



LE MÉCÈNE ET LA CAÏN

Scénario d'introduction au multivers de Planescape

Joué à Objectif Jeux en novembre 2008

Le présent scénario permettra à vos joueurs de faire leurs premières armes dans les ruelles crasseuses et mal famées de Sigil. Ce scénario est calibré pour un groupe de 4 à 5 personnages de niveau 2, mais vous devriez pouvoir l'adapter à une autre configuration sans trop de difficulté en modulant simplement le nombre, le FD ou le Niveau de l'opposition. Vous y donc trouverez un synopsis de chacune des scènes traversées par vos héros ainsi que les caractéristiques d'un groupe de personnages prêtirés de niveau 2.

Ce scénario est conçu pour être utilisé avec les règles du *dk*² et les modifications exposées dans *PlanesKape* (disponible en PDF sur <http://meuh.fullbox.org/blog/index.php?itemid=69&catid=13>). Afin de rendre l'apprentissage des règles le plus facile possible, les prêtirés fournis en annexe de ce document n'utilisent pas le système de contacts ni certains autres points de règles propres à *PlanesKape*.

Synopsis

Les joueurs forment un groupe de « fixers », des spécialistes dans les opérations louches dans le Bas Quartier. Engagés par **Francesco le Flamboyant** (un mac minable tentant de se faire un trou dans le Quartier des Gratte-Papiers), ils devront retrouver **Clarice**, une jeune femme disparue dans le Bas Quartier.

Ils remonteront la trace de la fille depuis le Bas Quartier et ses quartiers ouvriers jusqu'à la Ruche et un portail vers le plan de l'Ombre. Là-bas, ils découvriront le village de **Soufflevent** et comprendront que celle qu'ils cherchent à été ramenée par sa famille et doit désormais reprendre sa place chez les siens : au cœur d'un dispositif magique destiné à éloigner les ombres de leur village.

Les joueurs devront choisir : laisser la jeune femme souffrir pour des années pour le bien de sa communauté ou la renvoyer faire le tapin dans les ruelles sordides de la Cage ?

Quoi qu'il en soit, bon retour dans la Cage matois !

Julien « Selpoivre » Rothwiller
(Version 1, Janvier 2009)

Intro : « Retrouvez ma pauvre petite protégée »

Synopsis

Type de scène : Négociation/Introduction

Le scénario démarre sur un rendez vous des PJs avec **Francesco** au **Bar du Cadavre Fumant**. Pour ceux qui n'auraient pas joué au jeu vidéo *Planescape : Torment*, le Cadavre Fumant est un bar miteux du Bas Quartier réputé pour ses grills et pour le bige qui semble prendre plaisir à se faire carboniser au dessus des flammes depuis des mois. L'ambiance de cette taverne est donc totalement décalée, quelque part entre la cantina de Star Wars et l'Enfer de Dante.

- Au cours de cette scène, Francesco se présente comme un artiste et un grand mécène. L'une de ses protégées, la jeune **Clarice a disparu dans le Bas Quartier**. Elle n'est jamais rentrée chez elle après avoir assisté à la représentation d'une pièce de théâtre « les Deux Amants ».
- Clarice est une **jeune femme arrivée récemment** du Primaire (une ville appelée Soufflevent). Francesco prétends qu'elle est une danseuse cherchant à percer dans le monde du spectacle de Sigil (si les PJs ne percutent pas, un jet opposé Maquereau contre Psychologie permettra de comprendre que Clarice est en réalité une catin et Francesco son souteneur).
- Francesco propose une **belle récompense** si les PJs **ramènent Clarice en vie** et en bonne santé. Il demande également au groupe de faire preuve de **discrétion**.

Dramatis personae

Francesco le Flamboyant :

Maquereau vantard niveau 3

Maquereau +9 / Vantardise +7 / Reste +5

30 PV / 12 PE

Description en deux mots : Un grand type bavard et vantard entre Inigo Montoya (*Princess Bride*) et Jack Sparrow (*Pirates des Caraïbes*).

Scène 1 : Descente dans les bas-fonds

Synopsis

Type de scène : Enquête/Exploration

Lors de cette séquence, les joueurs peuvent soit utiliser leurs contacts soit se renseigner eux-mêmes. En fonction de l'attitude adoptée, les pistes suivantes peuvent ou non s'ouvrir à eux :

- **Théâtre « Le Palais Englouti »** : Clarice est une cliente régulière mais n'a jamais postulé pour une place de danseuse dans la troupe (jet de Renseignement diff 20 : un acteur avoue l'avoir déjà engagée pour des parties fines depuis qu'elle est arrivée il y a quelques mois). Le soir de sa disparition, elle a quitté le théâtre avec l'un des videurs pour se rendre à la Voile Noire.
- **Auberge « La Voile Noire »** : Quelques habitués se souviennent vaguement avoir vu Clarice passer avec un client ce soir là. Un jet de Renseignement diff 15 permettra d'apprendre qu'elle est repartie en direction de la Fosse.
- **Rues du Bas Quartier** : Un jet de Renseignement diff 25 permettra d'apprendre que Clarice a été vue aux alentours des quais de la Fosse.

Dramatis personae

Citoyen typique de la Ruche ou des Bas quartiers :

Citadin débrouillard niveau 2

Citadin +8 / Débrouillardise +6 / Reste +4

20 PV / 8 PE

Scène 2 : Embuscade !

Synopsis

Type de scène : Combat

La Fosse est une sorte de ravin marquant en quelque sorte la frontière entre le Bas Quartier et la Ruche. Au fond du ravin se trouve un fleuve boueux et nauséabond dont la rumeur veut qu'il soit un bras du Styx. Les barbes-grises de Sigil racontent à qui veut l'entendre que ce fleuve était autrefois utilisé pour importer des marchandises en provenance de la Gaste Grise (des larves d'âmes à destination des bars de fiélons principalement). En tout cas, s'il subsiste bien un quai au fond de la Fosse, il est désormais le refuge d'une petite dizaine de prostituées y survivant dans des cabanons de fortune par peur de loger dans la Ruche.

- Alors qu'ils enquêtent sur les docks de la Fosse, par exemple, pendant qu'ils y interrogent les quelques catins qui s'y terrent, **les PJs sont agressés** par un petit groupe de sicaires (comptez environ 1 sicaire par joueur pour rendre le combat un peu corsé).
- Une fois mis en déroute et interrogés, les sicaires survivants avoueront sans difficulté avoir été **engagés par Seamus**, un méphite du feu pour **effrayer ou éliminer** tous ceux qui s'intéressent à Clarice.
 - Un jet de Connaissance (La rue) diff 20 ou utilisation d'un contact permettra de savoir que Seamus est un intermédiaire établi non loin d'ici derrière la Grande Fonderie.

Dramatis personae

Sicaire de la Ruche : *FD 2 Niveau 1.*

Compétences : Combat +7, Soutourierie +8, Survie +8, Mystique +1

Compteurs : 12 PV, 4 PE

Attaques : Lames courtes : soit +7 soit +5/+5. Inflige 1d6+1 points de dégâts.

Capacités spéciales : Cageur (Talenteux (Survie), Adaptation), Talenteux (Soutourierie), Vitalité,

Attaques multiples (dagues).

Scène 3 : Jusque dans les Ombres

Synopsis

Type de scène : Exploration

- Les joueurs n'auront aucun mal à retrouver Seamus est chez lui, dans une petite cabane au fond d'une allée enfumée derrière la Fonderie. Menacé ou acheté, il révèle aux PJs sa version de l'histoire :
 - Il a été **engagé par un certain Wilmer** pour retrouver Clarice. Il n'a eu aucun mal à remplir sa part du marché étant donné que la petite pensait pouvoir se protéger en restant exposée dans des endroits publics.

- Une fois au courant, **Wilmer est tombé sur Clarice** avec deux gros bras et l'a **enlevée** et **ramenée a l'entrée de la Ruhe** où se trouve un **portail** vers le plan de l'Ombre. C'était il y a à **peine 24h**.
- Il a demandé un dernier service à Seamus : **engager un gang** pour couvrir ses traces.

Les joueurs sont donc bons pour une petite exploration du Plan de l'Ombre. Pour ceux qui n'ont pas eu la chance de jouer à l'extension *Mask of the Betrayer* pour *Neverwinter Nights 2*, imaginez un monde reflétant le plan primaire mais silencieux, en noir et blanc et peuplé de fantômes et d'âmes en peine. N'hésitez pas à jouer avec les nerfs de vos joueurs, à grand renfort d'hallucinations et d'apparitions remarquées du coin de l'œil. Et si vous joueurs s'avisait de faire les malins, collez leur un ou deux zombies maresqueux (cf. *Bestiaire Monstrueux* du dK) dans les patés, ca leur apprendra à la ramener. Bienvenue dans le plus grand train fantôme du multivers !

- Une fois de l'autre côté, un jet de Survie diff 20 permettra aux joueurs de trouver une piste empruntée relativement récemment.
- Au bout de la piste, ils trouveront un **village assailli par des âmes en peine**. Soudain, cri de douleur atroce retentit et une **lumière blanche** apparaît, chassant les morts vivants et restaurant un peu de couleur dans ce village.

Dramatis personae

<p>Seamus, guide et arrangeur méphite : <i>Arrangeur roublard niveau 6</i> Arrangeur +12 / Roublardise +10 / Reste +8 60 PV / 24 PE</p>

Scène 4 : Faire le choix que personne ne peut faire

Synopsis

<p>Type de scène : Ouverture</p>

- **Wilmer** vient de placer **Clarice** dans une **étrange machine** au milieu du village. La gamine **hurle** et se fige dans une **expression de douleur**.
- Les gardes interceptent les PJs pour connaître leurs intentions.
- Wilmer se présente alors comme le bourgmestre de Soufflevent et le propre père de Clarice avant de leur expliquer la situation :

Voilà quelques mois que le paisible village de Soufflevent a glissé depuis le plan Primaire jusque dans cette région reculée du plan de l'Ombre. Personne ne sait exactement comment cet évènement a pu se produire mais tous soupçonnent que tout ceci ait un lien avec l'étrange voyageur venu réclamer les terres de Soufflevent au nom d'un roi sorcier quelques jours avant que tout ne change.

Très attachés à leur terre et à leurs demeures, les habitants de Soufflevent ont refusé de tout quitté et se sont mis à rechercher une solution pour éloigner les morts le temps que le sorcier du village, un vieux bougre du nom d'Albert, ne découvre comment créer une brèche planaire capable de renvoyer le village sur son monde d'origine.

En attendant, Albert a fabriqué une étrange machinerie capable d'émettre une lumière éloignant les morts. Le seul souci c'est que Clarice, la propre fille de Wilmer, semble être la seule à pouvoir alimenter la machine.

Dilemme final : Les joueurs vont-ils laisser Clarice dans une éternité de souffrance ou la sortir d'ici et condamner le village par la même occasion ?

Dramatis personae

Wilmer le patriarche

Bourgmestre paranoïaque niveau 5
Bourgmestre +11 / Paranoïa +9 / Reste +7
50 PV / 20 PE

Description en deux mots : Un gros type d'une cinquantaine d'années au visage marqué par la fatigue.

Garde de Soufflevent :

FD 3 Niveau 2.

Compétences : Combat +9, Souterrainerie +6, Survie +10, Mystique +3

Compteurs : 42 PV, Armure 4, 12 PE

Attaques : Hallebarde : +9. Inflige 3d6+2 points de dégâts.

Capacités spéciales : Cageur (Talenteux (Survie), Adaptation), Vitalité x2, Puissance x2, Armes et armures de professionnel.



ALINYS DAVLAMIN

Sorcière et exploratrice tieffeline niveau 2

Idéal : Dogme Athar

"Les dieux sont des imposteurs. Ils sont comme vous et moi soumis aux forces cosmiques. Cherchons ensemble qui tire les rênes du multivers."

FORce	DEXtérité	CONStitution	INTellect	SAGacité	CHARisme
+0	+3	+2	+5	+4	+2

Attaque (FOR, INT)	+6
Défense (DEX, CHA)	+5
Résistance (CON, SAG)	+7

Points de Vie	18
Points d'Énergie	31

Adaptabilité (DEX, SAG)	+9
Concentration (CON, SAG)	+8
Connaissance (Magie)	+15
Connaissance (Plans)	+11
Diplomatie (INT, CHA)	+9
Discrétion* (DEX, INT)	+9
Guérisseur (INT, DEX)	+9
Perception (INT, SAG)	+11
Préparation (INT, CHA)	+9
Psychologie (INT, SAG)	+11
Renseignement (SAG, CHA)	+8

Attaques :

Mains nues : + 6 ; 1d6

Épée courte : +9 ; 1d6

Protection :

Armure : Veste renforcée (Protection 1)

Bouclier : -

Autre équipement :

Charme de sang (redonne 2d6 PV)

Nœud Gordien (redonne 2d6 PE) x2

Atouts :

Peuple (Tieffelin)

- Vision des étoiles
- Vol
- Porte poisse : Peut désigner une cible à moins de 3 mètres. Jet de Résistance contre 19 pour ne pas subir un -2 aux jets de Résistance pour la scène.

Réfractaire (Feu) : Peut dépenser 1d6 PE pour réussir automatiquement un jet de Résistance contre le Feu.

Mystique (Occultisme, Force) : Permet de lancer des sorts du domaine de Force avec la compétence Connaissance (Magie).

Arme de prédilection (Épée courte) : Peut utiliser la DEX à la place de la FOR avec cette arme.

Compteurs exceptionnels (PE)

Talentueux (Connaissance de la Magie)

Apprentissage

Compteurs

Maintien inconscient

Sac d'un jour (préparation -5)

Sorts mémorisés :

Projectile de Force (Portée Jet ; Inflige 3d6+4 dégâts à une cible) : Diff 20 ; 1d6 PE

Bouclier de Force (Protection 3 sur soi ; Concentration) : Diff 20 ; 1d6 PE

Etreinte de Chiryne (Portée Jet ; Inflige 1d6+4 dégâts, ignore l'armure et immobilise une cible ; Concentration) : Diff 25 ; 2d6 PE

Vague vengeresse (Portée Jet ; Inflige 4d6+4 dégâts sur une grande salle ignore l'armure) : Diff 30 ; 3d6 PE

Plume (Portée Mêlée ; Divise par deux les dégâts de chute sur 4 cibles ; 1d6 +2 tours) : Diff 20 ; 1d6 PE

Main du Mage (Portée Tir ; Permet de manipuler des objets à distance ; Concentration) : Diff 20 ; 1d6 PE

KHOS DES OMBRES

Cambricoleur et trafiquant ombrien niveau 2

Idéal : Dogme Indep

"Tout le monde a droit à la liberté d'expression et de pensée. Si certains pensent que le multivers est carré, pourquoi pas, ils ont peut-être raison, mais d'autres pencheront plutôt sur la ponctualité de l'univers. En tout cas, ça se discute!"

FORce	DEXtérité	CONstitution	INTellect	SAGacité	CHARisme
+0	+6	+1	+4	+4	+2

Attaque (FOR, INT)	+5
Défense (DEX, CHA)	+9
Résistance (CON, SAG)	+5

Points de Vie	21
Points d'Énergie	14

Adaptabilité (DEX, SAG)	+12
Athlétisme* (DEX, FOR)	+8
Bluff (INT, CHA)	+8
Concentration (CON, SAG)	+7
Diplomatie (INT, CHA)	+10
Discrétion* (DEX, INT)	+16
Fouille (INT, SAG)	+10
Métier (Sécurité)	+12
Perception (INT, SAG)	+10
Renseignement (SAG, CHA)	+8

Atouts :

Peuple (Ombrien) :

- *Vision nocturne*
- *Mystique (Empathie planaire, Lumière)* : Permet de lancer des sorts du domaine de Lumière avec la compétence Concentration.

Gars du coin (Bas Quartier) : +2 en Renseignement et Diplomatie dans ce quartier.

Action combinée (Attaque) : Peut remplacer une attaque par deux attaques à -2.

Arme de prédilection (Épée courte) : Peut utiliser la DEX à la place de la FOR avec cette arme.

Dissimulation : Peut prendre un tour pour dissimuler un petit objet sur soi.

Bige (Libre Ligue)

Apprentissage

Talentueux (Discrétion)

Compteurs exceptionnels (PV)

Attaques :

Mains nues : + 5 ; 1d6

Épée courte : +11 ou +9/+9 ; 1d6

Protection :

Armure : Armure de cuir discrète (Protection 2, +1 en Discrétion)

Bouclier : Targe (Protection 1)

Autre équipement :

Charme de sang (redonne 2d6 PV)

Sac d'amateur (préparation +0)

Sorts mémorisés :

Voile d'ombre (+1 en Discrétion ; Concentration) : Diff 20 ; Gratuit

Aveuglement (Portée Mêlée ; Aveugle la cible pour 1d6 tours) : Diff 20 ; 1d6 PE

Quasi-invisibilité de Khos (+4 en Discrétion ; Concentration) : Diff 25 ; 2d6 PE

Lueur étoilée (Illumine une grande salle d'une faible lueur ; Concentration) : Diff 20 ; 1d6 PE

H⊕RAG⊕R

Brute philosophe tieffelin niveau 2

Idéal : Dogme Homme-Poussière

"Vous êtes mort! Ce n'est pas une menace, c'est un constat. Le monde est mort! La réponse au multivers, ceux qui la détiennent sont à l'interface de la vie et de la mort. C'est seulement à ce stade que nous pourrions commencer à vivre."

FORce	DEXtérité	CONstitution	INTellect	SAGacité	CHARisme
+5	+4	+4	+1	+2	+0

Attaque (FOR, INT)	+7
Défense (DEX, CHA)	+5
Résistance (CON, SAG)	+6

Points de Vie	32
Points d'Énergie	16

Adaptabilité (DEX, SAG)	+7
Athlétisme* (DEX, FOR)	+10
Connaissance (La rue)	+4
Intimidation (FOR, CHA)	+6
Perception (INT, SAG)	+2
Préparation (INT, CHA)	+2
Survie (CON, SAG)	+5

Atouts :

Mains nues : + 7 ; 1d6 + 5

Hache d'armes de qualité : +8 ; 2d6 + 6

Protection :

Armure : Cotte de mailles intimidante (Protection 4, +1 en Intimidation)

Bouclier : Ecu (Protection 2)

Autre équipement :

Charme de sang (redonne 2d6 PV)

Sac de professionnel (préparation +5)

Atouts :

Peuple (Tieffelin) :

- *Vision des étoiles*
- *Résistance aux éléments* : Protection 4 contre feu, froid et électricité
- *Arme naturelle (cornes)*

Natif de la Cage : Ne peut subir un effet de bannissement.

Repousse la douleur : Peut retarder une blessure à la fin du combat.

Posture de combat : Attaque totale : Défense -2, Dégâts +2d6

Adrénaline : Peut dépenser 2d6 PE pour une action supplémentaire en fin de tour.

Sens du combat : Peut passer 1 tour à observer un combat pour gagner 3dK.

Compteurs exceptionnels (PV)

Compteurs

Armes et armures de professionnel

FRÈRE DE SKHIZEIN

Spécialiste de la suture à l'arc niveau 2

Idéal : Dogme Homme-Dieux

"Le destin de chacun est d'atteindre la gloire suprême ! Il suffit de passer l'épreuve... ta vie n'est qu'un test avant la grande récompense bige. Mais gare à l'échec : le destin des enfumés n'est que la récession !"

FORce	DEXtérité	CONstitution	INTellect	SAGacité	CHARisme
+0	+5	+2	+4	+2	+2

Attaque (FOR, INT)	+6
Défense (DEX, CHA)	+8
Résistance (CON, SAG)	+4

Points de Vie	19
Points d'Énergie	15

Adaptabilité (DEX, SAG)	+13
Athlétisme* (DEX, FOR)	+7
Concentration (CON, SAG)	+4
Connaissance (Folklore)	+8
Connaissance (La rue)	+8
Diplomatie (INT, CHA)	+8
Discrétion* (DEX, INT)	+11
Fouille (INT, SAG)	+8
Métier (Cartographe)	+11
Métier (Guérisseur)	+11
Perception (INT, SAG)	+8
Préparation (INT, CHA)	+8
Psychologie (INT, SAG)	+8
Renseignement (SAG, CHA)	+6

Atouts :

Peuple (Humain) :

- *Versatilité* : Gagne 2 dK de plus en début de partie
- *Détection de portails* : Peut dépenser 1 dK pour connaître l'emplacement d'un portail environnant.

Synergie (Concentration) : Une fois par scène, peut ajouter 1 dK ou +1 à un jet de compétence ou d'avantage en habillant l'action avec Concentration gratuitement.

Essaye encore (Attaque) : Peut dépenser soit 1dK soit 1d6 PE pour relancer un jet et garder le meilleur des deux.

Rituel de chance : Une fois par jour, peut échanger 1d6 PE contre 1dK.

Arme de prédilection (Arc long) : Peut utiliser la DEX pour attaque avec cette arme à la place de la FOR.

Apprentissage

Compteurs

Armes et armures de professionnel

Don naturel

Attaques :

Mains nues / Poignard: + 6 ; 1d6

Arc long : +11 ; 2d6 + 5

Protection :

Armure : Veste renforcée (Protection 1)

Bouclier : -

Autre équipement :

Charme de sang (redonne 2d6 PV)

Sac de professionnel (préparation +0)