



Planescape : Duels & Tempête

dimanche 5 août 2007, par [JyP](#)

Un synopsis avec les mots-clés suivants :

- Une borgne (de sexe féminin)
- Un cadavre encombrant
- Un duel hors norme
- Une tempête

L'aventure commence dans une grande ville, sur le plan primaire ou un plan extérieur (sauf Sigil, pour des raisons vues par la suite), où les aventuriers ont leurs habitudes. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient affranchis, des béjaunes pourraient tout à fait découvrir les Plans ici.

Une connaissance des aventuriers, un combattant assez expérimenté, est porté disparu. Personne ne sait où il est passé, il va falloir enquêter... Au pire, ce combattant a laissé un message à remettre aux PJs s'il venait à disparaître, leur demandant leur aide.

De fait, ce combattant est devenu membre d'une secte locale, inspirée par les Enragés, une secte particulièrement forte à Ysgard : les membres de cette secte cherchent à se battre le plus possible, se mesurent sans cesse aux autres, ne pensent qu'au combat. Ils sont tellement disrupteurs que la secte a été bannie de Sigil il y a fort longtemps, et amène généralement les ennuis dans toute ville un minimum policée...

Sauf que là, c'est une Enragée particulièrement azimuté et charismatique (quoique borgne) qui rassemble autour d'elle tous les enfumés du coin, Tylère Durdaïne [1]. Elle fait jurer aux membres une discrétion et une loyauté sans faille, et leur permet de se tabasser et de combattre à loisir. Evidemment, pour avoir le soltif, il faut faire preuve des "qualités"

nécessaires à un membre. Et un membre, ce n'est pas quelqu'un avec un coquard ou des bandages, comme nous le verrons plus tard...

Enfin, avec un peu de "diplomatie", il est possible d'être admis dans la gaitoune qui sert de repaire à la secte, sous une taverne à l'ambiance assez martiale. Un grand miroir d'argent est collé au mur de la pièce, des rings sommaires permettent de se combattre aux poings, mais pas de trace de notre combattant ni de Tylère : il faut monter dans le cercle des combattants pour pouvoir les "contacter", à coups de duels à poings nus... Même un personnage non combattant a ses chances, vu qu'il s'agit surtout de faire preuve d'un certain masochisme.

Enfin, les aventuriers sont admis dans le premier cercle : au même endroit, mais à un autre soir, ils rencontrent Tylère, qui se révèle être une impressionnante magicienne de combat. Pour fêter leur ascension, ils vont devoir participer à des duels hors norme : Tylère fait des projections astrales des combattants, qui combattent alors à mort !

Voici le soltif : deux aventuriers doivent s'allonger sur les paillasses, ils semblent alors s'endormir. Ils se réveillent dans une arène assez particulière : ils sont entourés par le vide, à perte d'horizon. Il n'y a pas de gravité, et il faut "penser" ses mouvements pour bouger. Tylère est également présente, et leur



ordonne de combattre à mort l'un contre l'autre, pour montrer leur dévotion à la cause !

De fait, c'est un test de plus : les aventuriers sont sur le plan astral, et s'ils "meurent" ils retournent immédiatement à leur corps, en pleine forme : ce n'est qu'une projection astrale, ils ne sont pas sur le plan astral "physiquement". Le miroir d'argent est un fait une source de couleur vers le plan astral, permettant de visualiser ce qui s'y passe.

Le plan astral impose des combats assez particuliers :

- les déplacements peuvent se faire dans n'importe quelle direction sans entrave, on peut être la tête en bas par rapport à l'autre. Par suite, le combat se déroule dans une arène en 3D.
- il faut user de force mentale pour se déplacer : le score d'Intelligence permet de déterminer de combien de cases il est possible de bouger.
- sur ce plan étrange, le temps n'a pas cours : le poison ne fait pas effet, les maladies non plus, les blessures restent ouvertes...
- la magie et les pouvoirs psis sont accélérés, ils prennent effet immédiatement.

Après ce dernier test, les aventuriers peuvent retrouver le combattant qui avait disparu : ils ont maintenant partie de la même escouade que lui, qui s'entraîne sans cesse dans un but mystérieux... Mais on ne pose pas de questions. Si les aventuriers songent à empailler Tylère, pour fuir, ils seront poursuivis par des combattants assez retors, et ramenés de force, voir conditionnés.

Tylère voue en effet une grande admiration aux githyankis, ces étranges humanoïdes qui vivent sur le plan astral, organisés en cellules de combat. Elle organise donc des cellules de combattants, qui s'entraînent sur le Plan Astral, où il est difficile voire impossible de lui échapper.

L'unique occasion va se présenter lors d'une de ces séances d'entraînement. Alors que sur le plan astral

il n'y a pas de vent, pas de bruit, et toujours la même lumière argentée, un léger souffle va se faire sentir... Puis des sensations, annonciateurs d'une tempête psychique ! Tylère et ses acolytes ne sont pas aguerris à ce phénomène, qui envoie les aventuriers au loin dans le plan astral, tandis que les émotions de la tempête les agressent (douleur, terreur, inconscience, confusion...)

Lorsque les aventuriers reprennent conscience, ils sont toujours dans le plan astral, mais "ailleurs". Un gigantesque cadavre encombre leur champ visuel, il doit bien faire plusieurs kilomètres de long ! une légère gravité, de plus en plus forte les attire d'ailleurs vers celui-ci... Ils finissent "collés" sur la surface, sans subir de dégâts de chute.

Ce gigantesque cadavre est bien sûr la carcasse d'un dieu mort, comme il en existe beaucoup sur le plan astral, il n'est pas composé de chair, mais de rochers et de matières visqueuses assez étranges. Une forteresse githyanki se dresse ici, d'ailleurs une escouade va bientôt venir arrêter les aventuriers. Si ceux-ci montrent leurs talents de combattants, selon l'étrange philosophie de Tylère, les githyankis, notoirement xénophobes, seront assez intrigués pour ne pas les tuer sur place.

Peu après cela, les aventuriers sentent que la corde d'argent qui les relie à leur corps physique a été coupée : apparemment, Tylère a décidé qu'ils s'étaient perdus corps et âme dans le plan astral, et ne préfère pas laisser de survivants qui pourraient parler de son groupe... Les aventuriers sont coincés sur le Plan Astral, qu'ils auront tout loisir d'explorer pour trouver une solution ou se venger...

Notes

[1] même pas mal