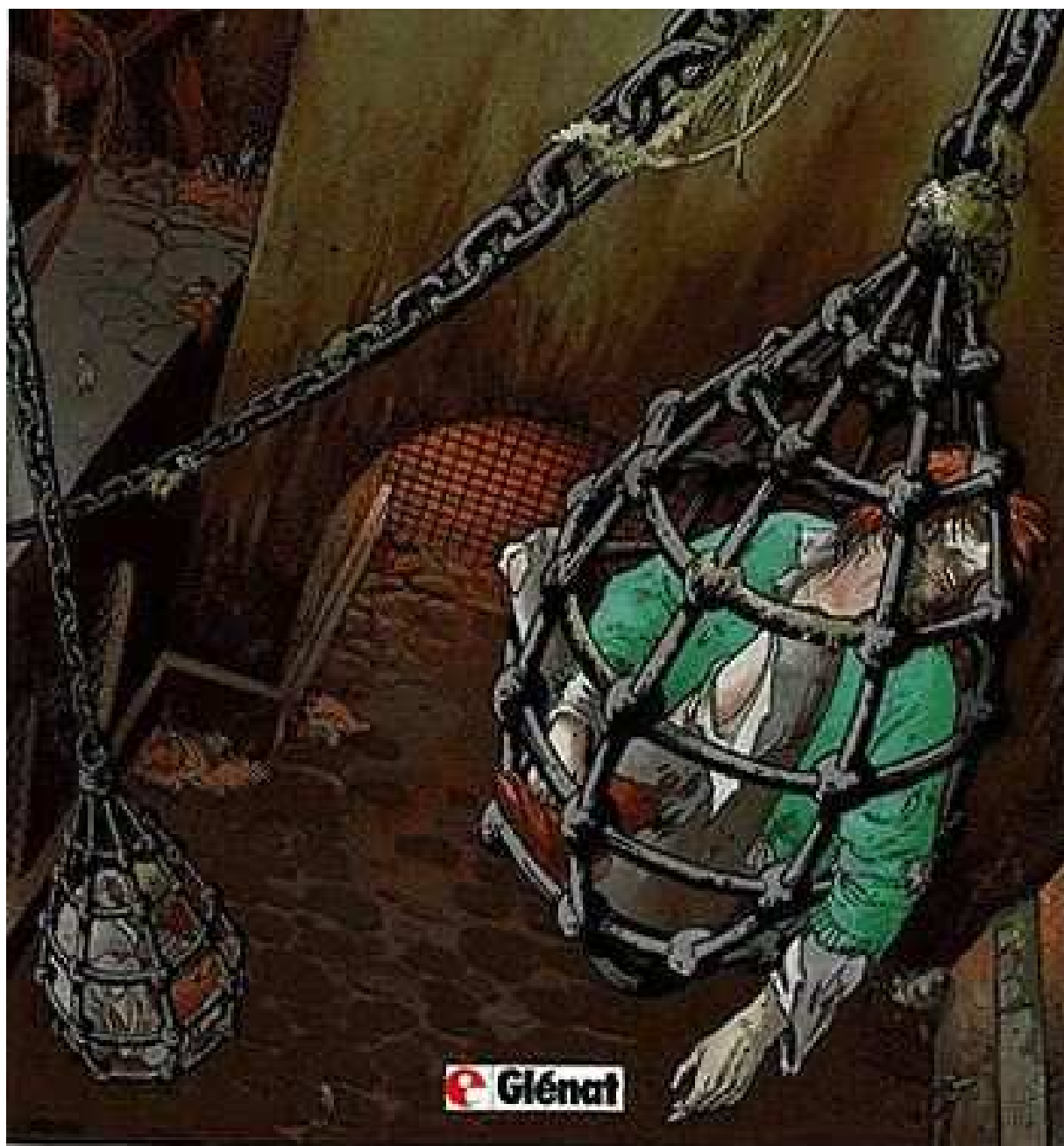


LA PRISON

Ce scénario est fait pour des joueurs et des personnages débutants dans ce jeu (niveau 1). Il permet de rassembler des personnages natifs de lieux différents et de les initier aux rapports de forces entre factions. Ce scénario est fait pour un groupe dont tous les membres appartiennent à une même faction. Dans le cas inverse, il nécessite d'être adapté.



.....
Ambiance

Ce scénario est tiré du premier tome de la B.D. « *Ballade au bout du Monde* », où le héros se retrouve enfermé dans une prison très moyenâgeuse sans comprendre ni qui sont ses ravisseurs, ni pourquoi il est là... Le microcosme de société qui est recréé dans la prison est ici adapté aux relations et oppositions inter-factions propre à Planescape.

.....
Résumé

Les pjs, qui ne se connaissent pas encore, se retrouvent ensemble dans une vaste prison, sans savoir où ils sont ni qui sont leurs geôliers, ni même ce qu'ils font là. Ils sont en réalité dans une forteresse githzerai des Limbes et ont été capturés pour servir d'incubateurs pour la reproduction des slaades.

Accueillis par d'autres prisonniers, présents depuis plus longtemps, ils s'apercevront que personne ne sait par qui ils sont gardés prisonniers... La prison compte pas mal de désespérés, mais une mini société s'est recrée ici, par le biais de divers représentants des factions qui sont devenus le Conseil des 13 (un par faction, à quelques exceptions près). Dès l'arrivée, ils comprennent qu'il faut « choisir son camp », et que de divers côtés, des tentatives (vaines) sont faites pour s'échapper...

Régulièrement, des prisonniers disparaissent sans qu'on puisse dire comment ni pourquoi...

Parmi les quelques Primaires considérés comme parias dans ce microcosme, il y a un jeune moine albinos et muet. Les pjs feront sa connaissance.

Après avoir vécu de l'intérieur les rivalités qui existent entre les factions (allant une fois jusqu'à une bataille rangée), les pjs seront sollicités par le jeune moine albinos qui leur expliquera (en leur écrivant par terre) qu'il a peut-être trouvé une sortie. Depuis plusieurs nuits en effet, il plongeait dans le mini-lac qui sert de point d'eau aux prisonniers. Il dit avoir trouvé un passage.

La vérité, c'est que rapport à la nature malléable de la matière dont sont constituées les Limbes, il est inconsciemment parvenu à faire un trou qui remonte jusqu'à une salle de la forteresse githzerai.

Après avoir atteint ladite forteresse, traversé quelques salles et essuyé quelques combats, les pjs tomberont sur ce qui leur semblera être un magicien. Celui-ci agira comme s'il était très puissant et impressionnera les pjs. Il leur proposera de lui servir de gardes du corps pour l'accompagner hors de la forteresse... Il leur expliquera que les prisonniers servent au commerce avec les slaades (qui se servent d'hôtes humanoïdes pour faire éclore leurs œufs) ainsi qu'à ses expériences personnelles.

Sorti de la forteresse, le mage githzerai refermera par la volonté le passage derrière eux, et ils se retrouveront perdus dans les Limbes.

La traversée des couloirs sera très dangereuse vu leur état de faiblesse, et il ne devront leur survie qu'à un groupe d'aventuriers qui vient d'essuyer un sanglant combat contre des slaades. Arrivés en courant jusqu'à un portail menant à Sigil, l'équipée devra passer au travers d'une petite bande de slaades, et certains des aventuriers les protégeant se sacrifieront en faisant passer les pjs en premier.

Ils se retrouvent à la fin dans une rue pluvieuse de Sigil, obscure et humide, mais finalement un peu rassurante. Du groupe d'aventuriers qui les ont aidés, seul un paladin réussira à passer avec eux, (enrhumé qu'il sera d'avoir laissé ses compagnons mourir contre les démons des Limbes). Le point positif, c'est qu'ils sont libres, et réunis.

.....
Introduction

Chaque pj dans son milieu d'origine est capturé sans le savoir par des esclavagistes. La mise en scène de cette introduction peut en passer par une embuscade au coin d'un chemin ou dans une forêt, par un empoisonnement dans une taverne, par un tabassage dans une ruelle déserte, par un kidnapping dans une chambre d'auberge...

C'est en tout cas dans le coma que le pj est amené, sans rien en savoir, dans les Limbes, dans cette étrange prison où il se réveille, avec les autres, dans une fosse fermée par de lourdes grilles de métal.

..... Conditions magiques dans les Limbes

Tant qu'ils sont dans la Prison et dans la forteresse githzeräi, les pjs échappent aux conditions physiques ayant habituellement cours dans les Limbes, puisqu'il s'agit de zones stabilisées par les autochtones, lesquels sont théoriquement trop intelligents pour que les pjs puissent modifier quoi que ce soit.

Les conditions physiques sont donc précisées dans la partie « *fuite à travers les Limbes* ».

Durant tout le scénario, les conditions d'utilisation de la magie sont modifiées comme suit :

Tous les utilisateurs de magie profane doivent réussir un jet d'intelligence lorsqu'ils essayent de lancer un sort. En cas d'échec, ils oublient leur sort sans parvenir à le lancer. Si le lanceur de sort subit un tel revers alors qu'il est dans la « soupe primitive », il subit un contrecoup entropique qui déforme son corps et son esprit (1d6 pvs en moins par niveau du sort perdu). S'il est dans tout autre milieu des Limbes, cela n'a qu'une chance sur vingt d'arriver.

Sorts et pouvoirs d'altération : les sorts de l'école d'altération sont les seuls à ne pas nécessiter le jet d'intelligence précisé plus haut. Cependant, la nature chaotique des Limbes fait courir de grands risques à toute tentative d'altération.

Chaque utilisation d'un sort d'altération doit s'accompagner d'un jet de pourcentage – le niveau du personnage + le niveau du sort. Le sort est alors modifié de la manière suivante, toujours à l'appréciation du MJ :

< 20 : pas d'effet secondaire

21-40 : apparence du sort légèrement modifiée (exemple, un sort de *lumière* apparaît d'une couleur inhabituelle).

41-60 : effet et apparence du sort légèrement modifiés (exemple, un sort de *ténèbres* produit également que la zone est humide est qu'il est difficile d'y respirer).

61-80 : effet et apparence du sort modérément modifiés (exemple, un sort de *transmutation de la pierre en chair* transforme la pierre en un cactus).

> 81 : effet et apparence du sort grandement modifiés (au choix du MJ mais toujours en rapport avec ce que le lanceur de sort craint le plus, de la manière la plus vicieuse qui soit).

Sorts et pouvoirs de conjuration : les dieux n'aimant pas se mêler de ce qui se passe dans les Limbes (ils ont souvent un contrecoup désagréable), les sorts de *souhait* ou de *miracle* ont 50% de chance d'échouer.

Lorsqu'un magicien convoque un familier dans les Limbes, il a 25% de chance qu'il s'agisse d'un familier spécial, dont l'alignement a une forte composante, soit du côté chaotique, soit du côté neutre.

Sorts et pouvoirs de divination : difficiles sur ce plan. Il faut réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie (volonté) ou aucune information fiable ne sera transmise.

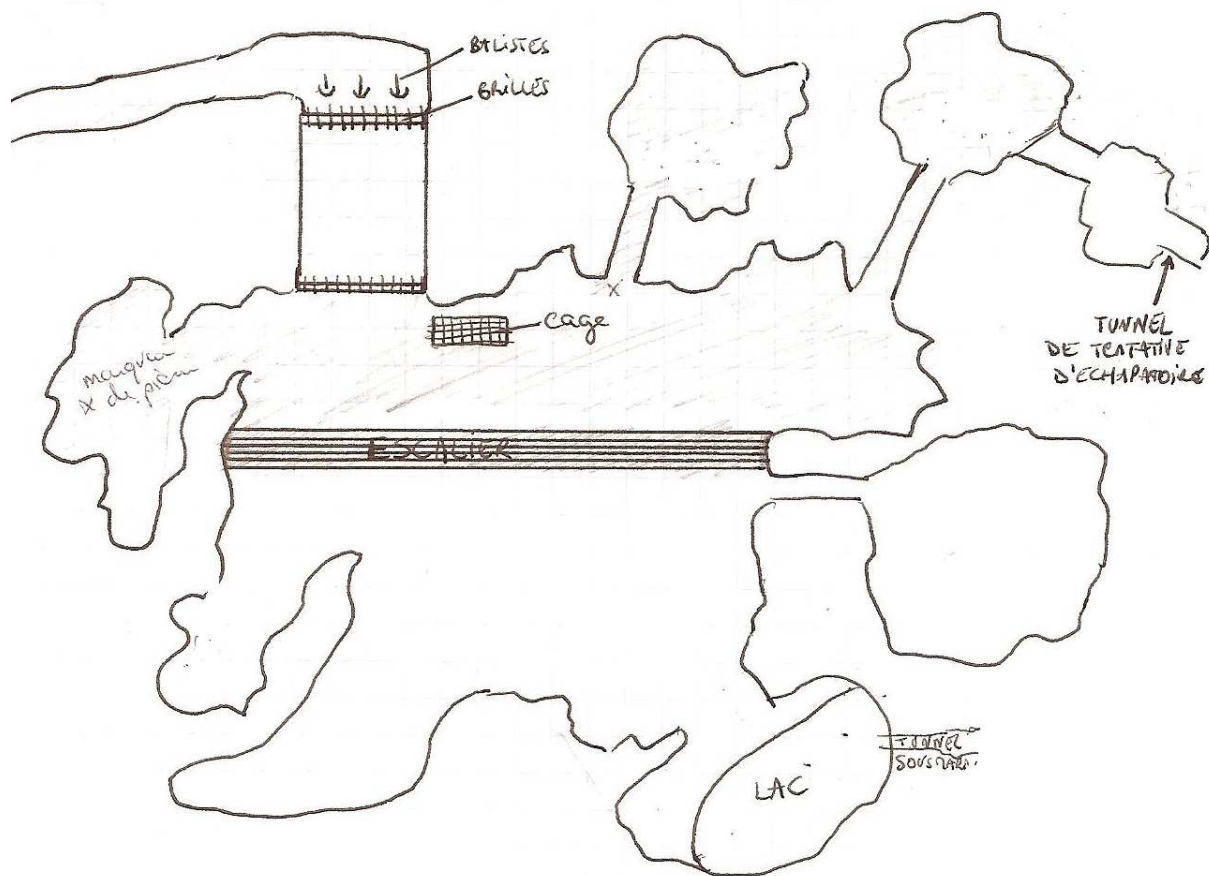
Sorts et pouvoirs d'illusion : il y a 10% de chance que ce qui est créé par illusion devienne réel et permanent.

Sorts et pouvoirs élémentaires : du fait de l'intrication des éléments dans les Limbes ces sorts sont rendus plus puissants, voire trop puissants.

Les effets et zones d'effet sont doublés ; si la zone d'effet était une cible, cela porte sur un rayon d'1m50 ; si le sort est instantané il dure désormais 1d6 rounds.

En cas d'invocation d'une créature élémentaire, elle est incontrôlable.

La Prison



Plan de la prison

La prison dans son ensemble est plongée dans l'obscurité. Les quelques lampes qui existent sont magiques et datent d'époque où des lanceurs de sort avaient créé des *lumières éternelles* dans des objets divers. Ici et là se trouvent donc des loupiotes qui donnent une ambiance de pénombre inquiétante à ce lieu.

L'ensemble de la prison est fait de blocs de pierres qui ont l'air taillées, et l'ambiance est très médiévale. Les hermes, cages et potences renforcent cette impression-là.

Les prisonniers sont pour la plupart hagards, vêtus de guenilles qu'ils traînent depuis des mois. Les apparitions et disparitions fréquentes de prisonniers mettent tout le monde dans un climat de paranoïa peu sécurisant.

Ici, on manque de tout, puisque les seuls objets qui circulent sont ceux que les geôliers ont omis de prendre aux prisonniers avant de les amener dans la cage. Le moindre couteau, la moindre ceinture... sont l'objet de convoitises et de bagarres.

Les prisonniers sont humains, demi-elfes, barbares, tieffélins, aasimars, genasis. Ils ont tous les caractéristiques de base des créatures de ces races, il n'y a que peu d'aventuriers avec des niveaux de classe. Pour cette raison, les pjs sont à leur niveau.

De façon générale, les gens s'opposent moins par race que par faction. L'organisation par faction permet aux gens de se retrouver par petits groupes, d'occuper l'esprit en jouant des jeux d'opposition, ici complètement stériles.

..... L'arrivée

Les pjs se réveillent dans la cage de la prison, en compagnie de deux autres bougres, tout aussi désorientés. Une lourde grille au-dessus d'eux les empêche de sortir. Ils sont affamés et assoiffés (-1d6 pvs temporaires et état fatigué, -2 en force et en dextérité, deviennent épuisé s'il font une action fatigante).

Ils entendent bientôt des bruits se rapprocher au-dessus d'eux. Un homme aux yeux écarquillés, mal rasé et en guenilles se penche et demande frénétiquement : « *vous avez des objets ?* » Il leur propose de leur échanger leurs objets contre une assiette de nourriture et une cruche d'eau. Les pjs s'aperçoivent que de leur équipement, il ne leur reste que leurs vêtements et les petits objets (par de pioches, cordes, armures, armes – sauf couteau ou dagues).

Au bout de deux minutes de cette négociation, les pjs entendent d'autres bruits de pas, dont un qui court. Un homme apparaît dans le champ de vision des pjs et attrape l'homme qui leur a donné à manger en criant : « *Boîteux, tu sais parfaitement qu'il est interdit de donner à manger aux nouveaux, va faire pénitence, tout de suite !* » Les autres pas se rapprochent et enfin, 13 hommes sont autour de la Cage.

Un premier prend la parole : « *Nous sommes le conseil des treize, nous allons vous poser des questions et vous répondrez* » ; un second continue : « *ce n'est pas la peine de poser des questions, nous n'avons pas les réponses !* » ; une femme, avec une lueur malsaine dans le regard, se met à glapir : « *Où sommes-nous? Qui nous a enfermés? Je me les pose tous les jours depuis trois ans ces questions* » ; un homme à moustache blanche finit par demander : « *Donnez-nous votre nom et la faction à laquelle vous appartenez!* »

Un pnj est interrogé en premier, donne son nom et ne comprend pas la question quand on lui demande à quelle faction il appartient. Les treize se regardent, extraient le prisonnier de la cage et l'exécutent. Pour tous ceux qui se déclareront sans faction, Xaositectes ou Anarchistes, le même sort sera réservé. Quoi que cela soit discret, chaque membre du conseil des treize porte une marque ou un signe de sa faction. Quelques connaissances en factions permettent de repérer qui est qui. Ceux qui refuseraient de répondre seraient laissés dans la cage 24h de plus, les effets de la faim pouvant être de plus en plus douloureux.

Les pjs qui annoncent leur faction sont extraits de la cage puis emmenés par un homme barbu, qui fait parti du conseil des treize : « *je dois vous expliquer les mécanismes de la Prison. Tout d'abord, le conseil des treize, dont je fais partie est composé d'un représentant de chaque faction. Les Anarchistes, les Xaositectes et les Externes sont éliminés dès leur arrivée, pour des raisons d'ordre. Les membres du conseil sont les plus anciens de chaque faction et représentent les intérêts de leur groupe respectif. Nous sommes obligés de collaborer avec les factions ennemies. C'est difficile mais c'est comme ça ! Il y a dans la prison à peine plus de trente membres de chaque faction et il en arrive toujours de nouveaux. La nourriture arrive tous les trois jours dans d'énormes marmites par là-bas, je vais vous faire voir.* »

Il les emmène vers d'immenses herbes dont les barreaux sont épais comme un bras d'homme. Il y a un long couloir et au bout une autre grille. Il reprend son discours : « *On sait donc qu'on a des geôliers mais qui ils sont? Mystère ! Ils relèvent la grille du fond, déposent la nourriture et l'eau, referment leur grille et ouvrent la notre. On peut ensuite ramener nos chaudrons vides et prendre ceux-là qui sont pleins.* »

Ensuite, vous devez connaître quelques règles élémentaires : « *pas de bagarres ! Sans quoi, vous irez faire un tour dans la cage quelques jours. Les seules qui soient autorisées sont celles que la faction vous ordonnera de faire. Vous savez maintenant l'essentiel, vous apprendrez le reste sur le tas. Ah, sinon, soyez à l'heure pour avoir à manger, c'est organisé mais toute la faction doit être là pour assurer l'équité des parts. Vous pouvez maintenant faire un tour de la prison. Je vous préviens, c'est grand ! Des questions ?* »

..... Lieux et personnages pittoresques de la prison

✧ **Le marqueur de pierres** : dans un des recoins de la prison, un vieil aasimar famélique, qui semble là depuis la nuit des temps, peint en noir les pierres du mur de la prison. Avec un mélange de pierre

écrasée et d'eau de la basse-noire, il est parvenu à créer cette peinture. En réalité, il colorie les pierres pour marquer, pour chaque prisonnier, le nombre de jours depuis lequel il se trouve dans ce lieu.

✂ **La basse noire** : la basse-noire est le nom d'une étendue d'eau qui se trouve dans l'une des cavernes de la prison. Personne ne boit de cette eau et à vrai dire, personne ne s'approche trop de ce lieu. Et pour cause, c'est le cimetière de la prison, l'endroit où l'on immerge le corps des défunts, lors de cérémonies qui rassemblent tout le monde. Si les pjs essayent de plonger dedans pour trouver une quelconque sortie, la basse noire est très profonde, sans autres dangers que la noyade et l'horreur que représente le fait de nager parmi les restes de cadavres. Il n'y a pas d'issue (Cf. « L'albinos et la sortie »)

✂ **La cage** : ce large et profond trou dans le sol de la prison, non loin des herses, est le lieu d'arrivée des prisonniers, sans que l'on ne sache comment ils arrivent. Il n'y a pas de passage secrets à l'intérieur. C'est en modifiant la matière que les githzerai font un tunnel qui passe en dessous et enfin, déposent les nouveaux prisonniers dans la cage. Lorsqu'ils s'apprêtent à le faire, ils font un sort de divination (*clairvoyance*) pour faire en sorte que personne ne regarde ce qui se passe. Tant qu'il y a quelqu'un qui observe, aucun nouveau prisonnier n'est amené.

La cage est aussi le lieu où on enferme les auteurs de trouble.

✂ **Le prêtre** : parmi les treize, « le prêtre » est le plus charismatique. Cet humain ressemble à Jean-Louis Trintignan dans « Malevil ».

Il appartient à une faction qui n'est pas amicale à celle des pjs. Son influence excède sa faction et il est craint par les autres membres des treize. Il abuse de son autorité et élimine ses rivaux, en se servant des désespérés, de son bras droit « le valet » et des croyances des gens.

Il n'était pas prêtre avant d'arriver mais est appelé comme ça parce qu'il professe que ce lieu est le purgatoire et que chacun doit se repentir. De cette manière, il a déjà détourné de leurs factions d'origines beaucoup de prisonniers et il manigance clairement quelque chose.

Plusieurs prisonniers lui donnent un part de leur pitance, des objets... en échange de sa bienveillance. On dit que plusieurs femmes lui offrent leurs faveurs pour les mêmes raisons.

✂ **Le valet** : ce tieffelin est sadique. Il est le bras armé du prêtre et, à la tête des forces armées de sa faction, on dit qu'il commet des exactions dès que personne ne regarde. Lui et son groupe sont armés, s'en prennent volontiers à ceux qui sont isolés, les tyrannisant pour asseoir son pouvoir.

Il brutalise aussi les femmes.

✂ **Le tunnel pour s'échapper** : dans la caverne tenue par la faction du prêtre, nul n'est censé accéder sans autorisation. Pourtant, tous les jours, nombreux sont les bougres à s'y rendre, y compris d'autres factions prétendument pour écouter les sermons du prêtre.

En réalité, le secret qui est gardé ici, derrière une tenture de patchwork au fond de la caverne, c'est un tunnel. Voilà des mois que le prêtre fait travailler tous ceux qu'il parvient à prendre sous sa coupe pour tenter de s'évader. Le tunnel est déjà profond mais s'enfonce dans la roche toujours un peu plus. Peut-être un jour atteindra-t-il la matière chaotique des Limbes. Il en est loin cependant.

Tous ceux qui sont impliqués dans ce projet tiennent le silence, même vis-à-vis de leurs copains de faction.



Le Boiteux

✂ **Le boiteux** : le boiteux est un bonhomme hirsute et un peu simplet, qui appartient théoriquement à la faction des pjs mais qui est trop limité pour vraiment comprendre les oppositions entre factions.

Il est donc un pont entre les factions, puisqu'on le laisse aller un peu partout, même s'il est souvent le souffre-douleur. C'est un peu l'idiot du village.

Son bien le plus précieux, le seul bien qu'il ne s'est pas fait prendre par des plus costauds que lui, c'est son chat, un animal un peu sauvage mais attachant qui est un peu devenu, avec son maître, la mascotte de la prison. Le chat a eu un oeil crevé. Beaucoup pensent que c'est le valet qui a fait ça, par pure cruauté.

✂ **L'albinos** : un autre paria se trouve être un demi-elfe asiatique,

albinos et muet. Il passe la plupart de son temps seul, à se promener sans que l'on sache exactement ce qu'il fait. Quelqu'un qui l'observe attentivement saura qu'il essaye de trouver une sortie, par tous les moyens. Sa volonté est forte et s'il n'a pas d'alliés, il sait quand même bien se défendre, comme il était moine combattant à l'extérieur.

..... Événements

✂ « **Des objets** » : dès leur première promenade pour découvrir la prison, les pjs, dans un recoin obscur, et particulièrement s'ils se séparent, seront agressés par une troupe d'une quinzaine de prisonniers (dirigés de loin par le Valet), qui essaieront de les immobiliser et de leur prendre tous leurs objets (bottes, peignes,... tout ce que les prisonniers n'ont pas).

Les meilleurs objets reviendront au Valet et au Prêtre, les autres seront répartis entre les agresseurs.

✂ **L'agression de l'albinos** : une bande de quatre gars, n'appartenant pas à la faction des pjs, s'en prend à l'albinos, alors qu'il passait par là (en l'occurrence, il cherchait un moyen de s'échapper et ce faisait, s'est approché du territoire d'une faction). Ils ont l'intention de le tabasser et vont s'amuser un peu avec lui pour l'humilier.

Personne ne viendra à son aide. Il semble savoir bien se battre mais contre quatre, il n'a aucune chances.

✂ **Conseil de faction** : le membre du conseil des treize de la faction des pjs organise tous les jours une petite réunion. Il s'agit d'une part de discuter des événements de la journée, des actions menées par les membres de la faction, d'envisager la journée du lendemain.

Ces conseils doivent être l'occasion pour les pjs de (ré)entendre la doctrine de leur propre faction et le mode d'action qui correspond. Ils doivent aussi permettre aux pjs de comprendre quelles factions sont les ennemis, alliés ou ayant un comportement neutre vis-à-vis de la sienne.

Le MJ devra adapter les actions qui sont menées par la faction des pjs et ce qui leur sera demandé par leur chef.

✂ **L'arrivée de la nourriture** : avant la livraison de la nourriture par les geôliers, les pjs apprennent qu'un fou est resté de l'autre côté des herbes la dernière fois. Sans doute veut-il essayer de s'échapper, ou à tout le moins de voir à quoi ressemble les geôliers.

Tout le monde, le jour de la livraison, est donc massé au niveau des grilles, pour voir ce qui va se passer. Le vieil homme, hirsute et au regard halluciné, s'élance lorsque les grilles du fond s'ouvrent. Les geôliers, alors que le prisonnier parcourt une trentaine de mètres, ont le temps de l'ajuster avec les balistes qui se trouvent de leur côté des herbes.

Des carreaux fusent, dont deux viennent transpercer de part en part le fuyard. Il était à mi-chemin, peut-être a-t-il discerné les traits des geôliers, sous leurs épais vêtements et armures.

Entre déception et moquerie, les autres prisonniers feront ensuite le partage de la nourriture et de l'eau, sous la houlette du conseil des treize, très regardant au partage.

✂ **Espionnage** : le chef de la faction des pjs, lors du conseil de faction, demande aux pjs d'aller fureter du côté d'un groupe de cinq gars d'une faction adverse, qui sont suspectés de détrousser en nourriture des membres d'une faction alliée. Il s'agit de savoir ce qui se passe vraiment et qui ils sont.

La vérité est que le chef des pjs a été contacté par le chef de cette faction alliée, lequel veut que le problème soit réglé mais ne veut pas ou ne peut pas le faire par ses propres moyens.

✂ **Passage à tabac** : le chef de la faction des pjs leur demande d'aller tabasser un ennemi de la faction, lorsqu'il est seul. Peut-être s'agit-il d'un de ceux qu'ils ont espionné plus tôt. Il s'agit d'un rude gaillard, un barbare plutôt barbaque et craint.

✂ **La disparition d'un prisonnier** : pendant les heures de sommeil, les githzerai prélèvent l'un des prisonniers, un des hommes de main du Valet.

Au réveil, les suspicions sont grandes et le Valet, sur les dents, avec sa troupe, est aux limites d'en venir aux mains avec des membres d'une faction, éventuellement celle des pjs ou des alliés à eux. Il pense que son gars a été éliminé par des rivaux et en restera persuadé.

L'affrontement n'est évité qu'au dernier moment par le Prêtre, qui, « grand seigneur », empêche son Valet de passer à l'action, pour la paix.

✕ **L'accident et l'immersion des morts dans la basse noire** : dans le tunnel qui est creusé par les hommes du Prêtre pour s'évader, un éboulement tue un prisonnier, qui n'appartient pas à la faction du Prêtre.

Pour éviter tout débordement, le Prêtre fait porter le chapeau à l'un des hommes de sa faction, qui aurait « assomé » le malheureux avec une pierre. Il fait tuer son gars et lorsque l'affaire est présentée sur la place centrale de la prison, cette version est présentée comme une justice qu'il aurait rendu (pour éviter un conflit entre sa faction et celle du défunt).

Des connaissances en médecine pourrait permettre aux pjs de douter de cette version officielle.

Les deux morts sont emmenés le soir même par l'ensemble des prisonniers jusqu'à la Basse Noire où, après que quelques mots aient été dits par les représentants des deux factions impliqués, les corps sont immergés, lestés de pierres.

✕ **La mort du chat du Boiteux** : soit par pur sadisme, soit pour créer des problèmes, le Valet, en toute discrétion, éviscère le chat du Boiteux et le pend à l'une des poutres de la salle principale.

Quelqu'un l'aurait vu et quelques rumeurs courront, mais c'est lorsque le Boiteux voit ça que tout le monde apprend la mort de l'unique animal de la prison. Il hurle et pleure à travers les couloirs, comme il a perdu son seul ami.

Rien ne pourra le consoler.

✕ **Espionnage, le tunnel** : au Conseil de faction, on demande aux pjs d'aller espionner ce qui se passe dans la caverne du Prêtre. La mort des deux gars juste avant et les nombreuses personnes qui y vont écouter les sermons (et qu'on en revoie pas de la journée) sont suspects.

Selon comment les pjs s'y prennent, ils pourront découvrir le tunnel en train d'être creusé. Il se pourrait aussi que le Valet essaye de les enrôler pour creuser et les incite à « venir écouter ses sermons tous les jours ».

✕ **la pendaison du Boiteux et la bagarre générale** : de nuit, le Boiteux est retrouvé pendu. Il s'est suicidé, de chagrin d'avoir perdu son chat.

Beaucoup penseront qu'il s'agit d'un autre coup du Valet, d'autres pensent que de toutes façon, c'est le Valet qui a poussé le Boiteux au désespoir. Pris de pitié pour le pendu, un mouvement général se crée qui veut demander des comptes au Valet.

Rapidement, ce mouvement se cristallise en affrontement violent entre factions. Il y a deux, voire trois camps mais personne n'évitera cet affrontement. Certains vont essayer d'en profiter pour éliminer les tyrans (le Prêtre, le Valet) ou les rivaux (les autres des treize).

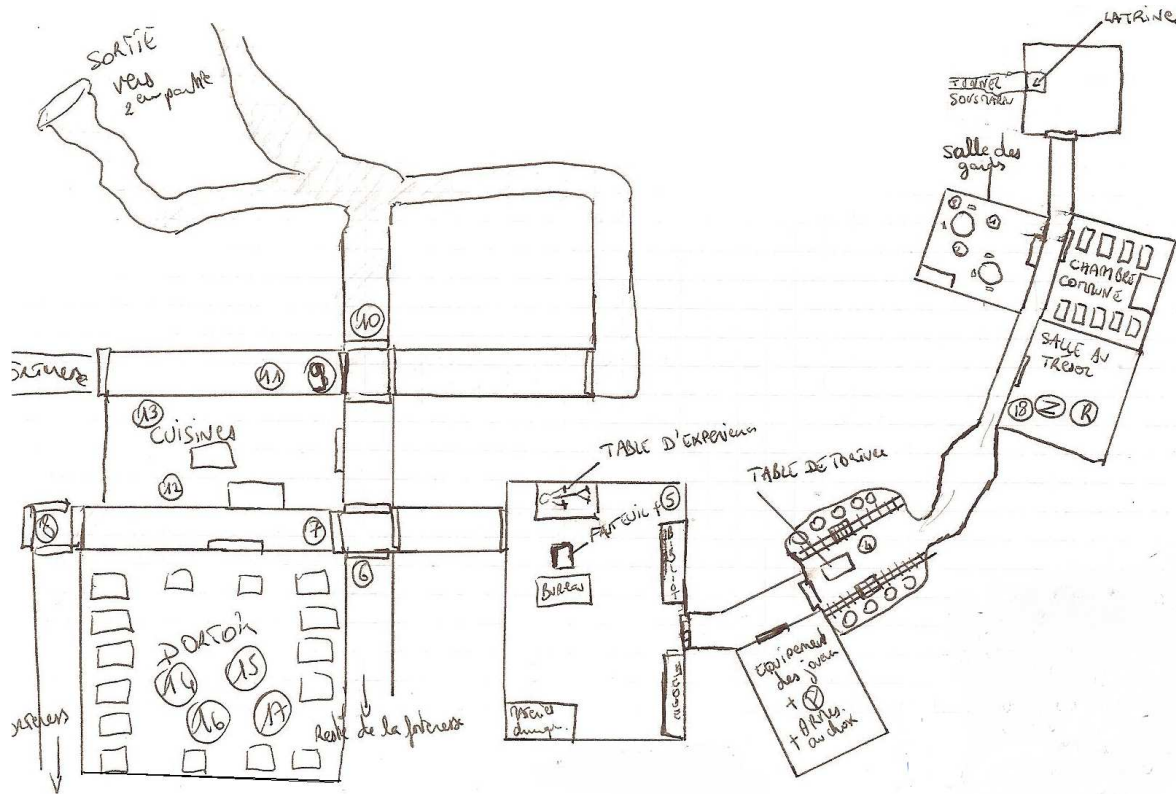
Le camp des pjs sera de toutes façons en léger désavantage et il leur faudra une grande force pour s'en sortir.

✕ **L'albinos et la sortie** : l'albinos, par la force de sa volonté, a creusé un tunnel dans la matière des Limbes depuis le fond de la basse noire vers une salle de la forteresse githzerai.

Il pense, lui, avoir découvert ce passage. Les pjs, s'ils ont déjà cherché, seront très étonnés de cette trouvaille.

L'albinos, surtout si les pjs l'ont aidé lors d'une bagarre (Cf. « *L'agression de l'albinos* » ou « *...la bagarre générale* »), viendra prévenir les pjs et les amènera avec eux vers la sortie...

La forteresse githzerai



Plan d'une partie de la forterese githzerai

✧ **Les latrines** : le tunnel découvert dans la Basse-Noire par l'albinos aboutit après trente mètres de nage sans oxygène (épreuve qui peut être mortelle pour certains) dans une salle sombre et saturée de mauvaises odeurs. Il s'agit des latrines des githzerai. Il ne s'agissait jusqu'alors que d'un trou d'eau. Les personnages en sortiront donc couverts d'excréments. La porte qui mène au couloir est entreouverte et des pjs trop bruyants pourraient être entendus des gardes de la salle des gardes.

✧ **La salle des gardes** : la porte de cette pièce est simplement fermée. A l'intérieur, cinq guerriers githzerai jouent à un jeu d'argent (une variante des osselets), assis autour d'une table. Ils sont de repos et une bouteille d'un alcool étranger (probablement d'Outreterre) circule de l'un à l'autre. Leur alcoolémie et leur concentration sur leur jeu évitera peut-être aux pjs d'être repérés.



guerrier githzerai

Ces guerriers sont équipés en guerriers (armures de maille, casques, arcs courts, cimenterres, boucliers ronds) et savent se battre.

Quelques pièces de monnaie githzerai traînent sur la table. Quelqu'un qui aurait des connaissances supérieures en numismatiques peut savoir qu'elles sont originaires d'une cité-forteresse des Limbes nommée Ferthzinz.

✧ **La Chambre commune** : il s'agit d'une sorte de dortoir militaire et spartiate, actuellement vide. Devant chaque lit, se trouve un coffre en bois dur, fermé, renfermant les affaires personnelles des soldats. Il s'agit pour l'essentiel de vêtements (masculins ou féminins), de breloques, d'objets personnels, parfois

de bouteilles d'alcool ou de symbole religieux. Chaque coffre renferme également 1d6 pièces d'or et 3d6 pièces d'argent.

Une cheminée chauffe cette pièce. Quoi qu'elle soit d'apparence médiévale, le conduit de la cheminée ne mène nulle part (bouché trois mètres plus haut) et les flammes, quoi qu'elles chauffent effectivement, se reposent sur aucune combustion et sont une création faite avec la matière de ce plan.

✂ **La salle au trésor** : cette pièce est fermée à clé et piégée par un sort d'*alarme* qui retentira dans la salle des gardes si quiconque entre sans le mot de passe. Sa porte, de plus, est d'un bois épais et renforcée de métal.

C'est ici que sont amassées les richesses en or, bijoux et objets magiques de tous ceux qui ont été capturés pour être prisonniers. Cela permet d'une part de payer les soldats mais aussi de financer les recherches du magicien (voir plus loin).

Les richesses réunies représentent près de 1200 pièces d'or en pièces et gemmes, plus 400 pièces d'or en bijoux, plus cinq potions, trois parchemins et un petit modèle de *sac sans fond*.

La pièce est gardée par un chien des enfers, attaché au fond de la pièce à une épaisse chaîne et qui réagira brutalement à l'entrée de tous les non githzerai. Sa chaîne l'empêche d'aller au-delà de la pièce, même si elle est ouverte.

✂ **La salle de torture** : cet étrange passage est gardé par un githzerai mutant, gigantesque et noueux, l'embryon d'une seconde tête poussant à la base de son coup. Il porte un tablier de cuir couvert de sang, un fouet, et divers instruments « chirurgicaux » (scie, burin, marteau, rasoir...). Ce githzerai dément est sous la coupe du magicien (voir plus loin) et garde les prisonniers en transit. C'est lui qui les dépouille de leurs équipements à leur arrivée. Il deviendra quasi fou à la vue des pjs et les attaquera en hurlant. C'est un individu particulièrement fort qu'il sera difficile d'abattre. Il porte sur lui la clé de la salle d'équipement.

Derrière des grilles, de part et d'autres du passage, se trouvent des individus capturés qui, en définitive, ne peuvent pas être vendus aux slaades parce qu'ils n'ont pas ce qu'il faut pour servir d'incubateurs (femmes déjà enceintes, individus trop jeunes, trop petits,...) De ces individus, le magicien se sert pour quelques expériences. Mais le githzerai à deux têtes s'amuse parfois à quelques découpages et « opérations chirurgicales innovantes ». Certains des prisonniers derrière les grilles agonisent donc tranquillement avec une troisième jambe greffée sur le tron, une deuxième paire de seins...

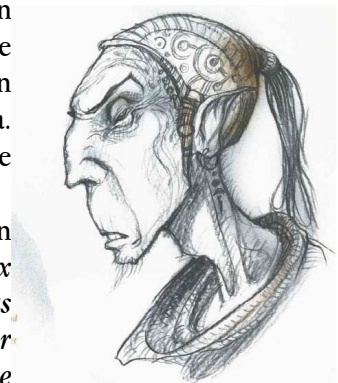
Aucun n'est en état de marcher et deux sur les dix pourraient survivre à une évasion.

✂ **La salle d'équipement** : cette salle abrite des amoncellements d'objets divers (armes, sacs, bourses, couvertures, rations, capes...). Il s'agit de la salle où sont conservés, avant d'être triées, les affaires des prisonniers qui sont capturés.

Les pjs pourront retrouver leur équipement dans ce barda, à l'exception des richesses et objets magiques (voir « salle au trésor »). Ils pourront également trouver 60% des objets courants des listes d'équipement du Guide des Joueurs.

✂ **La salle d'expérimentation du magicien** : cette salle est un laboratoire de magicien. Un magicien particulièrement sagace aurait une petite chance de s'apercevoir que, considérant les équipements, il s'agit d'un magicien débutant. Peu probable que les pjs, débutants, s'aperçoivent de ça. C'est justement de ça dont va jouer le magicien, intimidant les pjs par de supposés « pouvoirs ».

Lorsque les pjs pénètrent dans la salle, le magicien est en train de lire un ouvrage. Il lève la tête doucement et dit : *« tiens donc, de courageux aventuriers ! Comment avez-vous fait pour arriver jusqu'ici ? Enfin bon, vous êtes là, c'est le principal. J'avais justement besoin de gens comme vous pour m'escorter, c'est d'ailleurs pour ça que je ne vais pas vous tuer. Je suppose que vous voulez que je vous explique quelques menus détails, comme : où sommes-nous ? Pourquoi sommes-nous là ? Comment sommes-nous arrivés là ? Qui suis-je ? Et bien je vais vous répondre : vous êtes dans les Limbes, dans une forteresse githzerai dont je suis le chef, vous êtes*



là pour mes expériences et pour mon commerce avec les slaades. Comme vous avez pu le voir, je fais quelques expériences chirurgicales mais le commerce avec les slaades est plus compliqué. Je leur vends des gens comme vous, qu'ils utilisent comme hôtes pour leurs oeufs afin de se reproduire. Mais enfin, nous ne sommes pas là pour un cours de tératologie. Par ailleurs, vous êtes arrivés ici par l'action de mes sous-fifres, qui vous ont capturé et à qui j'ai donné des objets magiques pour se rendre d'un autre plan jusqu'ici rapidement. Tout est clair maintenant ?

Bon, revenons à ce que je disais, oui, j'ai besoin de gardes pour sortir de la forteresse et je préfère ne pas découvrir cette entrée de ses forces de défense. Alors si vous êtes malins, vous accepterez le marché suivant : escortez moi et je vous libérerai en vous laissant tout votre équipement. »

Pendant ce monologue, les pjs sentent qu'il ne faut pas interrompre le monsieur, sans quoi il s'énervait rapidement. Un grand psychologue pourrait sentir que ce « puissant magicien » en fait trop et que certains de ses dires sont incohérents. Il doit y avoir du mensonge dans son discours. Idéalement, les pjs ne doivent s'apercevoir de rien et se sentir obligés d'obéir, à ce magicien, qui en réalité est niveau 2 et qui, probablement, serait vaincu en un round dans un vrai combat contre les pjs.

Les équipements et livres sur ses étagères valent près de 3000 pièces d'or.

Si les pjs acceptent, le magicien s'équipe et va avec les pjs, sans rencontrer aucun garde, jusqu'à la sortie vers la deuxième partie. Il l'ouvre en se concentrant, laisse passer les pjs, puis referme derrière eux, les laissant tous seuls dans les Limbes, voir « *fuite à travers les Limbes* ».

✂ **Le dortoir** : Idem chambre commune mais aux proportions plus larges (une trentaine de lits). Quatre guerriers somnolent, entre deux tours de garde.

✂ **Les cuisines** : larges cuisines où tous les trois jours, on prépare les chaudrons de nourriture des prisonniers. Pour l'heure, la salle est uniquement occupée par deux vieilles githzeraï qui pèlent des dizaines de kilos de légumes pour les mettre dans le brouet. Les tas de pelures déjà amassées puent.

Une fausse cheminée (voir chambre commune) permet de cuire tout ça et une espèce de robinet coule de façon continue.

✂ **La sortie vers la deuxième partie** : les portes où figure 10 sur la plan sont épaisses, en métal, et sauf force surhumaine, nécessitent une clé, que seuls le magicien de la salle d'expérience et quelques capitaines de la forteresse ont.

✂ **L'autre embranchement de la sortie** : pour y accéder, idem « sortie vers la deuxième partie ».

le deuxième embranchement représenté dans la partie en haut à gauche du plan mène aux herses derrière lesquelles les guerriers githzeraï, cachés sous d'épais habits, armures et foulards, amènent la nourriture aux prisonniers.

Les mécanismes pour relever les herses sont complexes et nécessitent des compétences en ingénierie (ou avoir vu quelqu'un les activer au préalable).

✂ **Le reste de la forteresse** : les pjs n'auront vu dans ce qui est décrit qu'une infime portion de cette forteresse, dont ils sont à l'une des sorties.

C'est une ville de près de 20000 githzeraï, dont 3000 sont des combattants, qui ne tarderont pas à réagir de façon violente et organisée à une véritable intrusion.

Le MJ doit décourager les pjs à aller plus avant dans les couloirs qui amènent au cœur de la forteresse en multipliant des rencontres de plus en plus mortelles.

La fuite à travers les Limbes

..... La matière chaotique des Limbes

Dès leur sortie de la forteresse, les pjs se retrouvent dans la matière chaotique des Limbes, toujours différente, toujours en mouvement, rarement vivable. Il s'agit d'un amalgame d'éléments primordiaux, qui se recombinent sans arrêt.

Seuls ce qui sont natifs de ce plan, comme les slaades, sont adaptés à ces changements et peuvent évoluer normalement.

Tous les 1d20 rounds et lorsque personne n'est en capacité consciente ou inconsciente de stabiliser la matière des Limbes (voir « *modifier la matière des Limbes et faire son chemin* »), le MJ jette un dé de pourcentage dans la table suivant et l'environnement se trouve modifié :

01-40, *soupe primitive* : la zone est faite d'un chaos informe, mélange de tous les types d'éléments. Il est impossible d'y respirer (risques de suffocation), à moins de bénéficier d'un sort de *respiration aquatique* (dont la durée est doublée). Il faut simultanément creuser, voler et nager pour pouvoir avancer. Les éléments infligent 1d6 points de dégâts d'électricité tous les 10 rounds.

41-55, *terre solide* : la zone est faite de terre, de sable ou de roche. Y être est comme être enterré vivant. Il est impossible d'y respirer (risques de suffocation), à moins de bénéficier d'un sort de *terre aérée*.

56-70, *poche de feu* : la zone est faite de flammes, plus ou moins destructrices et intenses (1d10x1d6 points de dégâts par round). Il est impossible d'y respirer.

71-85, *bulle d'eau* : il s'agit d'un lac sans surface. Il est impossible d'y respirer sans sort de *respiration aquatique* (risque de suffocation). L'eau peut aller du gelé au bouillant et infliger (1d6-2)x1d6 dégâts par round.

86-00, *poche d'air* : il s'agit d'une poche d'air sans gravité où l'on flotte si l'on ne sait pas voler.

Chaque zone a un diamètre de 2d100 mètres. Cette distance parcourue de la manière appropriée, il est de nouveau nécessaire de faire un jet de pourcentage pour savoir de quoi est constituée la suivante.

..... Modifier la matière des Limbes et faire son chemin

✧ **Modifier la matière des Limbes** : dans la forteresse, la matière était stabilisée dans un environnement identique aux mondes primaires. On pouvait s'y déplacer normalement, la gravité était normale.

C'est tout le contraire dans la majorité des Limbes (voir « *la matière chaotique des Limbes* »), partout où l'environnement n'a pas été stabilisé par la volonté de quelqu'un. Les githzerai et ceux de la guilde des anarchs sont spécialistes pour ça, les anarchs parvenant même à stabiliser la matière sans avoir à se concentrer, inconsciemment.

Pour les pjs, l'apprentissage de cette capacité va être une nécessité s'ils veulent survivre et ne pas mourir juste à la sortie de la forteresse githzerai.

Il faut avoir quelques connaissances dans le fonctionnement des plans pour savoir qu'en se concentrant, on peut modifier la matière pour en faire quelque chose de construit, de vivable. Sans ça, les pjs devront subir les éléments décrits dans la partie au-dessus. En sachant que dans lesdits éléments, il est très compliqué d'avancer, et il sera impossible d'aller jusqu'à quelque sortie du plan que ce soit.

S'ils comprennent ou savent qu'il faut se concentrer pour modifier son environnement, il faut se référer à la table suivante pour savoir ce qui peut être modifié et dans quelles proportions :

0 en intelligence : aucune modification possible.

1-4 en intelligence : possibilité de modifier 3m/ point d'intelligence, création d'un simple espace avec des murs, un sol.

5-10 en intelligence : possibilité de modifier 30 mètres/ point d'intelligence, peut créer des reliefs, de la végétation, un cour d'eau...

11-18 en intelligence : possibilité de modifier 300 mètres/ point d'intelligence, peut créer des rues, des bâtiments, et tout ce qui est artificiel.

19+ en intelligence : possibilité de modifier 1,5 km/ point d'intelligence, peut créer des bâtiments complexes, des animaux...

En sachant que ce concentrer signifie ne pouvoir faire rien d'autre que ça, marcher et pouvoir dire quelques mots (pas une vraie conversation). Lorsque deux personnages essayent au même endroit de modifier l'espace, c'est celui qui a le plus en intelligence qui l'emporte.

✧ **Quitter les Limbes** : l'idéal pour quitter les Limbes est d'utiliser *changement de plan*, un portail ou un conduit planaire, trois moyens que les pjs n'ont pas à leur disposition.

Ils sont donc condamnés à avancer un peu au hasard, espérant trouver une sortie ou quelqu'un qui puisse leur indiquer. Se concentrer sur l'idée d'une sortie est déjà quelque chose, avoir des très bonnes connaissances dans le plan des Limbes est encore mieux mais de toutes façon, ce ne sera pas chose aisée.

S'ils maîtrisent la matière des Limbes, ils peuvent avancer dans la matière stabilisée, puis à l'extrémité de leur champ, modifier à nouveau la matière et ainsi de suite.

..... Évènements

Les évènements suivants sont des possibilités de rencontres que le MJ peut utiliser pour faire découvrir aux pjs les richesses et dangers de ce plan. Le dernier « *le groupe d'aventurier* » est à utiliser dès que le groupe est en danger de mort, ce qui peut survenir dès la sortie de la forteresse, soit après un ou plusieurs évènements si les pjs sont fortiches.

✧ **Le conduit planaire** : les pjs tombent, au milieu du chaos, sur un invariant : un conduit planaire, étrange tube qui relie le plan Primaire aux Limbes en passant par l'Astral. Là où les pjs tombent dessus, il est encore loin de sa destination finale, la cité du dieu-roi des githzeraï. Si les pjs le remontent, 50% de chances qu'ils aillent vers le point où il rejoint l'Astral (les pjs ne peuvent pas l'emprunter, ils ne sont pas à l'extrémité).

Dans 50% des cas, ils vont s'enfoncer dans les Limbes vers la plus grande cité des githzeraï. Tous les autres évènements surviendront avant que les pjs ne l'atteignent.



✧ **La zone d'échange entre githzeraï et slaades** : les pjs tombent sur une zone stabilisée ressemblant à une caverne pleine de ramifications. C'est le lieu où les githzeraï de la forteresse que viennent de quitter les pjs vont vendre les prisonniers aux slaades.

C'est dans un couloir annexe que les pjs pourraient assister à l'échange. Les githzeraï sont une trentaine, bien armés, ils accompagnent 10 prisonniers.

Si les pjs sont simples spectateurs de cet événement, qui a lieu près d'un bassin de lave en fusion, les slaades, qui sont venus à une dizaine, vont tester la force que leurs « partenaires commerciaux » du moment et les affronter. Comme tout ce qu'il y a dans les Limbes, cet accord n'aura pas duré... Les pjs pourraient être pris dans l'affrontement puis poursuivis pas le camp des gagnants, les slaades.

Si les pjs essayent d'intervenir, en voulant libérer les esclaves ou autres, ils seront attaqués par les githzeraï et les

slaade rouge

slaades, qui renforceront leur accord du fait de cette escarmouche réalisée ensemble. Peu probable que les pjs en ressortent vivants.

✧ **Le groupe d'aventuriers** : la zone dans laquelle se trouvent les pjs est soudainement modifiée par une puissante magicienne anarch (une githzeraï du nom de Xia), visiblement en pleine fuite avec deux compagnons aventuriers (un paladin humain du nom de Georges, un guerrier aasimar du nom de Lunus, ce sont des aventuriers niveau 12).

Voyant les pjs, le paladin leur crie en commun : « *fuyez, fuyez ! Il y a plein de slaades, ils vont nous tuer, il faut fuir !* »

La zone modifiée par la githzeraï avance avec elle et les pjs ne seront rapidement plus dedans s'ils ne se mettent pas à courir sur le sentier boisé en cours de création. S'il n'avaient pas cette réaction, les pjs seraient de plus rattrapés par un groupe de slaades de plusieurs couleurs, qui les dévoreraient.

Au bout d'un moment de course (le MJ doit décrire comment le chemin se crée devant les pas du groupe et se désagrège derrière eux), le groupe d'aventurier ralentit sur l'indication de la githzeraï, qui ne sent plus la présence de la horde de slaades qui étaient à leurs trousses. Elle engage la conversation :

« nous avons surestimé nos forces, il y en avait plus que je ne pouvais compter. Je crois que le mieux est de rentrer à Sigil, il y a un portail tout près. Mais qu'est-ce que vous faisiez dans un endroit si dangereux ? » Le groupe était visiblement au plein milieu d'une aventure dans un repère de slaades. Il est apparemment flagrant pour ces pnjs expérimentés que les pjs ne sont pas au niveau pour évoluer dans ce monde.

Quelques temps après, après que le paladin ait eu le temps de soigner les pjs blessés par apposition des mains, le groupe arrive en vue du portail, lequel, si les pjs sont vigilants et ont une bonne perception, est gardé par une meute de slaades, qui se jette en avant vers le groupe.

La magicienne crée un chemin de contournement pour que les pjs accèdent au portail pendant que son groupe sert de leurre. Elle n'a que le temps de leur crier que la clé de portail est un mot presque imprononçable : « ARTKWIXZ » qu'il leur faudra prononcer devant le portail.

Quand les pjs parviennent au niveau du portail, un slaade vert a visiblement senti la manoeuvre et s'attaquera sauvagement aux pjs. Il leur faudra lui échapper pour passer le portail (peu probable qu'ils tiennent longtemps s'ils se battent).

Les pjs, en traversant le portail, surface iridescente bleutée, sentiront leur corps se décomposer, parcourir des éons et se recomposer, chutant de deux mètres de haut, comme le portail était incrusté dans la fenêtre d'une maison. Ils sont dans la rue.

Quelques secondes plus tard, le paladin Georges traverse, blessé au côté. Il dit alors : « les autres sont... euh... morts ! Je vais trouver une auberge pour me reposer et prier pour eux ! A bientôt ! ». Sans autre forme de procès, il laisse les pjs là, refusant d'être suivi, avec visiblement (pour les plus psychologues des pjs) quelque chose sur la conscience. Il éternue en partant (il a perdu son statut de paladin).

Au moment où les pjs quittent les lieux, ils entendent le portail crépiter une troisième fois. Lunus, le guerrier, s'écroule, blessé et à l'agonie. Si les pjs s'approchent, il prononce dans un râle : « je vais mourir, le slaade rouge avait du poison sur ses griffes. Promettez moi de nous venger, promettez moi que quand vous serez assez forts, vous retrouverez Georges et vous tuerez ce faux paladin qui s'est enfui et nous a abandonné... » et meurt.

Il a une arme et une armure magique, plus un sac d'aventurier plein de matériel et une bourse de 560 pièces d'or.

Fin

L'aventure se termine ainsi, les pjs ayant échappé à un destin bien funeste d'hôte pour les slaades. Ils sont désormais réunis à Sigil, ville centrale pour les nombreuses aventures qu'ils vivront à l'avenir.

Bonus à l'expérience accordée en fin de quête :

- S'ils ont démasqué la supercherie du magicien githzerai de la forteresse et l'ont vaincu.
- S'ils ont libéré les autres prisonniers.
- S'ils ont réussi à comprendre ce qu'il fallait faire en sortant de la forteresse pour maîtriser la matière des Limbes.