

Further down the spiral

I- Où commence la spirale

Abel Le Blanc était un agent des Puissances du Mont Céleste, impliqué dans la Guerre Sanglante à de nombreuses reprises. Il participait aux ventes d'armes des Plans Supérieurs qui alimentaient la Guerre Sanglante, et il avait mené pas mal de missions d'espionnages ou de négociations. Usé par la violence éternelle de cette Guerre, il y avait longtemps qu'il rêvait d'un temps où tout ça s'arrêterait...

C'est à Sigil que commence cette histoire puisqu'un jour il s'est retrouvé dans la taverne « *La Pax* », qui regroupe des fiélons et des célestes de tous les bords. Il avait été contacté pour assister une entrevue entre deux généraux (une marilith tanar'ri — Yarilia — et un diantrefosse baatezu — Bertanus) qui étaient dans le même état d'esprit que lui. Une nouvelle bataille grondait, dont ils allaient être les généraux, et il se trouvait que les deux démons, pourtant de camps opposés, en avaient assez de ce conflit, et avaient fini par s'entendre sur le fait qu'ils voulaient désobéir aux ordres. Ils avaient fait venir Le Blanc, parce qu'il était connu dans les Plans Inférieurs, et qu'il pourrait peut-être leur trouver une solution.

Le Blanc les aida à préparer le plan qui rendrait mémorable et symbolique la bataille de Maldoror, comme le début de la fin de la Guerre Sanglante. Ce plan exigeait le sacrifice des deux démons mais ils étaient d'accord et suivirent Le Blanc sur le Mont Céleste pour son exécution. Le rituel sacré qui créa alors *Le Cube de Maldoror* exigea le mélange du pouvoir de divinités des Plans Supérieurs, du sang et du consentement d'un seigneur tanar'ri et d'un seigneur baatezu. Les démons moururent pendant le rituel, mais le *cube* fut créé.

C'est Abel Le Blanc qui le porta sur le champ de bataille de Maldoror avant que les forces armées ne fussent engagées. Sur les plaines d'Achéron, alors que de grands cubes noirs parcouraient des cieux sans limites ni horizons, les armées grondantes de fiélons et de diables assoiffés de sang se turent quand parla la magie du *cube*. En un instant tous ceux qui étaient sur le point de s'entretuer furent absorbés pas le *cube* et enfermés dedans. Des centaines de milliers d'âmes guerrières furent réduites au silence, et la Guerre Sanglante connut un répit, un bref moment de calme.

Abel Le Blanc se savait porteur d'un artefact dont la puissance dépassait tous les autres. Une guerre en boîte reposait dans ses mains. Il se réfugia à Sigil, éloigné des Puissances, et médita sur ce qu'il devait faire de tout ça. Lui qui venait de connaître une succession d'événements grandioses, il chercha un moyen de se retirer de tout ça. Il était sage, et le jardin de Kanishi, dans le Quartier des Guildes, fut l'endroit où il chercha ces réponses. Le vieux japonais le guida dans sa recherche, et le Jardin ouvrit pour lui une porte vers l'Oubli. Un portail vers un endroit inconnu, d'où lui-même ne garderait aucun souvenir, aux abords des rives du Styx. Il se plongea dans l'eau pour y cacher l'objet, et ce faisant, il perdit tous ses souvenirs. Personne, désormais, ne pourrait lui extorquer d'informations, puisqu'il avait tout oublié. Quand il revint à Sigil, il faisait partie de tous ces azimutés dont on pense que la complexité du Multivers les a arrachés à la raison. Ayant perdu tout souvenir, il erra, hagard, jusqu'à ce que la Morne Cabale ne l'accueille, et ne s'occupe de lui.

Mais même l'eau du Styx ne peut enlever à un homme le besoin de savoir qui il est, et Abel, que les Mornés avaient renommés Araignée (il était revenu sans souvenir de son nom), tenta dès lors de se souvenir de qui il était. Notant ici et là toutes les choses qui lui revenaient en mémoire, il amassait des bouts de connaissances distordus, mélangés, partiels.

C'est ainsi qu'il écrivit « *la trahison des amants* », une pièce de théâtre cohérente, qui racontait d'une façon ésotérique le rôle qu'il avait tenu dans la bataille de Maldoror. La plupart des gens n'y voient qu'une simple pièce sur l'amour, et ce fut le cas d'un Sensat nommé Beshlar Ombrel, qui partageait sa chambre à la Loge, et qui emporta le manuscrit de la pièce quand il sortit, pour la publier à son nom.

Maintenant que la pièce a été jouée au Plaza Englouti (un théâtre du Quartier des Guildes), le public n'a pu y voir que l'histoire d'amour, qui a valu et vaut encore à la pièce un certain succès. Mais les agents tanar'ris et baatezus ne sont pas restés si sourds à l'évocation des noms des protagonistes, notamment Maldoror (qui est encore un souvenir amer pour eux, même si l'histoire remonte à 4 ans), et ils aimeraient

bien savoir qui est l'auteur, et s'il sait où a été caché *Le Cube*

de Maldoror...

II- Une simple enquête

1- Engagés pour quelques joncs

Les pjs débarquent à Sigil pour la première fois. Ils voient un jeune tieffelin aventurier en train de se faire molester par deux gardes du corps (un humain et un demi-orque, tous deux richement habillés). Il faut que les pjs interviennent.

En fait, ces gardes du corps sont ceux d'un riche marchand du Quartier de La Dame, et le jeune tieffelin un « détective » de « *De Primaire à Voyageurs des Plans* » qui s'est fait surprendre alors qu'il filait le-dit marchand.

S'ils l'ont aidé, le tieffelin remerciera les pjs et pourra les affranchir un peu sur la Cage (avec toute la condescendance dont peut faire preuve un Sigilien pour un béjaune). Finalement, voyant qu'ils n'ont pas d'endroits où loger, ni travail, leur proposera de les amener chez son patron voir s'il peut les faire bosser.

Les pjs et le tieffelin regagneront le Quartier des Guildes pour la nuit, et le lendemain, alors que le détective ira faire le compte-rendu de son échec à son agence, il introduira les pjs auprès de Bristol Burnkoff, le patron.

Celui-là proposera un travail aux pjs après avoir évalué leurs compétences. La mission sera payée 250 po à partager entre les pjs (il peut en donner un dixième avant pour couvrir leurs frais). Il s'agit de faire une enquête à propos d'un auteur de théâtre. L'employeur souhaite qu'on trouve qui est l'auteur d'une pièce qui est jouée depuis quelques temps au Plaza Englouti, et qu'on lui fasse un compte-rendu détaillé sur qui il est, où il habite, ce qu'il fait dans la vie,... S'il y a suffisamment de détails et que c'est intéressant, il est possible qu'il y ait un petit bonus à la paye.

Les pjs pourront découvrir le sujet de la pièce, et même la voir, puisqu'elle se joue le soir-même. Elle est jouée par la compagnie du Bouffon Austère.

La trahison des amants retrace l'histoire de Maryline et Bertanus, qui venaient de deux nations en guerre, mais qui nourrissaient en secret un amour l'un pour l'autre. Ils étaient de familles nobles, et leur amour impossible les blessait au plus haut point. Ils auraient voulu plus que tout que cette guerre s'arrête, mais tout séparait leurs pays, et ils n'y pouvaient rien.

Parce qu'ils ne pouvaient plus se cacher, un jour, ils allèrent voir l'homme de la montagne, très loin de leurs

foyers respectifs, pour ne plus revenir chez eux. Leur union interdite les faisait souffrir, mais la protection de l'homme de la montagne leur permit de faire ce qui était interdit, qu'ils se marient et qu'ils aient un enfant ensemble.

Maryline tomba finalement enceinte. Mais elle comme Bertanus, loin de leurs pays, dépérissaient, comme si les dieux ne leur permettaient pas de vivre cette union. Leur santé déclina à tous les deux jusqu'à l'accouchement, et peu après, ils moururent. Mais l'homme de la Montagne leur promit de cacher leur enfant, qu'ils avaient nommé Maldoror, des foudres divines, et il chemina vers Sigil. Ainsi se termine la pièce, sur la morale que le sacrifice et la trahison des parents à leurs nations leur aura quand même permis de faire un enfant, c'est-à-dire que l'amour a triomphé de la haine, et que les choses sont toujours ainsi.

Les pjs, avec les renseignements obtenus au Plaza Englouti, auront peu de mal à apprendre que l'auteur ne fait pas partie de la guilde des auteurs, mais que son histoire a tellement plu qu'on l'a payé assez cher pour ça. C'est un Sensat nommé Beshlar Ombrel (un demi-elfe). Après enquête, ce Sensat finira par avouer (ou des indices chez lui permettront d'apprendre) qu'il n'est pas le véritable auteur de la pièce. Il a fait un séjour à La Loge, parce qu'il était un peu azimuté (ses amis pourront le confirmer). C'est là-bas qu'il prétend avoir eu l'inspiration. En réalité, il a fait la rencontre d'un bige rendu encore plus azimuté que lui par les réalités planaires. Cet azimuté se nommait Araignée (pour celle qu'il avait au plafond), c'était un vieil humain complètement ravagé. Mais il passait beaucoup de temps à écrire, parce qu'il avait, disait-il, des idées qui surgissaient plein sa tête. C'est pour ça qu'il écrivait, pour ne pas oublier. Et puis, il ne comptait rien faire de la pièce, qu'il écrivait, alors Beshlar Ombrel qui l'avait lue, lui demanda s'il pouvait la prendre, et le vieux n'a rien dit contre (la version d'Ombrel).

Il se trouve que depuis Ombrel s'est fait pas mal d'argent avec la vente de cette pièce... Mais il n'a pas cherché à recontacter le vieil Araignée, qui doit toujours se trouver à la Loge.

A la Loge, les pjs apprendront qu'Araignée est parti depuis quelques jours. Ils pourront apprendre qu'il fait des séjours à la Loge depuis 4 ans. Il reste quelques jours tous les mois et puis il repart. Cet azimuté mène l'enquête depuis le

temps qu'on le connaît pour savoir qui il est. Il ne cesse de prendre des notes qu'il relit inlassablement. Il a du mal à s'exprimer clairement, parce que son cerveau est ravagé, mais ce n'est pas un mauvais bougre, et la Loge le fournit en papier et en mines de charbons. Il est parti depuis 3 jours. Les pjs pourront avoir une description assez détaillée d'Araignée (grand manteau de cuir marron usée jusqu'à la corde, barbe grisonnante dégueulasse, cheveux sales et en pétards, grande taille, et poids moyen). Les employés de la Loge pourront dire que les pjs le verront fatalement dans les soupes populaires, où les azimutés dans son genre finissent toujours par venir manger. Il y en a quelques une dans le coin, notamment le Garde-Manger d'Allesha, et la Boule Froide.

Dans les deux, on connaît un peu Araignée, et on l'a vu il y a peu à la Boule Froide (« Pourri » pourra en attester). En effet, Araignée est dans les rues environnantes, à prendre des

2- Plusieurs sur la même piste

Les pjs ont retrouvé Araignée le soir, et ils doivent trouver un endroit où dormir. Des agents tanar'ris, qui enquêtent sur la même chose que les pjs l'ont retrouvé au même moment que nos héros, et ils n'interviendront qu'à la faveur de la nuit, dans une auberge, par exemple. Ils essaieront par tous les moyens d'enlever Araignée. Ils sont plus forts que les pjs, et en principe ils devraient y parvenir (en fracassant éventuellement quelques pjs). La bagarre doit être rude, quoi qu'il en soit.

S'ils gardent Araignée, ils peuvent soit l'amener à leur employeur, et le travail des pjs se terminera peut-être comme ça. Il tombera alors entre les mains des forces baatezu, qui à la longue, obtiendront l'information qu'ils veulent, à savoir où est la *boîte de Maldoror*. Araignée sera torturé pour ça, et il mourra comme ça.

Ils peuvent aussi l'aider à se rappeler qui il est. Déjà la visite d'autres lieux à Sigil (s'ils l'amènent en direction du Quartier des Guildes) semble le mettre en effervescence (comme si des souvenirs remontaient). Si les pjs n'ont pas l'idée particulière de lire ses notes, de l'amener voir sa propre pièce, où de le faire visiter la ville jusqu'à ce qu'il tique à la vue du Grand Gymnase, ou du Jardin Zen de Kanishi, il aura une réaction particulièrement brutale à la vue du Grand Gymnase (ce qui devrait faire réagir les pjs), et il cherchera dans ses notes ce qui concerne ce bâtiment, ce qui l'amènera à Dendasin Morino.

S'ils perdent Araignée, il restera sous son lit les notes de son enquête, pour que les pjs puisse continuer à chercher. Ses carnets et feuilles volantes sont peu lisibles (pattes de

notes, à faire des schémas des rues qui lui semblent toujours aussi incompréhensibles... Il essaye de se souvenir, mais les quelques bribes qui lui reviennent le frustrent encore plus. Il passe son temps à relire ses notes, mais il ne trouve pas de cohérence à tout ça, et son enquête ne donne rien. Il ne se souvient pas qu'Ombrel lui a prît sa pièce, et il ne se sait pas qu'elle est jouée au Plaza Englouti.

Les pjs auront du mal à obtenir quelques renseignements constructifs sur lui, puisque c'est le problème majeur d'Araignée, il cherche son identité. Il n'est certain que d'une chose, c'est qu'il doit retrouver qui il est. Mais comme il oublie tout au fur et à mesure qu'il enquête, il ne visite que les alentours de la Loge, et il refait éternellement les mêmes rues, redessinant des plans qu'il a déjà faits, prenant des notes sur la forme de tel ou tel volet, telle ou telle lame, espérant qu'elles lui rappelleront quelque chose.

mouches), mais ils sont garnis de schémas, de descriptions d'impressions, de descriptions de personnes, de lieux (aperçus ou remémorés). Il y a assez souvent un schéma de spirale qui revient, sans rien pour l'expliquer, sinon quelques gribouillis frustrés, et la certitude que tout le problème est dans la compréhension de cette spirale. Il y a pas mal de notes d'histoires mythiques, de récits terrifiants commencés,... « *La trahison des amants* » devait en faire partie (même s'il a réussi à l'achever). Il y a aussi une description d'un grand bâtiment avec 3 bassins, et de nombreuses personnes, avec des indications montrant qu'il doit retrouver cet endroit. Il se souvient d'une personne nommée Dendasin (décrite comme un mâle bariaure). Ce bâtiment est le Grand Gymnase, et la personne un ancien ami d'Araignée. Si la description est suffisamment convaincante, et que Dendasin arrive à faire le parallèle entre Araignée et son ancien ami Abel Le Blanc, les pjs pourront obtenir de précieuses informations. Dendasin demandera où est son ami (s'il n'est pas là).

Abel Le Blanc était un voyageur des plans confirmé, et un membre de l'Ordre Transcendantal particulièrement avancé. Il avait passé de nombreuses années à s'occuper de ses affaires (en fait travailler pour les Puissances du Mont Céleste comme intermédiaire, espion, et agent), ce qui fait qu'il passait peu de temps avec ses amis. Mais peu avant de disparaître, il était retourné à Sigil, et il avait été beaucoup plus présent. Il passait beaucoup de temps au Jardin Zen de Kanishi, au Grand Gymnase, et avec ses amis. Mais professionnellement, il s'était visiblement posé. Il faut dire que sa sérénité de toujours semblait troublée, et il n'allait

pas toujours bien. Il n'est pas forcément étonnant qu'il ait fait un passage par la Loge... Dendasin sait cependant que la

maison d'Abel a été revendue pour payer des impôts en retard, donc pas d'infos de ce côté-là.

III- Premiers pas sur la spirale

Cette partie de l'enquête, avec ou sans Abel Le Blanc, les mènera dans un camp ou dans un autre à refaire le parcours de ce Chiffonnier plus ou moins facilement. S'il est là, Abel aura beaucoup de mal à se souvenir, même à la vue

de ses anciens amis, même en revoyant les lieux qu'il a foulés. Il aura des réminiscences, mais tout sera confus sans les pjs pour rassembler les informations à sa place.

1- Les pistes

Le coffre du Grand Gymnase

Dendasin sait que le coffre d'Abel dans les bureaux du Grand Gymnase est toujours fermé, parce qu'il avait demandé à ce qu'on le garde même s'il disparaissait pendant longtemps. Ce coffre ne sera ouvert qu'en présence d'Abel (Araignée), sauf si les pjs le trouvent et le forcent (ou s'ils convainquent Dendasin du bien-fondé de leur enquête). Il contient beaucoup d'argent (des bons au porteur d'une valeur de 5000 p.o. au nom d'Abel le Blanc), de nombreux documents sur la localisation Sigilienne de tavernes, d'auberges et de lieux de rendez-vous de tanar'ris et de baatezus, avec des descriptifs d'agents en place. La description d'un de ceux qui ont enlevé Araignée correspond à celle qui décrit Umberto Deziani, un agent tanar'ri de moindre importance qui a pour quartier général le Passeur du Styx dans le Bas-Quartier. Règle-de-trois est aussi décrit comme un contact intéressant dans cette taverne. Le coffre contient aussi de nombreux plans qui ont trait à la Guerre Sanglante, à des rapports de bataille, des livraisons d'armes...

Les amis

Parmi les amis d'Abel Le Blanc, le seul facile à retrouver (qui soit toujours dans la Cage actuellement) est Tripicus, le savant. Cet Oursinal était plus qu'un ami, c'était l'un des contacts de travail les plus importants d'Abel. C'est lui aussi un agent des Plans Supérieurs, et si les pjs le contactent à ce sujet, ils voudra comprendre pour qui les pjs travaillent. Il n'a pas vu la pièce de théâtre, mais s'il en apprend le sujet, il saura à quoi elle fait référence. S'il fera tout pour obtenir le maximum d'informations des pjs, il ne leur en donnera pas forcément beaucoup parce qu'il se doute qu'ils travaillent pour un mauvais camp. Il faudra vraiment que les pjs montrent qu'ils peuvent être du côté du Bien pour que Tripicus essaye de les rallier. Sans quoi, il y aura un troisième camp pour essayer de récupérer Abel, et les secrets qu'il a au fond de sa mémoire.

Si Tripicus reste réticent, les seules informations qu'il donnera aux pjs, c'est qu'effectivement, il s'était inquiété pour lui. Il le connaissait parce qu'il avait été l'un de ses

étudiants à la Salle des Fêtes (ce qui est vrai), et qu'ils avaient des positions idéologiques communes. Il dira qu'Abel est un homme brillant, très important pour sa faction, et pour tous ceux qui l'employaient. Qu'il ait pu sombrer dans la folie est une vraie tragédie. Peu de temps après leur entretien, quelques agents des Plans Supérieurs (deux aasimars, un humain, et un équinal) se lanceront sur les traces d'Abel.

Si Tripicus peut avoir confiance en les pjs, il leur dira qu'ils ont probablement été engagés par les baatezus (par l'intermédiaire de *De Primaires à Voyageurs des Plans*), puisqu'Abel était un agent du Mont Céleste impliqué dans la Guerre Sanglante. Ils ont en face d'eux les agents des tanar'ris, et ils sont tous dans la course pour récupérer un objet qui pourrait avoir une grande incidence dans la Guerre Sanglante, le *cube de Maldoror*. Abel est celui qui a caché l'objet, ou il sait qui l'est (ça transparait dans sa pièce en filigrane), et celui qui obtiendra l'information sur la localisation de l'objet le premier disposera d'une force armée quasiment illimitée à sa solde. Il faut donc retrouver Abel. Il pourra leur apprendre les différents points de regroupement des tanar'ris à Sigil (même si la description des kidnappeurs ne lui dit rien), y compris le Temple des Abysses et le Passeur du Styx.

Si Abel est avec les pjs, Tripicus voudra lui parler à part (même si pour cela il doit recourir à la force contre les pjs). Il lui rappellera qui il est, et ce que peut bien signifier la pièce. Abel aura du mal à y croire, mais il commencera à reprendre conscience de qui il est, même si c'est pas encore gagné. Si les pjs sont restés conciliants, Tripicus leur proposera de le rallier ou de déguerpir. Il est suffisamment fort pour l'exiger, mais les pjs peuvent aider à mener l'enquête menant au *cube de Maldoror*.

Le Jardin Zen de Kanishi

Kanishi sera comme toujours avare de mots si les pjs l'interrogent. Ils pourront apprendre par ailleurs la réputation qu'il a auprès des Chiffonniers, et en quoi consiste son jardin.

Il leur apprendra une seule chose sur Abel s'il n'est pas là : que ce dernier venait ici pour oublier quelque chose et pour perdre quelque chose. Sans ça, il dirigera les pjs vers un coin du jardin pour méditer. Il s'agit de la partie sur laquelle il entrelace les pierres avec son art de l'épée. Il y a retracé depuis le matin de la venue des pjs la spirale qu'il avait indiqué à Abel à l'époque.

Si un pjs médite suffisamment profondément longtemps en observant cet endroit, sans diriger son esprit, ni le

2- Les affrontements

Il y a trois camps potentiels dans cette enquête, et les pjs pourront être tentés par tous. Ils sont engagés par les baatezus (sans le savoir au début), ils pourront rencontrer les agents des plans supérieurs (par Tripicus, s'ils le rencontrent), et auront affaire aux tanar'ris (principalement en les affrontant, mais éventuellement en les ralliant).

Les baatezus

Si les pjs ramènent simplement Araignée à leur employeur *De Primaires à Voyageurs des Plans*, le scénario tournera court (les xps aussi).

Mais s'il est enlevé par les tanar'ris avant, et que les pjs le signalent à leur employeur, ils rencontreront le commanditaire en personne (Augustus Phelenor, un Rectifieur du Quartier de La Dame), qui leur sommera de poursuivre l'enquête, même s'il doit y avoir un supplément. Il pourra éventuellement donner quelques renseignements sur les tanar'ris sigiliens si les pjs galèrent. Si Abel est avec Tripicus et qu'Augustus l'apprend par les pjs, il enverra son équipe aider les pjs pour le récupérer. Il se pourrait dans ce cas que Tripicus et Abel ouvrent la Spirale au moment où l'équipe baatezu leur tombe dessus.

Si les pjs montrent d'une quelconque manière qu'ils ont changé de camp (en ne livrant pas Abel alors qu'ils l'ont, en désobéissant...), une équipe de 3 abishaïs et 2 barbazus reprendront l'enquête (avec brutalité probablement), et essaieront de retrouver les pjs (notamment par l'adresse de leur auberge donnée par Bristol), puis Abel lorsque les pjs auront balancé toutes les informations qu'ils connaissent.

Si les pjs leur ont échappé jusqu'au point qu'Abel et eux soient au jardin de Kanishi, c'est là qu'ils leur tomberont dessus, lors de l'affrontement final.

troubler (difficile), le portail qui s'était jadis ouvert pour Abel pourra s'ouvrir.

D'autres habitués du jardin peuvent se rappeler d'Abel et dire qu'il était une des seules personnes avec qui Kanishi ait eu des discussions (même si celles-ci se passaient souvent de mots). On avait affaire à deux maîtres, même si Abel était plein de questions...

Si Abel est avec les pjs, Kanishi ne dira rien (parce qu'il sait qu'Abel n'a pas voulu oublier pour rien), mais indiquera simplement la Spirale.

Les agents des Plans Supérieurs

Selon les infos données par les pjs à Tripicus, la petite équipe ira voir Dendasin, essaieront d'ouvrir le coffre au Grand Gymnase, ou rechercheront les agents tanar'ris qui ont enlevé Abel...

S'ils tombent sur les pjs au niveau du Passeur du Styx ou du Temple des Abysses, ils pourront temporairement les aider, mais ils veulent récupérer Abel, et ne laisseront pas les pjs les ramener aux baatezus. Si les pjs se montrent coopératifs, ils pourraient passer dans ce camp à ce moment-là, et ils auraient des alliés jusqu'au moment où la Spirale sera traversée.

Les tanar'ris

La première rencontre entre pjs et tanar'ris sera brutale, et si les pjs s'en sortent gagnant, ils seront poursuivis par la suite. Si un des pjs a suivi où les kidnapers amenaient Abel (si celui-ci est enlevé), il s'agit du Temple des Abysses! Les kidnapers eux-mêmes en sont ensuite partis pour aller au Passeur du Styx, commencer à dépenser leur argent.

Si Abel est amené au Temple des Abysses, il y sera torturé et « retrouvera la mémoire » 2 jours plus tard (pourra dire, grâce aux sorts et tortures des tanar'ris) que le cube est forcément lié au jardin de Kanishi. Les agents tanar'ri l'y amèneront. Si les pjs et/ ou d'autres le récupèrent avant, les tanar'ris se relanceront à sa poursuite.

S'il est manifeste que les pjs ont compris que le cube est caché dans le Jardin Zen, et qu'ils peuvent être la solution (ou même qu'ils ont récupéré le cube), Noxana (une prêtresse haut-placée du temple) proposera de le racheter aux pjs une fortune (50000 po).

IV- Accélération de la descente

Il y a pas mal de choses que les pjs peuvent faire pour accélérer leur compréhension du problème, pour prendre de vitesse leurs concurrents.

S'ils amènent Abel voir «La trahison des amants» : Mis à part la présence d'un agent tanar'ri posté là en ce cas (et qui fera intervenir l'équipe déjà rencontrée à la fin de la pièce), le spectacle fera réagir Abel (qui même s'il a écrit le texte, est touché par le fait de voir ça). Il se rappellera du *cube de Maldoror*, et il se rappellera qu'il devait cacher cet objet puissant, mais qu'il ne savait pas bien comment le cacher à un endroit où il serait bien à l'abri.

S'ils se renseignent sur Maldoror : les pjs sont nouveaux à Sigil, et ils n'y ont que peu de ressources. Mais s'ils font vraiment l'effort d'en apprendre plus sur le rapport entre Maldoror, la marilith Yrynaa, et le diantrefosse Balzior et la Guerre Sanglante, ils découvriront une partie de l'histoire. Ils découvriront la vérité sur cette bataille avortée, sur la trahison et le sacrifice du diable et de la fiélonne pour arrêter la Guerre Sanglante, et sur l'hypothèse qui veut que les démons qui ont disparu lors de cette bataille ne soient pas vraiment morts, mais soient toujours enfermés dans un artefact que l'on nomme aujourd'hui *Le Cube de Maldoror*. On dit que l'on peut libérer les démons race par race de cette boîte, ce qui représente des centaines de milliers de créatures.

V- Par-delà la spirale

De l'autre côté de la Spirale se trouve un paysage de caverne dans les tréfonds de la Géhenne. C'est la caricature de l'Enfer, un endroit à la chaleur étouffante, où l'air est difficilement respirable (-2 sur tous les jets, et un jet de concentration à 15 pour tous les sorts lancés).

Un bruit sourd sature l'air, et des lueurs rougeâtres donnent un ton aigre au tableau. Un chemin droit se rapproche pourtant de la source du bruit, qui se fait vrombissement à chaque nouveau pas de fait.

La caverne aboutit sur les berges souterraine du Styx. Tous ont entendu parler de l'oubli que l'eau de ce fleuve provoque, et on peut comprendre comment Abel Le Blanc a perdu la mémoire. Ici le fleuve coule en un flot gras et lent, ininterrompu. Entre les deux rives, à 20 mètres du bord, un promontoire rocheux émerge des flots. S'il est là Abel se souviendra qu'il a amené le *Cube de Maldoror* là-bas. L'eau est peu profonde, et le sacrifice à consentir pour mettre le *cube* à l'abri des envies, ainsi que de sa propre mémoire, était de traverser dans l'eau amnésique du Styx. Si quelqu'un devait aller le chercher, il paierait le même prix, si quelqu'un pouvait atteindre cet endroit inconnu un jour.

S'ils amènent Abel au Jardin Zen de Kanishi :

Tout dépendra de ce dont s'est souvenu Abel. S'il a vu la pièce et s'il a rencontré Tripicus, il en saura suffisamment pour ouvrir lui-même le passage (même s'il ne se souvient pas ce qu'il y a derrière). L'intervention des camps dépendra de ce qu'il s'est déjà passé, mais ils devraient avoir le temps de traverser s'ils ont fait vite. S'ils ressortent avec le cube, le Jardin aura été un peu dévasté par une bataille rangée, qui n'a laissé que la prêtresse tanar'ri et 2 démons de survivants. Elle leur proposera alors le marché.

Si les pjs vont tous seuls traverser la Spirale :

ils peuvent alors réellement prendre tout le monde de vitesse, mais il n'est pas sûr qu'ils sachent à ce moment-là comment marche le *Cube* et son enjeu. Tout dépendra alors de ce qu'ils feront, mais ils seront assurément poursuivis.

Si les pjs suivent à la trace un des camps : que ce soit les baatezus, les tanar'ris ou les amis de Tripicus, il est toujours probable que les pjs suivent le groupe le plus avancé et observent les autres ouvrir le portail à leur place. Lequel que ce soit, un affrontement aura forcément lieu entre deux camps au moins, et les pjs pourront en profiter. Ils peuvent ou non traverser le portail, la scène doit de toutes manières être épique et très risquée. De la même manière tout dépendra de la réussite des pjs, et de ce qu'ils feront du *cube* s'ils le récupèrent.

Donc, il faudra un moyen original pour récupérer le *cube* si c'est l'ambition des pjs. Si Abel arrive ici avec les pjs, il comprendra enfin pourquoi il avait décidé de perdre la mémoire, et dira enfin qu'il ne doit plus jamais se rappeler de tout ça, et il voudra boire une bonne fois pour toute l'eau d'oubli du fleuve mythique.

Si les pjs voulaient détruire le *cube*, ou le faire « tomber dans l'oubli », une solution simple serait peut-être de le laisser s'enfoncer dans l'eau du Styx, ou même de le briser. Mais le briser rendraient les âmes démoniaques à leurs plans originels, et les Enfers cesseraient de chercher tous ces soldats qui leurs manquent...

L'actionner dans un sens ou dans l'autre, libère des démons (soit baatezu soit tanar'ri, de rang aléatoire parmi ceux qui participent à la Guerre Sanglante) au rythme d'un tous les rounds, et démon enfermé, démon en colère... Donc, il faudrait en subir les conséquences.

Résultat des courses : -si Abel se sort vivant de l'aventure : 1000 PX chacun

-si le camp choisit par le pj récupère le cube (les pjs peuvent être divisés sur la question): 2000 PX pour chacun.
-si le cube est détruit (cassé) : 500 PX chacun
-si le cube est ouvert et laissé à l'abandon : -500 PX chacun

Il est probable que les pjs pourront approfondir leurs contacts avec le camp qu'ils ont choisi, et qu'ils auront les autres à dos désormais. Mais c'est aussi ça Planescape, choisir son camp.