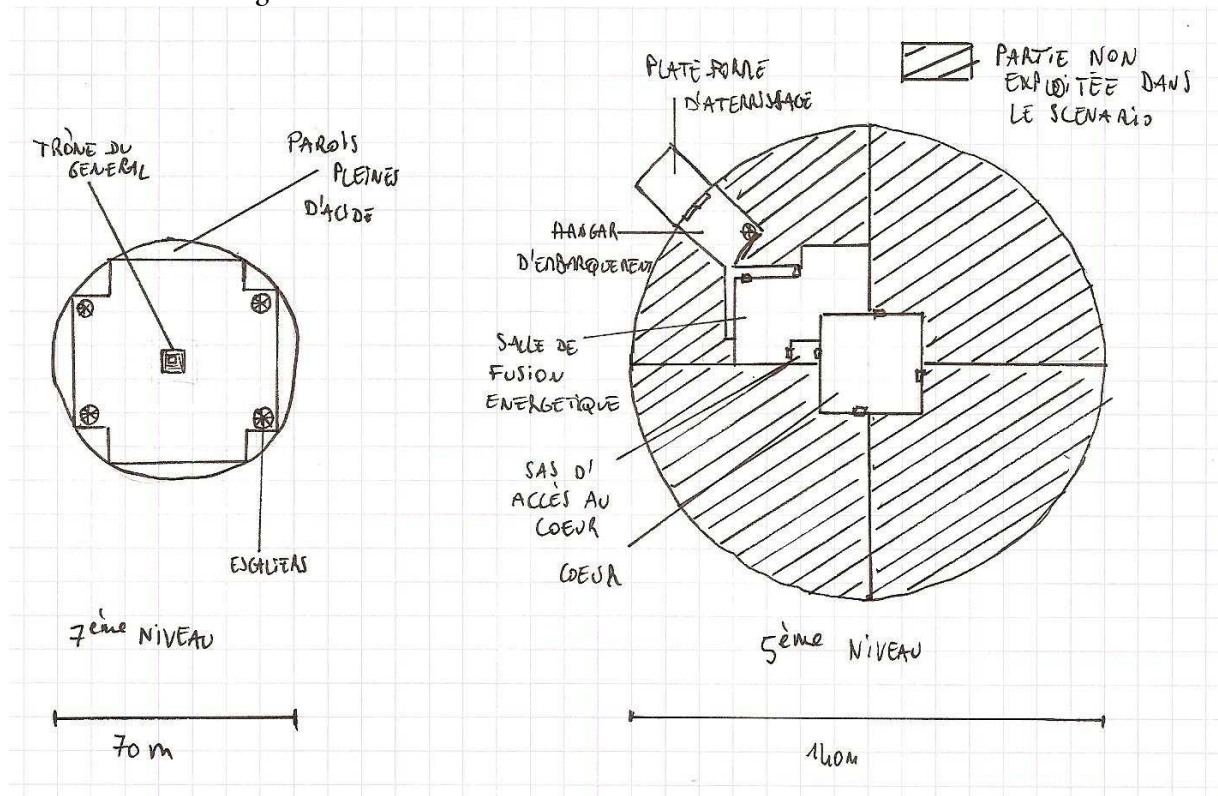


arrache-chair

d'un adversaire puissant, sentir sa monture en fin de parcours, mortellement blessée...

Dans les affrontements grandioses, il y aura un combat entre le Seigneur Noir et le général balor. Le Seigneur Noir finira par l'emporter, au terme d'une bataille terrifiante où lui et son dragon seront sérieusement blessés. La déflagration qui suivra la mort du général tanar'ri tuera bon nombre de combattants alentour. Les pjs ont intérêt à n'être pas dans un rayon de 50 mètres. Le Seigneur Noir, fixé sur sa celle, mourra dans l'explosion.

Un des pjs, à peu près à ce moment-là, aura le malheur que sa monture frelbar meure, tuée par une puissante attaque de démon. Quelques secondes plus tard, alors qu'il est en train de chuter, une énorme ombre passe sur lui et le dragon noir le récupère, l'invitant à faire vider les étriers au Seigneur Noir pour prendre sa place (et sa *lancedragon*, arme +5 qui communique à son porteur la force de la monture, à savoir un dragon noir vénérable) et continuer le combat. Ce pj-là aura à combattre au moins un ennemi puissant avec l'aide du dragon et de sa lance.



Etages 7 et 5 de la forteresse de Plankabé

✧ **L'entrée dans la forteresse** : le dragon noir connaît les ordres aussi bien que le Seigneur Noir les connaissait. Alors qu'il reste des affrontements dans le ciel, il vole jusqu'au niveau du dôme supérieur de la forteresse de Plankabé, bien au-dessus des solides portes d'entrée et à coups de griffes, crève cette surface en airain, suffisamment largement pour que les troupes volantes puissent entrer.

Le danger à l'extérieur reste plus grand qu'à l'intérieur, les affrontements des créatures volantes n'en étant qu'à ses débuts. Les combattants de part et d'autre sont encore nombreux. L'unité des pjs est désignée pour entrer.

les troupes baatezus qui entrent dans la forteresse n'ont qu'un objectif, détruire les machineries qui permettent au château de rester en l'air. Pour cette raison, seul le chemin qui mène en droite ligne à cette salle est décrit. Si les pjs s'aventuraient ailleurs, dans des pièces pour certaines très protégées, nul doute qu'ils auraient de bonnes chances de périr. Il s'agit d'une forteresse de combat, par un coffre au trésor.

✧ **Le septième étage** : il s'agit d'une seule vaste salle sous le dôme d'airain. C'est la salle du trône du général, la dernière pièce de la forteresse à laquelle on accède lorsqu'on entre « normalement » (par les portes).

Le sol est fait de larges carreaux (1,5m x 1,5m) d'un matériau ressemblant au verre. En dessous, on discerne un bassin bouillonnant d'acide bleu-vert qui couvre tout ce niveau. 50% des carreaux se retournent dès qu'on marche dessus : jet d'acrobatie ou de réflexes pour ne pas tomber dans l'acide cinq mètres plus bas (20d6 de dégâts par round) et se rattraper à un autre carreau.

Aux quatre points cardinaux se trouvent des escaliers en colimaçons qui descendent, suffisamment grands pour qu'une grande créature y passe mais pas pour que qu'une créature de taille moyenne vole en battant des ailes.

Aux murs, sur la face intérieure du dôme sont sculptées les torses des généraux qui se sont succédés à la tête de cette forteresse (des balors et des mariliths).

A centre, se trouve le trône, surélevé de 20 mètres comme sur une haute pyramide par de larges escaliers qui rétrécissent en montant. En haut, au niveau du large siège, se trouve une manette, qui permet d'invertir les carreaux qui se retournent et ceux qui ne se retournent pas. Plusieurs boutons permettent d'actionner des armes à électricité (équivalentes à celles de l'extérieur de la forteresse).

Le dôme a été crevé sur une large portion par le dragon du Seigneur Noir.

Cette pièce est moins défendue que les portes d'entrée aux niveaux 5, 4 et 3, puisque c'est dans ces endroits qu'étaient attendues les attaques. Pourtant quelques tanar'ris (bar-lguras, cambions et peu de babaus) s'interposeront quand les baatezus essaieront d'atteindre l'un des escalier et un groupe de dix succubes (les maîtresses du Général) se trouvent au pied du trône et actionneront les défenses de la pièce. Si les pjs passent parmi les premiers, ils auront à les combattre.

✂ **Le sixième étage** : dans les escaliers qui mènent au sixième étage, les défenses s'organiseront un peu, certains des bar-lguras, cambion et babaus qui gardaient les portes du 5ème ayant opéré un mouvement vers le 7ème étage. Ils se battent pour laisser aux défenseurs du cinquième étage de préparer les défenses intérieures.

Le sixième étage en lui-même n'est pas un objectif stratégique et n'est pas décrit.

✂ **Le cinquième étage** : l'escalier entre le sixième et le cinquième étage a été obstrué par des amoncellements de barbelés, meubles en métal. Depuis le 5ème étage, des tanar'ris (succubes, marquis cambion) lancent des sorts et des sphères d'acide (équivalent à des fioles de feu grégeois mais avec de l'acide) sur les envahisseurs. Ils sont un bon nombre et il faudra une bonne idée pour les déloger et/ ou réduire l'amoncellement de métal qui obstrue le passage.

Salle d'atterrissage : l'escalier, à cet étage, passe par la vaste salle d'atterrissage, de 25 mètres sur 20, et dont la hauteur de plafond est de 10 mètres.

Ses vastes portes sont fermées par un mécanisme dont l'ingénierie ferait pâlir des nains. Si elles sont ouvertes, ce qui prend une minute, ces portes permettront aussi bien à des tanar'ris qu'à des baatezus d'entrer, dans les mêmes proportions.

Plusieurs montures des tanar'ris, des lézards ailés géants originaires des Abysses (caractéristiques d'une wyverne), sont normalement arrimées dans ce hangar. Plusieurs sont effectivement attachées par leur brides à des piliers mais plusieurs, effrayées et excitées par les combats, ont réussi à se détacher et soit tournent dans les hauteurs de la pièce ou dans les couloirs adjacents. Il se peut qu'elles attaquent d'elles-mêmes les intrus.

Des tanar'ris arriveront de façon désorganisée mais continuer depuis le 4ème étage (arrivant d'un peu partout dans la forteresse) et depuis le 7ème (où les escaliers des quatre parties de la forteresse se rejoignent). Il sera donc nécessaire que pas mal de combattants baatezus restent à ce niveau-là pour ne pas être pris entre deux feux et laisser le temps à ce qui iront détruire le Cœur de le faire.

Les couloirs : dans plusieurs couloirs, les tanar'ris ont installé des pièges (boules de feu à retardement, trappes menant dans des cuves d'acide puis se refermant...) et des murs de barbelés.

Salle de fusion énergétique : cette salle, comme plusieurs autres, contient les matériaux énergétiques que consomme la machinerie qui permet à la forteresse de voler. Elle mesure 50 mètres sur 40.

Si ses dimensions étaient précisées sur le plan, sa fonction et ce qu'elle contient restaient inconnus.

Une fois la porte ouverte, la pièce se présente comme si les sols, murs et plafonds étaient de la chair, un labyrinthe de conduits et de petits compartiments, qui s'ouvrent comme les membranes, veines et organes d'un corps.

Les « membranes » en question, parfaitement étanches, laissent passer ou bloquent, selon les moments, une matière chaude, grise et puissamment acide (5d6 points de dégâts par round), qui semble être l'énergie utilisée par la forteresse.

Avancer dans ce « labyrinthe », où rien n'est rectiligne, représente le risque de se retrouver bloqué dans une « cellule », puis qu'elle s'ouvre sur un conduit ou une autre cellule pleine de ce liquide mortel. Il est par ailleurs malaisé de se repérer et de ne pas tourner en rond, puisque la chair est en mouvement constant. Il faut avoir un bon sens de l'orientation pour se diriger au plus court vers le sas d'entrée au cœur de la forteresse.

Il est possible d'attaquer la chair de cette pièce, qui peut saigner et se résorber faiblement. Mais son total de pvs dépasse les 5000.

Les membranes qui séparent cellules et conduits sont plus facile à découper, même s'il faut avoir un sérieux coup d'épée pour y parvenir (pv 50).

Sas d'accès au cœur : une fois passée la salle de fusion, le sas d'accès au Cœur paraît beaucoup plus calme. La pièce fait 10 mètres sur 5. Il y fait noir.

Une dizaine de baatezus et mercenaires est passé en plus des pjs et se trouve dans la salle.

La poignée de la porte qui mène au cœur, métallique, est en forme d'un gros serpent. Du centre du plafond de la pièce pend un globe dont émerge une quinzaine de formes similaires de serpents.

Quand quelqu'un essaiera d'ouvrir la porte du Cœur, le serpent de la poignée s'animera et le mordra. Chaque serpent du globe s'animera, restant attaché à son support mais pouvant onduler et attaquer partout dans la pièce. Chaque serpent a les caractéristiques d'un serpent venimeux gigantesque, dont le poison affecte également les fiélons, normalement immunisés.

Ce n'est que lorsque tous les serpents seront morts (et plusieurs combattants du camp baatezu avec) que le globe éclatera et la porte du Cœur s'ouvrira.

Le Cœur : il s'agit d'une large colonne de vide, qui occupe tout le centre de la forteresse et dans laquelle une machinerie en perpétuel mouvement vrombit, relié à des tuyaux organiques émanant des salles de fusion.

Les pjs arrivent quant à eux sur une petite plate-forme, surplombant, comme d'autres à différents niveaux, le vide de la colonne. S'ils ont toujours des moyens de voler (leurs frelbars), il faudra accéder à la machinerie de cette manière. Sinon, un système de nacelles et de poulies permet aux ingénieurs des tanar'ris de parcourir le mécanisme sur toute sa hauteur et les pjs pourront l'employer pour se rapprocher de la machine.

Il faut infliger 500 points de dégâts à la structure pour qu'elle ne fonctionne plus. Cependant, elle est protégée par des esprits élémentaires, qui sortent de la machine au moment de l'attaque, prennent l'apparence de ceux qui agressent le mécanisme et qui essaient de les détruire. La puissance de ces esprits est à adapter en fonction de ce qu'il reste de forces aux pjs.

A partir du moment où la structure arrête de fonctionner, un craquement se fera entendre, le vrombissement cessera et la forteresse commencera progressivement à perdre de l'altitude. Il faudra 5 minutes pour qu'elle perde 100 mètres d'altitude, puis la chute s'accélérera de plus en plus vite. En 3 minutes de plus, elle s'écrasera sur le champ de bataille, écrasant de ses mégatonnes ceux qui n'auraient pas fui, éclaboussant d'acide les alentours. Tous ceux qui sont encore dans la forteresse mourront à ce moment-là.

L'évasion

Quitter la bataille et aller jusqu'aux montagnes jumelles

En vol ou à pied, arriver jusqu'au niveau de la caverne de Sharia, au pied des montagnes jumelles, ne présente pas de difficultés d'orientation ni de capacités particulières d'alpinisme.

Quels que soient leurs corps d'armée, le MJ doit décrire un moment de flottement (par exemple quand la forteresse va tomber) qui soit propice pour filer à l'anglaise.

Pour chaque pj ou groupe de pjs, une rencontre dangereuse doit émailler leur fuite (un décurion baatezu qui les prend pour des déserteurs, un ennemi tanar'ri qui veut en découdre, un arrache-chair qui veut se repaître de leur sang et les prend en chasse). Ils doivent cependant s'en sortir et se retrouver là, bien heureusement, à peu près en même temps.

La caverne de la guenaude Sharia

✕ **Accès** : la caverne de la guenaude Sharia se trouve à flanc d'un montagne grise et rocailleuse, dans un lieu escarpé que l'on ne peut que difficilement atteindre. Elle entre et sort par magie, en volant. Cela semble un trou inaccessible dans la montagne, à une cinquantaine de mètres du sol. Il faudra que les pjs (et Kylie) puissent voler ou sachent escalader avec les quelques prises qui se présentent à eux.

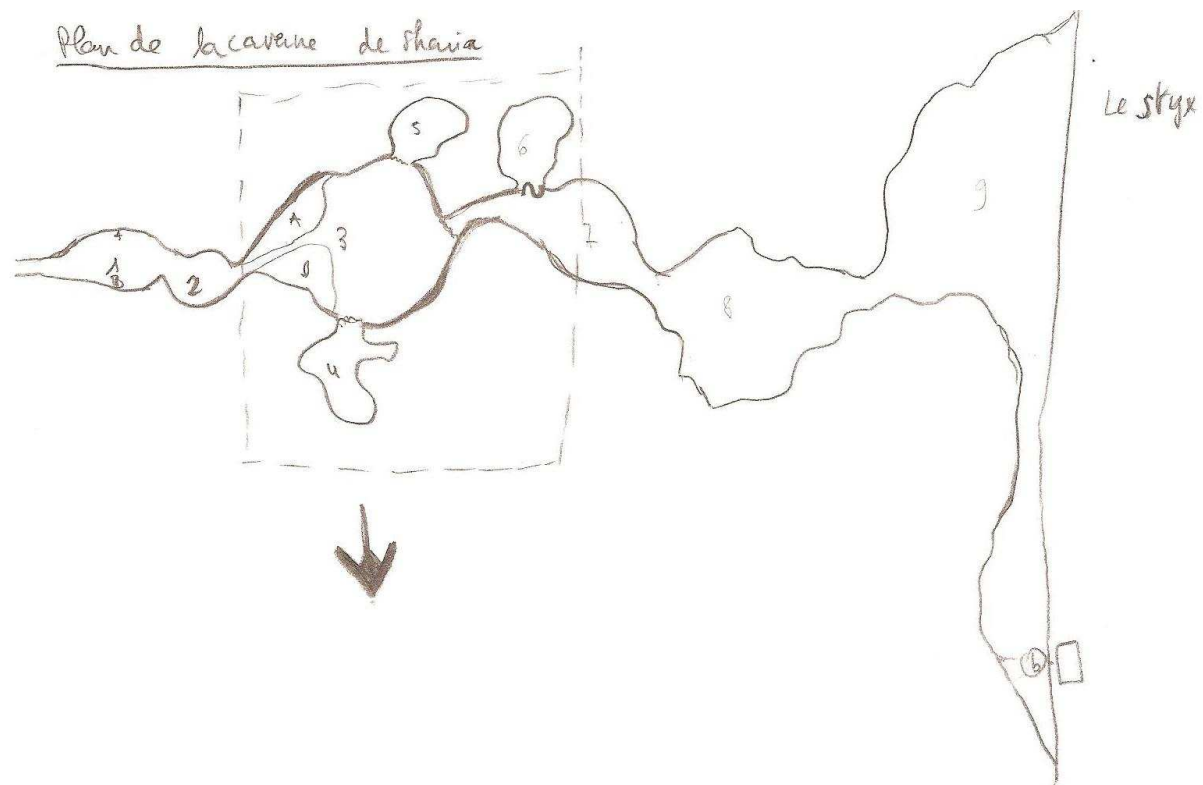
✕ **L'accueil de la guenaude** : Sharia ne veut pas des intrus que représentent les pjs. Des sorts d'alarme silencieux la préviennent à l'avance de leur arrivée et elle a le temps, avec sa *boule de cristal*, de voir à quoi ils ressemblent et elle suppose le pourquoi de leur venue.

Vicieuse, pour s'en débarrasser sans affrontement direct, elle s'est métamorphosée en jeune fille et s'est accrochée d'elle-même au mur de la salle n°4. Son but est de se faire « sauver » par les pjs, en prétextant que la guenaude n'est pas dans la caverne mais qu'elle va revenir. Son but est d'emmener sans attendre les pjs sur le bac, en leur indiquant que le portail se trouve de l'autre côté. Une fois au milieu du Styx, elle coupera la corde et reviendra de son côté de la berge en se métamorphosant en corbeau.

Sur une barge dans les eaux tumultueuses du Styx, les pjs ont toutes les chances de tomber à l'eau et perdre tous leurs souvenirs, se retrouvant dans dieu sait quel plan Inférieur. Ils auront donc une petite chance de se saisir de la corde au moment où elle est coupée et tirer à la force des bras pour arriver de l'autre côté, où se trouve le portail qui les ramènera à Sigil.

Description de la caverne de Sharia :

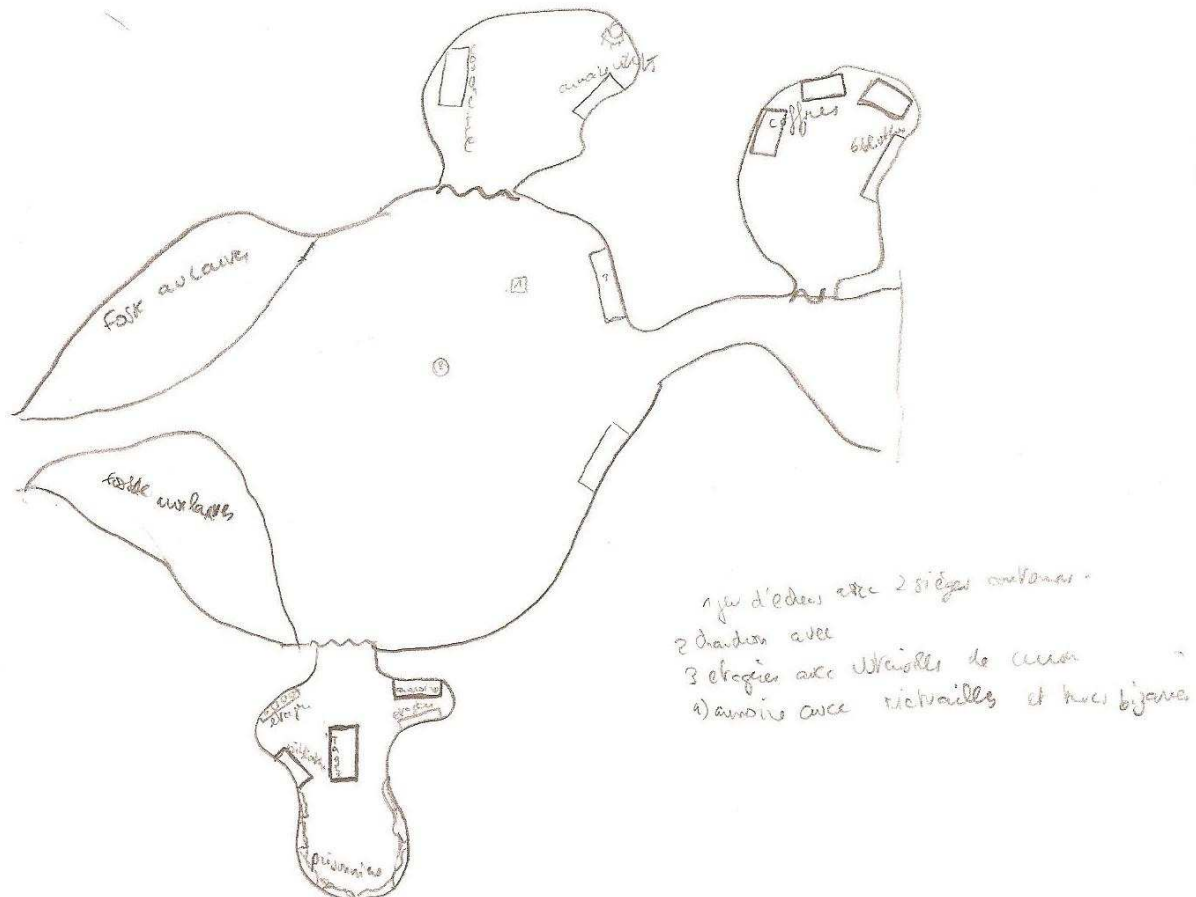
Salle n°1 : salle grise avec de la mousse verte sur les murs. Il y a dans cette salle des stalactites et des



stalagmites. Aux deux extrémités de la pièce (A et B) se trouvent des hordelins, difformes, attachés à des chaînes comme à des laisses et qui attaquent toute créature qui entre. Ils sont tous les deux assez forts pour poser des problèmes aux pjs.

La mousse verte sur les murs, que cultive la guenaude, a des vertus curatives (un jet d'herboristerie permet de le savoir). Il y a l'équivalent de dix doses permettant de récupérer chacune 10 pvs.

Salle n°2 : cette petite salle contient des dizaines de larves accrochées au plafond, recouverts d'une



chrysalide translucide. Visiblement, elles sont en train d'être transformées en quasits ou en diabolins.

Salle n°3 : cette partie de la caverne est le lieu où vit Sharia. A l'entrée, il n'y a qu'un étroit passage de pierre qui surplombe des grandes fosses pleines de larves. Au centre, il y a une marmite qui chauffe avec de l'eau dedans. Il y a beaucoup de tapis sur le sol, des coussins... Il y a des tentures aux couleurs fanées sur les murs. A deux endroits, il y a des étagères. Sur la première se trouvent des ustensiles de cuisine et des couverts (peu de valeur marchande). Sur la seconde il y a des victuailles peu ragoûtantes (bocaux de plantes séchées, viande séchée, pots de liquides indéfinissables). Dans cette pièce, il y a aussi une table basse avec un échiquier dessus (une partie est en cours, contre un client ultroloth).

NB : les larves s'agitent à l'approche des pjs mais ne peuvent sortir de leurs fosses. Si Sharia est démasquée (en salle 4), elle essaiera de faire tomber un ou des pjs dans ces fosses, où les larves se chargeront d'eux.

Salle n°4 : cette partie de la grotte est pour le moins bizarre. C'est visiblement la salle de « chirurgie » de Sharia. Au fond de la pièce, il y a une substance grise légèrement gélatineuse, qui recouvre le mur. Il y a deux personnes pris dans ce mur par les pieds et les mains : un homme d'une quarantaine d'année, visiblement vidé, mort et une jeune femme, affaiblie et endormie (il s'agit en réalité de Sharia métamorphosée). Au milieu de la pièce se trouve une table d'opération, à un mètre de hauteur. Il y a dessus des tâches de sang grisées et d'autres substances tout à fait indéfinissables.

Il y a une étagère avec une dizaine de petits manuels d'herboristerie, d'anatomie humanoïde, de chirurgie et de médecine (certains en commun, d'autres en langues plus étranges).

Il y a aussi une étagère avec des bocaux remplis de liquide dans lesquels baignent des organes humanoïdes (cervelle, foie, coeur, yeux)

Il y a encore une armoire fermée à clé dans laquelle se trouvent deux blouses (une tâchée, l'autre pas), divers outils (scie, scalpel), des petits pots, de la ficelle, des aiguilles, des linges, une bassine. Dans un tiroir il y a un double fond dans lequel se trouve une *aiguille magique* (en prononçant un mot de commande, elle couds toute seule et à volonté, produisant son propre fil, ce qui correspond en cas de blessure par arme tranchante, à un jet de premiers secours automatiquement réussi).



Sharia la guenaude

En face de cette armoire, se trouve une huche d'où émane une odeur pestilentielle. Elle est pleine de morceaux de viande humaine (cela sert de nourriture aux larves).

Salle n°5 : c'est l'endroit de la caverne où Sharia dort. Il y a une paillasse par terre avec de nombreuses couvertures et coussins gris.

S'y trouve également une commode avec un miroir dessus, adossé au mur. A l'intérieur, fermé à clé et protégé par une piège (une petite fléchette empoisonnée), Sharia garde cinq bagues, un collier serti d'un diamant et du maquillage (poids 800 grammes, valeur 6000 pièces d'or).

A côté, se trouve une armoire abritant la garde robe de Sharia, laide et décrépie quand il s'agit de ses habits de guenaude (poids 20 kg, valeur 20 pièces d'or), de luxe et de tailles différentes quand il s'agit de ses déguisements quand elle est métamorphosée (poids 12 kg, valeur 260 p.o.).

Salle n°6 : cette partie de la caverne est accessible par un passage secret (il est nécessaire qu'un pj ait signalé qu'il cherchait un tel passage ou qu'il appartienne à une race ayant des

prédispositions pour y accéder).

Il s'agit de la salle au trésor de Sharia : trois grands coffres, une bibliothèque et un petit meuble/écritoire.

Dans le premier coffre se trouvent 16520 p.c., 10260 p.a., 5000 p.o., 1230 p.p., 32 gemmes (valeur 100 p.o. Chacune), un sceptre en or et rubis (500 p.o.), une couronne en or, platine et saphir (1000 p.o.), diverses breloques en or (valeur totale 2000 p.o.).

Dans le second coffre, en fer, de 2m sur 2, fermé à clé et piégé, se trouvent un *destrier en pierre* (statue qui s'anime pour servir de monture), la *cape et le chapeau de la sorcière* (portés simultanément, ces objets permettent à un lanceur de sort d'avoir un sort par niveau en plus chaque jour), un *bassin en argile* (rempli d'eau, il met en communication avec Daria, la soeur guenaude de Sharia), une *boule de cristal* et un *sac sans fond*.

Dans le troisième coffre, en bois et métal, fermé à clé, se trouvent une statuette de dragon (valeur 2000 p.o.), un tableau de femme (valeur 1000 p.o.), une *dent magique de géant des collines* (lancée au sol, cette dent convoque un géant des collines, qui combat durant 10 rounds pour celui qui a jeté la dent, une seule utilisation).

La bibliothèque contient divers ouvrages ésotériques de base, un livre de conjuration des démons, un livre de conjuration des palefrois de la nuit, un livre sur la Gaste Grise, un livre sur la mythologie indienne.

Dans l'écritoire sont rangées les composantes de sort de Sharia. Dessus est posé son grimoire (qui contient des sorts au choix du MJ jusqu'au niveau 5).

Salle n°7 : cette salle est pleine de stalactites mais n'a rien d'extraordinaire.

Salle n°8 : cette salle est pleine de stalactites dont cinq sont des perceurs, qui tomberont sur des intrus à leur passage.

Salle n°9 : la caverne débouche sur une partie souterraine du Styx. En longeant le mur, on arrive devant un bac, qui conduit de l'autre côté du fleuve. En regardant en arrière, les pjs ne voient plus l'entrée de la grotte de Sharia. Son entrée paraît être un amoncellement de roche, sous les effets d'une *illusion permanente/ terrain hallucinatoire*, et ce, pour éviter les intrus.

De l'autre côté du Styx : le bac ne conduit qu'à une plate-forme rocheuse peu large, où une arche de pierre est formée par la caverne. Quelques traces de pas marquent que cette entrée est pratiquée.

La clé pour ouvrir ce portail est d'avoir une pensée de bonheur et d'espérance, exactement ce qu'il est compliqué de faire sur la Gaste Grise. Il faudra réussir un jet de sauvegarde contre les sorts/ volonté pour y parvenir, avec des malus si l'on a subi la dépression de la Gaste Grise.

Fin du scénario

Les pjs (et Kylie), après avoir traversé le portail, se retrouvent à Sigil. Le crâne rasé, marqués par des tatouages d'esclaves baatezus, probablement recherchés par la justice de Sigil, peut-être par les baatezus, peut-être par la guenaude Sharia (s'ils l'ont volée et l'ont laissée en vie), sans doute par le tanar'ri Archibald.

Mais ils ont survécu à des périls que peu auraient pu affronter. Ils ne sont plus des béjaunes désormais et peut-être se sont-ils nettement enrichis dans la caverne de Sharia ? Peut-être aussi ramènent-ils à Sigil un ou deux frelbars, ces étranges montures qui seront précieuses en combat et pour traverser la ville.

Kylie, si les pjs l'ont amenée dans leur fuite, leur adressera ses excuses et leur affirmera les compter désormais comme des amis fidèles, qui pourront lui demander tous les services. Et pour une fois, elle ne ment pas.