

Guide de Sigil

La Cité des Portes

Auteurs : Monte Cook, Ray Vallese, Tim Beach, Dori Jean Heim, J.M. Salisbury, Wolfgang Baur, Rick Swan, Scott Kelley, Jon Winter, « Jarkman », « Ragboy », Truls Rostrup, « Belarius », Ryan Hart, Alec Fleschner, Joshua Jarvis, Gothenem, Josh Simpson, Eric Daniel, Matt T., Jachyras, Jon Winter, Shawn Grey, Greg Jensen, Jeremiah Golden, Ariella, Monte Lin, Christopher Dale Nichols, Alex Roberts, Pol Jackson, Chistian Lautz, Jamie Walker, Madiane de Souza Dias, Sebastien, Mark Wainman, John Hanson, Greg Fuller, Jean-Paul Keulen, Enzo Sarlas, Todd Stewart, Christopher Campbell, Patrick Wilson, Colin Wilson, « Nemui », Rémi Titonel.

Illustrateurs : Tony Di Terlizzi, Adam Rex, Hannibal King, Dave LaForce, Rob Lazzaretti, Robh Ruppel, Ned Dameron, Alan Pollack, Rick Berry, Dana Knutson, Karl Mikalsen, Steven Bell, Chris Appelhaus, Rémi Titonel.

Traducteurs : Pierre-Paul Durastanti et Isabelle Troin-Joubaud (Cadre de Campagne), Colin Titonel (les Causeurs de la Cage), Rémi Titonel, Benjamin Debeure.

Sources : « Planescape : Cadre de Campagne », « In the Cage : a guide to Sigil », « Uncaged : faces of Sigil », « Factol's Manifesto », « Faction War », site internet mimir.net (« le Guide de Brix » et « les Causeurs de la Cage »), site internet planewalker.com (transcription des pnjs aux règles de D&D 3.5), le jeu vidéo « Planescape : Torment », les divers scénarii officiels se déroulant à Sigil et, de manière générale, toute la gamme Planescape, qui a été source d'inspiration. Les règles de jeu du « Manuel des Joueurs 3.5 », et du « Guide du Maître 3.5 » ont aussi été nécessaires pour adapter tout ce qui concerne les règles, et les « Manuel des Plans » ou le « Guide du Voyageur Planaire » (3^{ème} et 3.5) ont aussi permis la réalisation de cet ouvrage. Certains éléments, comme les académies d'escrime, s'inspirent du jeu « Nightprowler », dont j'admire les créateurs.

Corrections : Arlette Fasquel, Rémi Titonel, Benjamin Debeure.

Travail de compilation et édition : Rémi Titonel

Remerciements : aux concepteurs de l'univers de Planescape, d'abord, à ceux de Donjons et Dragons, et à tous mes joueurs, qui ont rendu les parties que je maîtrise toujours aussi passionnantes. Evidemment, merci à tous les joueurs du Game Club, auquel ce livre est dédié.



GUIDE DE SIGIL

1

Chapitre Premier Le fonctionnement de la Cage 9

••Description générale de la cité••	11
1- Les réalités de l'impossible	11
2- Le haut et le bas	11
3- Le jour et la nuit, les mois et les années	11
4- Les conditions climatiques et atmosphériques	12
5- Architecture et vue d'ensemble	12
6- La faune et la flore de Sigil	14
••Les portails de Sigil••	18
1- Généralités	18
2- Types de portails	19
3- Clés de portails	20
4- Localisation de quelques portails de Sigil	21
••La Dame des Douleurs••	22
1- Généralités sur La Dame	22
2- Les Dédales	22
3- Les dabus	24
4- Le code de conduite	25
••Les factions et leurs rôles dans Sigil••	26
1- Les Adorateurs de la Source	26
2- Les Athars	27
3- La Fraternité de l'Ordre	30
4- La Garde Fatale	30
5- L'Harmonium	31
6- Les Hommes-Poussière	32
7- La Libre Ligue	33
8- La Ligue Révolutionnaire	33
9- Les Marqués	36
10- La Morne Cabale	37
11- L'Ordre Transcendantal	41
12- Les Rectifieurs	42
13- Le Signe de L'Un	42
14- La Société des Sensations	45
15- Les Xaositectes	46
16- Les sectes dans Sigil	47
17- Bénéfices et obligations liés à l'appartenance à une faction	48
••Gagner et perdre de l'argent à Sigil••	50
1- Les services	51
2- Les biens	54
3- Le crime	56
4- Richesse et niveau de vie	60
••Se faire inscrire dans le Livre des Morts : les exécutions••	63

Chapitre Deuxième Les quartiers 81

••Le Quartier de La Dame••	84
1- Données Générales	85
2- Vivre dans le Quartier de La Dame	86
3- Les Grandes Demeures	87
4- Les Chevaliers de La Dame (ou « Seigneurs Dorés »)	91
5- Les districts du Quartier de La Dame	97
6- Les Catacombes et les Douze Factols	97
7- La Roue de la Fortune	97
8- L'auberge du Bariaure Doré	101
9- Le Palais du Bouffon (ou La Cour des Douleurs)	102
10- Le Temple des Abysses	107
11- Le Temple d'Hermès	108
12- La Tour du Ver	109
13- La Forge de Traban	109
14- La Fontaine chantante et Marianne la Noire	112
15- Les Jardins suspendus	116
16- Le Zoo municipal	116
17- L'Œil de Dieu	117
18- La Fontaine Creuse	118
19- La Maison de la Vie	119
20- L'Enchantement de Selphi	119
21- La Cathédrale en Spirale	120
22- Le Temple des Celtes	121
23- Le Temple d'Idun et la Cérémonie du Printemps	122
24- Le Bar Carré	123
25- Le Château Gormenghast et la famille Montségur	123
27- La Grande Bibliothèque de La Dame	126
26- Styles de combat et salles d'armes du Quartier de La Dame	127
27- Les Importeurs Interplanaires	129
28- La Prison	135
29- Les Cours de Justice	146
30- L'Armurerie	157
31- La Caserne	163
••Le Bas-Quartier••	174
1- Données générales	175
2- La puissance dominante du Quartier	176
3- Un peu d'histoire	176
4- Vivre dans le Bas-Quartier	177
5- Quelques districts	177
6- Les Os de la Nuit	178
7- Le Fossé	179
8- La Cloche d'Or	182
9- Les Aiguilles du Temps	182
10- La Maison de Repos	184
11- La Société de l'Ether luminescent	184
12- Dirk et Firkin	185
13- Le Visage de Gith	185
14- La Lanterne à Capote	185
15- La Coupe de la Sirène	186
16- Le Poney Rouge	186

17- Le Rat Tacheté	186
18- L'Epée et le Bouclier.....	188
19- Le Dixième Enfer	189
20- La Blanche Cassette	189
21- L'Oasis de Rastapatate	189
22- La Fosse de Feu.....	190
23- La Fournaise	191
24- Le Passeur du Styx	191
25- La Croisée des Chemins.....	200
26- Le Moulin Vert.....	201
27- La Voile Noire.....	201
28- La Famille Garianis et son territoire	202
29- Le Fiélon Fidèle	203
30- Le Voile Ecarté.....	206
31- L'appartement de Thelinagra	210
32- La Cour du Malheur	210
33- La Machine à Calculer de Rashad le Brillant.....	215
34- La Maison des Mimirs.....	216
35- Le Pont Perdu	216
36- Le Pentacle	217
37- Le Schlathof	219
38- Le Square de Verminard et Stag	221
39- Le Théâtre de l'Harmonie	222
40- Pièges Compagnie	222
41- La Gazette du Bas-Quartier.....	223
42- La Déchetterie de la rue Magne	224
43- La Pension de madame Ursule	225
44- Style de combat et salles d'armes du Bas-Quartier.....	226
45- Le Temple Ruiné.....	230
46- La Grande Fonderie.....	242
••La Ruche••	251
1- Généralités.....	257
2- Les districts	259
3- Vivre dans la Ruche	265
4- Le Garde-Manger d'Allesha.....	266
5- La Bouteille et la Pichet	268
6- Le Marché Nocturne de la Loge.....	270
7- Les Etables de la Pierre Verte	271
8- Le Mur des Graffitis.....	273
9- L'infirmerie des Esprits las	274
10- La Maison d'Abigaëlle.....	277
11- L'Auberge du 7 ^{ème} Bonheur	278
12- Le Bureau de l'Hygiène	279
13- Le Bar du Cadavre Fumant	281
14- Le Double-Six	281
15- Le Behemoth	283
16- Le Laboratoire de Deffa	284
17- L'Auberge de l'Ange Déchu	284
18- La Taverne du Salut du Fiélon	285
19- Le Quartier des Gobelins.....	286

20- Le Médium Heureux	287
21- La Jambe Mutilée	287
22- L'Allée Montekkai	288
23- L'Allée du Suicide	288
24- L'Entrepôt	289
25- L'atelier d'Elia Remi.....	290
26- L'église de Soeur Cade	290
27- Le Billot du Boucher	290
28- Le Puits Sanglant.....	291
29- La Maison du Griffon.....	293
30- Pierre et Rouage – entreprise de construction.....	293
31- Style de combat et salles d'armes de la Ruche.....	293
32- La Morgue	295
33- La Loge	310
35- La Ruche	321
•Le Quartier des Gratte-Papier••	329
1- Données générales.....	332
2- Les districts	332
3- Vivre dans le Quartier des Gratte-Papier	334
4- Le Bureau des Renseignements.....	334
5- L'Office de Jeena Ealy	340
6- Les Transports de la rue du Thé	340
7- L'Agence pour l'emploi de Tensar	341
8- Le Nic'epona Trioptique	343
9- La Prune Verte	343
10- Le Scribe Automatique de Grundlethum	344
11- Les Châteaux de Sable	344
12- Les Mercenaires de Dair	345
13- La Cour des Bienveillantes Ténèbres, le territoire des Velven	345
14- Les Confessions Dorées	347
15- Le Bosquet d'Erik	347
16- La Maison de Mattados	349
17- Le Planarium	350
18- Le Scriptorium	350
19- Le Théâtre Brouillard	351
20- La Maison des Souvenirs Perdus	352
21- Les Filles de la Lumière	352
22- Le Trianon	353
23- Le Syndicat.....	356
24- Style de combat et salles d'armes du Quartier des Gratte-Papier	360
25- Les Archives.....	362
26- La Salle des Fêtes	369
27- La Chambre des Orateurs	380
•Le Quartier des Guildes et le Quartier du Marché••	390
1- Généralités.....	393
2- Les districts du Quartier des Guildes	395
3- Les districts du Quartier du Marché.....	396
3- Histoire du Quartier des Guildes	397
4- Vivre dans le Quartier des Guildes	398
5- Vivre dans le Quartier du Marché	398

6- Les attraits du Quartier du Marché.....	398
7- Faire des achats dans le Quartier du Marché.....	399
8- Les prospectus publicitaires	406
9- La Langue Agile d'Imel	410
10- Le Bezant de Bronze	412
11- Chez Chirper	412
12- Les Elixirs discounts d'Ensin.....	415
13- La Boutique de Xanist.....	416
14- Les Soins Mortuaires de Zakk.....	417
15- La Fosse Enflammée	418
16- Le Champ des Litanies.....	418
17- Le Dabus Ivre	419
18- Les Visions d'Ona.....	420
19- La Balance du Marchand.....	421
20- La Langue d'Argent	421
21- Les Machines de Tholin	422
22- La Salle des Torpilles et le Domaine Illusoire	423
23- De Primaires à Voyageurs des Plans.....	423
24- Le Labyrinthe Mystique de Michandoco	424
25- La Pax.....	424
26- La Guilde des Sculpteurs	425
27- Le Plaza englouti.....	426
28- La Tour Météo.....	427
30- Le Salon de Tatouage de Fell.....	430
31- Les Antiquités de Tivvum – Alluvius Ruskin.....	433
32- Des Parties et des Morceaux – Seamusxanthuszenus	438
33- La Bijouterie de Monsieur Sensab	441
34- La Fiole Verte.....	442
35- Les Mondes Magiques	443
36- L'élevage de Bernardo	444
37- Le Harem.....	445
38- L'Auberge du Lion Rouge	445
39- L'Autre Endroit.....	446
40- Le Laboratoire d'alchimie de Laineux Tassherbe.....	450
41- Chez Chinzpeter	452
42- Le Jardin Zen de Kanishi	452
43- Style de combat et salles d'armes des Quartiers des Guildes et du Marché	453
44- Le Grand Gymnase.....	455
45- Le Grand Bazar	460
••Les souterrains de Sigil••	468
1- L'histoire de Rhemmy « Va-chercher »	468
2- Les Tunnels des dabus	469
3- Parcourir les souterrains	470
4- Les rats	470
5- Les Morts et les Obscurs	473
6- Des tunnels, des salles, et puis des monstres.....	474
7- Les Canaux Souterrains.....	475
8- Les Cataphiles	476
9- La Forteresse du Chevalier Valigar.....	476

Chapitre Troisième	Les personnalités de la Cage	478
Adamok Ebon		478
Wip Ailesauvage.....		480
Archibald		481
Findley Arto le courrier		482
Leyruss Arn		483
Marchosias Chou		484
Capitaine Danahis.....		488
Duprak Jarnesh		489
Djherk'nlarr		489
L'Erafleur		491
L'Escouade des Renégats		493
Estevan		494
Farrow.....		496
Le gang des Frères Finnigan.....		502
Jemorille l'exilé		503
Jovius.....		505
Julius le Symétrique		507
Kihlans.....		509
Kiso et Cendre		511
Koe		515
Kylie		520
Krr'k'akar		524
Kunk		526
Lissandra la Chercheuse de Portails		526
Llysadia et Collisis		528
Mâche-Houille le Récupérateur.....		532
Magnum Opus		533
Malkalotl et Caruther.....		535
M'borr.....		539
Milori.....		539
Morvun et Phineas		542
Nux Vomica.....		546
Omott.....		547
O'pok.....		549
Parakk l'attrapeur de rats		550
Patch		552
Savoir et Sage		555
Le Seigneur Paon.....		558
Setus		560
Shemeshka la Maraudeuse.....		560
Silex-Brise-Ardoise		566
Martiken Solitz		567
Le Tailleur		569
Laurelli Tarantella, la bergère des âmes.....		570
Thelinagra.....		572
Tripicus		573
Tussa.....		575
Unité-des-Anneaux		575
La Volonté de l'Un		577

Inspecteur Christopher Verdue	583
Wei Minh Lee	585
Ylem	585
Zadara	588

Chapitre Premier

Le fonctionnement de la Cage

Certains poètes écrivent des rimes envoûtantes sur leur ville, chantent des odes aux reflets du soleil sur les toits, et évoquent avec lyrisme les bruits familiers de la vie quotidienne – mais ils ne vivent pas à Sigil. La Cage est un endroit gris, humide, sale, plein de bruit et de lierre-rasoir. Oh, elle abrite bien quelques poètes, et ceux-ci parlent parfois d'elle dans leurs œuvres – mais jamais de ses couchers de soleil ou de ses jardins parfumés. Ils parlent des choses que l'on ne devrait pas voir dans les ruelles obscures, de la façon dont les rues résonnent comme du hurlement de bêtes à l'agonie, ou de la décomposition qui nettoie les os de la ville.

Hé, Sigil est loin d'être une fosse puante – ne commettez pas l'erreur de croire qu'elle ne possède aucune grandeur, aucune majesté. Elle est beaucoup plus belle que Malboge ou Khin-Olin dans les Plans Inférieurs. Elle est aussi plus vivante que les cités-états d'Arcadie. Elle regorge de la vie

que seul un refuge parfaitement neutre peut offrir.

Et c'est exactement pour ça que tout le monde vient à Sigil – les bons et les mauvais, ceux qui guerroient et ceux qui sont en paix, les justes et les cruels – tout le monde. Personne n'oublie ses amours et ses haines, mais pendant un moment, la plupart des gens arrivent aux mettre de côté.

Ici, un deva peut prendre un verre avec un fiélon, même si tous les deux se surveillent mutuellement du coin de l'oeil. Personne ne fait confiance à ses ennemis, mais tout le monde est obligé de faire confiance aux lois de Notre-Dame des Douleurs.

Mais il est inexact de dire que tout le monde vient à Sigil, puisqu'il y a un groupe d'êtres très importants qui ne le peuvent pas : les Puissances divines des autres plans. Sigil a quelque chose en elle qui les repousse à l'extérieur, leur ferme les portes et les empêche de rentrer. Bien entendu, les dieux n'ont pas l'habitude que leurs pouvoirs leur fassent défaut, et ils en sont extrêmement

frustrés. Le simple fait que Sigil leur refuse son accès suffit à leur donner encore plus envie de la posséder. N'importe quel Sensat pourrait vous dire qu'on souhaite toujours plus ardemment ce qu'on ne peut pas avoir.

C'est la raison pour laquelle les Potentiaires et les prêtres des Puissances viennent dans la Cité des Portes, munis d'instructions précises et impatientes de convertir Sigil de l'intérieur. Dans les impasses et les ruelles sombres de la Cage, ils se livrent à la *kriegtanz*, la guerre souterraine pour le contrôle de l'âme de Sigil. Ce jeu compte plus de participants qu'un bougre ne pourrait en dénombrer, et les pions glissent sur le plateau comme le mercure sur du verre. Aujourd'hui, les prêtres de Thor peuvent s'allier avec le factol des Hommes-Dieux pour vaincre les agents de Primus ; demain, ils peuvent se retrouver poursuivis par les Hommes-Dieux et l'Harmonium. Les alliances et les inimités ne cessent de se modifier, l'une après l'autre, chaque fois que l'équilibre évolue d'un iota.

Mais il n'y a jamais de guerre ouverte, parce que La Dame ne le permettrait pas. Il s'agit plutôt d'une étrange danse où les soldats sont en civil, les champs de bataille

non-définis, et où les vainqueurs ne clament jamais tout haut leur triomphe. Tant que le conflit reste discret, il est toléré. Mais s'il commence à échapper à tout contrôle, La Dame fera pleuvoir des punitions spéciales, du genre qu'elle réserve à ceux qui osent croiser son regard.

Sigil est l'endroit parfait pour conduire toutes sortes de transactions. Vous voulez négocier avec votre ennemi en terrain neutre ? Echanger des otages dans le cadre de la Guerre Sanglante ? Vendre un trésor à l'origine trop douteuse pour être étalé en plein jour ? Vous procurer une quelconque information sur vos ennemis ? Venez à Sigil ! Rappelez-vous simplement de toujours rester dos au mur.

Sigil la Merveilleuse, Sigil la Dangereuse, Sigil l'Impossible. C'est une ville où un matois peut être tout ce qu'il a envie d'être, où il peut trouver la réponse à chacun de ses besoins. Tout ce qu'il doit faire, c'est poser les bonnes questions. Bien entendu, il vaut mieux ne rien demander si l'on est pas capable d'assumer les réponses obtenues ; parce qu'il arrive que ce qu'un bougre découvre ne soit pas ce qu'il avait envie d'apprendre...

I ••Description générale de la cité••

1- Les réalités de l'impossible

Disons-le tout de suite, Sigil est un endroit impossible, tout particulièrement pour les Primaires qui s'azimutent dès que 2 et 2 ne font plus 4. Une cité bâtie à l'intérieur d'une roue et perchée au sommet d'une Aiguille dont les dieux seuls connaissent la hauteur, qui émerge d'un univers semblable à une crêpe géante... On voit ça tous les jours, non ? Bien sûr que non ; mais qui s'en soucie ? C'est tout ce qui fait le charme de Sigil : qu'elle soit impossible.

Pour les joueurs à l'esprit trop logique, cette impossibilité soulève toute sorte de questions :

« Est-ce qu'il y a un jour et une nuit à Sigil ? » « D'où vient l'eau de la ville ? » ou même *« Que se passe-t-il si on saute par-dessus bord ? »* La plupart des MJ ne se soucient jamais au grand jamais de ces choses-là, parce qu'ils savent que ce n'est pas important ; mais certains béjaunes sont tellement perturbés par le soltif de la ville qu'ils en deviennent azimutés rien que d'y penser.

2- Le haut et le bas

« En bas » fait toujours référence au sol sous les pieds d'un matois, où qu'il se trouve dans la ville. Et « en haut » est la direction opposée. Ainsi, les lascars se tenant chacun d'un côté de l'anneau peuvent tous les deux lever la tête l'un vers l'autre. Il est parfaitement possible de traverser l'anneau en volant – et aussi de tomber. Un bige tombe toujours vers la section de la ville la plus proche de lui, même s'il se dirigeait de l'autre côté. Et le fait que Sigil ait une forme si particulière n'empêche pas le bige en question de se faire tout aussi mal en

tombant que dans n'importe quel Monde Primaire.

Définir la notion d'intérieur et d'extérieur est assez problématique. Personne n'a jamais vu l'extérieur de Sigil, peut-être parce qu'il n'y en a pas. Les bords de l'anneau sont toujours protégés par des bâtiments sans porte ni fenêtre sur leur face arrière. Bien entendu, un matois peut avoir l'idée de monter sur le toit d'un de ces bâtiments pour jeter un coup d'œil de l'autre côté. Ceux qui ont essayé affirment qu'il n'y a rien à voir – et ils veulent vraiment dire « rien » : le néant total.

Les humains étant particulièrement curieux, certains d'entre eux ont essayé de se jeter dans le vide. Ils ont tous disparu ; mais on dit que certains sont revenus par la suite. Apparemment, franchir les limites de Sigil projette un bougre dans un plan déterminé aléatoirement. Si l'on considère les conditions de vie qui prévalent dans la plupart des plans, il est peu surprenant que seul un petit nombre d'audacieux réussissent à en revenir. D'un autre côté, lorsqu'une horde d'assassins des Sombres Huit est sur le point de mettre fin à l'existence d'un sigilien, le choix entre une mort certaine et une mort possible ne semble pas si ridicule que ça...

3- Le jour et la nuit, les mois et les années

Il y a un jour et une nuit à Sigil, mais ils ne dépendent pas d'un soleil. Le ciel s'illumine graduellement jusqu'à atteindre une certaine intensité, puis commence aussitôt à s'éteindre.

Bien que les notions de plein jour et d'obscurité profonde soient connues à Sigil, la majeure partie d'une journée est baignée par une lueur semblable à celle d'un crépuscule primaire, riche d'ombres et de brume. Les créatures sensibles au soleil peuvent se promener sans problème toute la journée, à

l'exception des trois heures précédant et suivant l'apogée de la lumière. Cette apogée est appelée « pic » (équivalent de midi). Pour dire l'heure, on utilise ce « pic » en disant « *il est 2 heures avant pic* » ou « *5 heures après pic* ». Il existe aussi un « antipic » correspondant à minuit. Les six heures les plus sombres de la journée se trouvent avant et après antipic.

Sigil ne possède pas de lune ; de sorte que les phénomènes qui dépendent de l'existence de cette dernière y sont inconnus (la lycanthropie, par exemple). Bien qu'elle ne possède pas non plus d'étoiles, il y a toujours des lumières dans son ciel, puisqu'il suffit de lever la tête pour apercevoir celles de l'autre moitié de la ville.

La Cage est éternelle, de ce fait personne ne connaît l'époque de sa fondation ou de sa création. La Dame était sûrement présente mais personne ne saurait dire si les deux sont apparues simultanément ou si elle a précédé la cité.

Ce que l'on sait, c'est que depuis l'apparition des factions (voir plus loin), les années sont calculées par rapport à celles de la Fraternité de l'Ordre. Nous sommes actuellement dans la 127^{ème} année du règne du factol Hashkar. Les mois sont les mêmes qu'ici, de même que la longueur des années et ceci malgré l'absence de soleil (?).

Les Primaires s'étonnent de ce mode de comptabilisation des années qui semble si peu précis pour calculer l'ancienneté d'un événement particulier. Le fait est que les habitants de Sigil ne se préoccupent pas de cette question.

4- Les conditions climatiques et atmosphériques

Pluie et brouillard – ces deux mots suffisent à résumer les conditions météorologiques à Sigil.

Le ciel de la ville se compose d'une sorte de brume d'aspect grasseyeux, produite par les fumées et les vapeurs que crachent les

milliers de cheminées de la ville. Lorsqu'il pleut, c'est-à-dire souvent, les gouttes de pluie prennent un teint brunâtre à cause de tous les déchets en suspension dans les airs. Lorsqu'il ne pleut pas, Sigil est généralement recouverte d'un épais brouillard qui peut réduire la visibilité jusqu'à 1m50 (mais dans la plupart des cas, un matois peut voir jusqu'à 10 mètres environ dans la brume).

Dans les rares moments où elle n'est en proie ni à la pluie, ni au brouillard, Sigil peut être un lieu plaisant. La température y est plutôt fraîche (voire froide lorsqu'il pleut), mais une légère brise chasse les odeurs stagnantes normalement suspendues dans les airs.

On peut se demander comment, à cette hauteur (car Sigil est perchée en haut d'une gigantesque montagne), il peut y avoir de l'oxygène. La réalité, c'est qu'il existe des portails perpétuellement ouverts sur le Plan Élémentaire de l'Air, assurant une atmosphère respirable.

L'air est malgré tout pauvre, ce qui provoque chez les nouveaux arrivants possédant un score de Constitution de 11 ou plus une perte d'un point de Constitution pendant une semaine. Ceux qui possèdent une Constitution inférieure à 11 subissent une perte de 2 points de Constitution pendant deux semaines.

5- Architecture et vue d'ensemble

En regardant la carte de Sigil, un matois s'aperçoit immédiatement que sa forme est à nulle autre pareille, et que cela la rend assez difficile à décrire au cours d'une partie. La meilleure chose à faire est de montrer aux joueurs la carte de la Cage – elle n'a rien de secret, puisque même un béjaune peut apprendre rapidement à se repérer dans les artères principales de Sigil.

Si le MJ doit décrire Sigil avec des mots, la meilleure analogie primaire qu'il puisse trouver est de la comparer à un pneu de voiture posé par terre, et à l'intérieur duquel se dresserait la ville. Toutes les rues et tous les bâtiments de celle-ci rempliraient la partie

interne incurvée de pneu. De toute façon, à l'extérieur il n'y a rien.

Ainsi, où que se trouve un matois dans Sigil, s'il lève la tête, il voit des bâtiments au-dessus de lui. Et s'il regarde au centre de l'anneau, il peut admirer un vaste panorama de la ville au loin (à moins bien sûr que celui-ci ne soit obscurci par de la fumée, du brouillard ou de la pluie). Les habitants de la ville ont l'habitude de cet arc gris constamment suspendu au-dessus de leur tête ; de fait, le ciel ouvert de la plupart des mondes normaux a tendance à les rendre nerveux.

Il faut également se rappeler que la cité est incurvée dans la direction opposée à celle de la plupart des mondes du Plan Primaire. Dans ces derniers, l'horizon existe parce que leur surface décrit une courbe convexe, et qu'un matois ne peut voir que ce qui se dresse devant lui en ligne droite. Mais dans Sigil, tout s'incurve vers le haut – pas vers le bas. Si l'on regarde à l'autre bout d'une longue avenue, on la voit monter comme si elle escaladait une colline.

Pour rendre le tout encore plus déroutant, Sigil s'incurve à la fois devant et derrière l'observateur ; de sorte que celui-ci pourrait avoir l'impression de se trouver au coeur d'un immense creux, où qu'il se trouve dans la ville. Mais la Cage est une grande ville regorgeant d'individus, de bâtiments et de brouillard ; de sorte que la portée de vision moyenne n'y est généralement que de quelques mètres – sauf si l'on regarde vers le haut. Ainsi, un bige n'a pas constamment l'impression d'être au fond d'un bol, et un Primaire qui vient juste d'arriver à Sigil peut mettre plusieurs heures à réaliser que la ville n'est pas plate.

Etant un endroit impossible, Sigil ne possède aucune des ressources naturelles nécessaires à la construction d'une ville : pas de carrière d'extraction de pierres, pas de bûcherons, pas même de quoi bâtir la plus primitive des huttes de terre. Tous les matériaux viennent de l'extérieur.

Bien entendu, ce n'est pas aussi difficile que ça en a l'air, puisqu'il suffit d'utiliser un portail pour importer tout le nécessaire. Le résultat, c'est que Sigil est bâtie de n'importe quoi. Elle ne ressemble pas à une ville toute de marbre vert ou de bois de frêne blond. Elle arbore tous les types de matériaux de construction possibles et imaginables, sans motif prédéterminé. Pour abaisser les coûts de construction, la plupart des gens prennent ce qu'ils trouvent ; si bien que la majeure partie des cases de la Cage ont été faites de matériaux trouvés au hasard, marbre craquelé des Carcères mélangé au bois de pin des Elysées et à la pierre ponce du Plan Élémentaire du Feu.

Ajoutez à ceci le fait que Sigil s'est étendue sans le moindre schéma préalable, comme la plupart des villes, et vous obtiendrez un résultat pour le moins chaotique. Les habitants bâtissent ce qu'ils veulent sur des emplacements toujours trop petits. Dans les quartiers tels que la Ruche, il y a encore moins de contrôle ; un bige peut bâtir ce qu'il veut avec ce qu'il possède – c'est-à-dire pas grand chose. C'est ainsi que les guitounes apparaissent au milieu des rues, et des bicoques sur le toit les unes des autres. L'espace est plus important que la beauté, bige.

En dépit du fait que Sigil est une cité très ancienne et que chaque surface disponible est déjà occupée, de nouvelles rues, de nouveaux boulevards apparaissent sans arrêt, tracés par les dabus bâtisseurs. De nouveaux bâtiments viennent se greffer au sommet des anciens, rendant impossible la connaissance précise de chaque rue. Les habitants de Sigil, pour ne pas se perdre, ne repèrent non pas grâce aux noms de rues mais plutôt avec les bâtiments importants (un tel habite à deux rues du Grand Gymnase en se dirigeant vers le Grand Marché).

Sigil est donc une cité bondée, recouverte comme par des parasites, de bâtiments. Avec ses 6 kilomètres de diamètre et ses 24 kilomètres de circonférence (selon les mesures officielles de l'Harmonium en

sachant que La Dame peut agrandir ou réduire la Cage à volonté), Sigil est vaste mais pas infinie.

Une des particularités de Sigil, ce sont les lames et les piques qui font parties intégrantes des bâtiments. Ces proéminences « traditionnelles » distinguent les constructions sigiliennes de toutes celles du Multivers. A savoir qu'elles servent au moins autant à décorer qu'à protéger des intrusions.

La pierre et le métal restent tout de même les matériaux de construction les plus répandus (car ce sont les seuls à pouvoir être créés magiquement). Cependant, dans les quartiers riches, on utilise plus volontiers des matériaux véritables et importés.

L'épaisseur des murs varie selon les bâtiments mais les plus épais peuvent faire jusqu'à 3 mètres. Les escaliers en colimaçon sont les plus courants.

La plupart des réalisations en métal utilisées dans la fabrication des maisons ne sont pas ornementales : elles protègent les masures qu'elles décorent. Portes et fenêtres sont scellées par des barreaux, des serrures en métal, ou des grilles épaisses (spécialement pour les fenêtres).

Sous les rues elles-mêmes court un réseau de catacombes et de cryptes (la plupart utilisées et parcourues par les dabus et les Hommes-Poussière qui ont une nécropole sous la Morgue).

Les plus anciennes cryptes sont là depuis un millier d'années bien que certains bibards affirment qu'il y a des niveaux plus profonds scellés par les dabus.

Les rues sont dallées de pierres dans les quartiers riches, et poussiéreuses dans les quartiers pauvres. Dans ces deux types de quartier, les maisons possèdent des cours intérieures, cachées de la rue et seulement accessibles par d'étroites allées ou des passages couverts entre les bâtiments. La plupart des bâtisses sont protégées des voleurs par d'épaisses portes qui sont fermées durant la nuit, transformant ce qu'elles défendent en véritables forteresses,

en plein milieu de la cité. En période de troubles, certaines portes peuvent être barrées magiquement.

Chez les riches du Quartier de La Dame, les cours intérieures peuvent servir de jardin, de cimetière familial, ou même de salle de bal à ciel ouvert. Marchands, artisans ou membres de guildes traitent parfois leurs affaires dans ces cours.

Ceux qui aiment garder leur vie privée s'achètent des chiens aoskians, qui sont de fameux chiens de garde.

6- La faune et la flore de Sigil

Sigil est loin d'être une jungle verdoyante, mais elle possède sa part de vie sauvage importée de l'extérieur. Toutefois, la vie végétale y est réduite à sa plus simple expression. Il y avait autrefois un jardin municipal, mais il a été dévasté par des squatters. De plus, il était difficile de concevoir un paysage harmonieux à la fois pour les fiélons et pour les devas. La seule contribution permanente de Sigil au développement végétal est le lierre-rasoir – pas vraiment ce qu'on pourrait appeler une bénédiction. Le lierre-rasoir est une plante extrêmement déplaisante ; mais dans la mesure où elle ne peut pas courir après un bougre, il est assez facile de l'éviter. Elle ne possède ni pouvoirs spéciaux, ni intelligence ; elle n'affiche pas de pensées mauvaises et serait bien incapable d'attirer les plus niais des quoquerets dans ses feuilles. La seule chose qu'elle fait, c'est pousser – mais elle le fait très bien. En résumé, le lierre-rasoir est la vigne vierge de l'Outreterre. Autrefois, il ne poussait que dans les Plans Inférieurs, mais au fil du temps, il s'est répandu dans toutes sortes d'endroits – dont Sigil.

Le lierre-rasoir tire son nom de ses feuilles noires et brillantes aux bords tranchants comme des lames acérées. Un matois ne peut pas le toucher à mains nues sans se couper. Ses feuilles sont si fines qu'elles peuvent trancher même le tissu et le cuir peu épais. Des gants de cuir épais ou de mailles sont le

seul moyen d'en ramasser sans se blesser. Quiconque se mettrait en tête de cultiver du lierre-rasoir le paierait littéralement de son sang.

En une journée, le lierre-rasoir peut facilement prendre 30 centimètres. Certains affranchis affirment que cette croissance peut aller jusqu'à 2 mètres. Il semble que cette plante peut croître sur n'importe quelle surface. Les déserts et les grandes étendues d'eau semblent épargnés, cependant.

Les habitants de Sigil parviennent à l'utiliser à leur avantage, protégeant leurs maisons des voleurs en dirigeant la progression de la plante sur leurs façades. Beaucoup de quartiers généraux de factions sont recouverts de lierre, afin d'éloigner les visiteurs indésirables. On dit qu'il y aurait dans la Ruche des combats de gladiateurs illégaux, qui se dérouleraient dans des arènes délimitées par du lierre-rasoir – un moyen assuré de voir couler du sang.

La principale raison pour laquelle le lierre-rasoir n'a pas encore envahi toute la ville est l'existence des dabus. L'une des tâches principales de ces créatures consiste à couper le lierre qui a poussé la veille, puis en faire des fagots qui serviront à alimenter les feux de la ville.

Cela est possible parce que cette plante, sitôt coupée, devient terne et cassante. Elle n'est plus bonne alors qu'à servir de combustible. La seule autre utilisation qu'on lui connaît, c'est le « jus de cœur », une boisson alcoolisée produite par les frères Cileneï de Maudith (personne d'autre ne connaît la recette).

Il existe d'autres créatures sauvages que le lierre-rasoir à Sigil ; mais toutes les autres sont beaucoup plus déplaisantes. Les rats pullulent dans les ruelles obscures, les tas de déchets et les égouts de Sigil. La plupart d'entre eux sont des rats communs, mais d'autres appartiennent à une espèce perversie connue sous le nom de rats-crâne. Ces bâtards sont suffisamment malins pour

rendre leurs coups aux attrapeurs de rats qui œuvrent dans les rues de la ville.

Il existe également des rats-garous, qui ont l'audace de croire qu'ils finiront un jour par contrôler la Cage depuis les souterrains. Leur misérable existence couinante est un testament d'espoir pour les plus humbles créatures. La plupart des autres formes de vie sauvage « naturelles » de Sigil se composent de vermine. Les blattes et les charognards grouillent dans les piles de déchets, les souris sévissent dans les entrepôts et les chauves-souris dans les souterrains. On ne trouve pas beaucoup d'oiseaux ou de pigeons à Sigil ; et bien que la Ruche abrite quelques meutes de chiens sauvages, rien ne prouve qu'ils soient natifs de la ville. La plupart des bêtes qu'un matois peut trouver à Sigil ont été importées d'un autre endroit.

Il y a les chiens aoskians, autrefois nourris et éduqués par les serviteurs du dieu Aoskar. Ils sont d'un blanc de neige, et ressemblent à des fantômes dans la nuit. Leur plus grande particularité sont leurs deux têtes aux crocs acérés et leurs aboiements si puissants qu'ils peuvent étourdir les béjaunes qui s'en approchent plusieurs minutes durant. Attrapés dans la rue, ils peuvent rapporter 20 pièces d'or si l'on trouve à qui les vendre. Dressés et adultes, ils peuvent être vendus 150 pièces d'or. Ils sont très utilisés comme chiens de garde, surtout dans les parties les plus riches de la ville.

Sigil n'abrite que deux types d'oiseaux : des pigeons verts-gris, et un type de corbeau au corps gris et à la tête et aux ailes noires. Ceux-ci sont appelés « les corbeaux des bourreaux », à cause de leur alimentation. En effet, ils se nourrissent de la chair des fiélons et du sang des slaades, ce qui explique leur taille énorme : ils ont une envergure de plus d'1m65. Ils attaquent la plupart du temps les yeux de leurs victimes, ce qui les rend dangereux. On prétend que les plus gros d'entre eux peuvent parler et même qu'il existerait une forme de corbeaux-garous à Sigil même.

Il existe aussi une créature insectoïde inoffensive qui a fait fureur auprès des Sigiliens comme animal de compagnie : le lim-lim. Cette créature verte mesure une cinquantaine de centimètres de long et avance en sautillant. Elle est jolie à regarder et plutôt joueuse. A l'époque, il "fallait" en avoir un et leur prix avait explosé, passant d'une bouchée de pain à une petite fortune. Et puis la mode est passée, comme toutes les modes. Mais les lims-lims, comme animaux de compagnie ou en liberté, pullulent encore à Sigil, se nourrissant de souris, d'insectes et autres petites vermines.

Lierre-rasoir, plante de taille M, FP2 : DV 1d8+1, pv 5 ; Init. +0 ; VD 0 m ; CA 15 (pris au dépourvu 15, contact 10) ; BAB +0 ; attaque au corps-à-corps +0 (feuille coupante 1d3, 2d3 ou 3d6) ; espace occupé/allonge (1m50/ 1m50) ; Particularités : plante, immunité aux armes, résistante au feu, repousse ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +0, vigueur +3, volonté +0.

Caractéristiques : force --, dextérité --, constitution 12, intelligence --, sagesse --, charisme 10.

Evolution : 2DV (taille M), 3-4DV (taille G)

Organisation : 2d20 pieds

Combat : le lierre rasoir n'attaque pas, il attend juste qu'on tombe dessus. La plupart du temps, les habitants de la ville ne se blessent à cause de lui que parce qu'ils sont tombés dedans ou qu'on les y a poussés. Prendre des feuilles de lierre rasoir dans ses mains inflige 2d3 points de dégâts ; tomber dedans de tout son poids peut infliger jusqu'à 3D6 points de dégâts. Une armure légère réduit les dégâts d'un dès. Une armure intermédiaire les réduit de 2 dès ; et une armure lourde les annule totalement. Par contre, un bouclier ne confère aucune protection à son porteur.

Immunité aux armes (Ex) : le lierre rasoir n'est vulnérable qu'aux armes tranchantes.

Vulnérabilité au feu (Ex) : le lierre rasoir est immunisé au feu normal. Le feu magique l'affecte normalement.

Plante : immunisé aux sorts et pouvoirs affectant l'esprit, les poisons, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'est pas sujet aux coups critiques.

Repousse : le lierre-rasoir repousse complètement en 3 jours si ses racines n'ont pas été extraites et détruites.

Rat-crâne, créature magique de taille P, FP1/8 par rat ; +1 par 10 rats à partir de 32 : DV 1/2d10+1, pv 3 ; Init. +2 ; VD 12m, escalade 4m50 ;

CA 14 (contact 14, pris au dépourvu 12) ; BAB +0/ lutte +0 ; attaque au corps-à-corps +4 (morsure, 1d4, 20/x2) ; espace occupé/allonge (0,75m/ 0m) ; Attaques sépciales : pouvoirs mentaux, submersion ; Particularités : vision dans le noir 18m, défenses communes, esprit de ruche, odorat ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +3, volonté +1.

Caractéristiques : force 2, dextérité 15, constitution 12, intelligence 2+, sagesse 12, charisme 2+.

Compétences : déplacement silencieux +6, discrétion +14, équilibre +10, escalade +4.

Dons : attaque en finesse

Défenses communes (Sur) : lorsqu'on calcule les dégâts des sorts de zone, les rats crânes sont traités comme une créature unique avec un seul score de pvs. Par exemple, une boule de feu qui inflige 20 points de dégâts tue 20 pvs de rats-crânes plutôt que chacun d'entre eux.

Esprit de Ruche (Ext) : les rats-crânes sont automatiquement en contact avec tous les autres rats dans un rayon de 3m. Ils possèdent un esprit collectif qui leur permet de partager non seulement leurs pensées mais aussi leurs capacités cérébrales - chaque 5 rats en contact ajoutent 1 point d'intelligence et de charisme au collectif ainsi que +1 à tous les js.

Cependant, les rats rompent le contact avec l'un d'entre eux s'il est contrôlé ou affecté par un sortilège qui le ferait agir contre l'intérêt du collectif. Chaque sort ou pouvoir d'enchantement n'affecte donc qu'un rat.

Pouvoirs mentaux : au fur et à mesure que l'intelligence du collectif augmente, leurs pouvoirs s'accroissent.

Nombre de rats	Int/Cha		Caractéristiques
1-4	1	Aucune	
5-34	2-6	Aucune	
35-39	7	1 niveau de sort d'ensorceleur	
40-44	8	+1 niveau de sort d'ensorceleur	
45-49	9	Décharge mentale, 1/3 rounds	
50-54	10	+1 niveau de sort d'ensorceleur	
55-59	11	+1 niveau de sort d'ensorceleur	

60-64	12	Décharge mentale, 1/2 rounds
65-69	13	+1 niveau de sort d'ensorceleur
70-74	14	+1 niveau de sort d'ensorceleur
75-79	15	Décharge mentale, 1/round
80-84	16	Immunisé au gaz
85-89	17	Immunisé au froid
90-94	18	RM 13
95-99	19	RM 19
100+	20	RM 25

Sorts d'ensorceleur (Sp) : les rats-crânes peuvent lancer un certain nombre de sorts d'ensorceleur par jour ; par exemple, une meute de 55 rats-crânes peut lancer deux sorts de niveau 2 ou un sort de niveau 3 et un sort de niveau 1 ou un sort de niveau 4. (NLS 1/2 intelligence du collectif, DD 10 + charisme + niveau du sort).

Décharge mentale (Sp) : ce cône est long de 18m. Quiconque est pris dedans doit réussir un jet de sauvegarde volonté ou être étourdi pour 3d4 rounds (js volonté DD 10 + 1/2 intelligence + 1/2 charisme).

Submersion : les rats-crânes peuvent submerger une case de créatures par 20 rats. Pour ce faire, ils doivent réussir une attaque de contact. Leur bonus à l'attaque dans ce cadre augmente de 2/10 rats et les dégâts infligés sont de 1d6/ 10 rats dans la meute.

Compétences : les rats-crânes ont un bonus de +4 en discrétion et déplacement silencieux et un +8 en équilibre. Ils effectuent leurs jets d'escalade avec la dextérité.

Chien d'Aoskar (ou chien aoskien), Créature Magique Extraplanaire de taille M, FP3 : DV 3d10+6, pv 27 ; Init. +2 ; VD 12m ; CA 16 (pris au dépourvu 14, contact 12) ; BAB +3/ lutte +5 ; attaque au corps-à-corps +5/+5 (morsures, 1d8+2, 20/x2) ; Attaques spéciales : aboiement étourdissant ; Particularités : vision dans le noir 18m ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +2, vigueur +5, volonté +5.

Caractéristiques : force 15, dextérité 15, constitution 15, intelligence 14, sagesse 12, charisme 6.

Compétences : saut +6, perception auditive +7, détection + 7, survie +5 (+9 lorsqu'il piste à l'odorat).

Dons: vigilance, pistage.

Evolution : 4-8 DV

Organisation: solitaire ou meute (2-6)

Aboiement étourdissant : lors d'une action complexe, un chien d'Aoskar peut aboyer avec une violence telle que toutes les créatures dans un rayon de 9m (sauf les autres chiens askiens), doivent réussir un jets de volonté DD13 ou être étourdis pour 1d6 rounds.

Les corbeaux des bourreaux, animal extra-planaire de taille P, FP ½ : DV 2d8+2, 11 pv ; Init. +2 ; VD 3m, vol 12m (moyen) ; CA 15 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; BAB +1/ lutte -3 ; attaque au corps-à-corps +4 (morsure, 1d4, 20/x2) et -1 (griffes, 1d4, 20/ x2) ; Attaques spéciales : attaque aveuglante ; Particularités : vision nocturne ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +4, volonté +1

Caractéristiques: force 10, dextérité 15, constitution 12, intelligence 2, sagesse 12, charisme 9.

Compétences : perception auditive +5, détection +6.

Dons : vigilance, attaque en finesse
Evolution : 3-6DV

Attaque aveuglante : la morsure du corbeau des bourreaux peut aveugler de façon permanente s'il réussit une attaque critique. Si la morsure n'inflige aucun dégâts, du fait d'une réduction des dégâts, la cible n'est pas aveuglée.

Lim-Lim, Vermine (Extraplanaire) de taille P, FP 1/4 : DV 1d8, pv 4 ; Init. +2 ; VD 6m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; BAB +0/ lutte -8 ; attaque au corps-à-corps +3 (morsure, 1d3-4, 20/x2) ; espace occupé/ allonge (0,75m/ 0m) ; Particularités : vision dans le noir 18m, vermine ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +2, vigueur +2, volonté +4.

Caractéristiques : force 3, dextérité 15, constitution 10, intelligence -, sagesse 10, charisme 6

Compétences : escalade +2, saut +2

Dons : attaque en finesse.

Un lim-lim comme familier : un ensorceleur ou un magicien peut choisir un lim-lim à la place des créatures standards des listes de familier du *Manuel des Joueurs*. Le maître d'un lim-lim obtient un +2 à ses jets de volonté.

Ca n'est pas l'intelligence d'un lim-lim qui augmente lorsque son maître progresse en niveau mais son charisme, selon les mêmes rythmes de progression.

II

••Les portails de Sigil••

1- Généralités

Sigil est la Cité des Portes, la déchirure spatiale dans laquelle se croisent et s'entremêlent des milliers de chemins avant de replonger dans les plans. Les bonnes clés mises dans les bonnes portes permettent de déverrouiller les mystères de sa forme et d'apprendre tout ce qu'elle a à offrir. Passez une porte correctement et vous vous retrouverez baigné par la gloire triomphante du Mont Céleste ; mais utilisez-la de la mauvaise façon et vous plongerez dans les griffes glacées de Baator – ou pire encore.

La seule certitude, c'est que si un matois franchit un portail muni d'une clé, il se retrouve forcément quelque part ailleurs (il n'est pas dit toutefois que sa destination lui convienne – Sigil ouvre ses portes à ceux qui en possèdent la clé, mais elle ne leur garantit pas un accueil chaleureux).

Le fait est qu'il n'y a qu'un seul moyen de rentrer ou de sortir de Sigil. Et c'est de passer par un des portails qui la relie à toutes sortes d'endroits. On ne peut pas se rendre à Sigil par un sort de *portail* ; et bien qu'un bige puisse se rendre dans les Plans Extérieurs depuis le plan Astral, Sigil elle-même est protégée contre ce genre de pratique. Les sorts astraux ne permettent pas ni d'y pénétrer, ni de l'espionner. D'un autre côté, la ville n'est pas complètement coupée du Plan Astral. Les sorts dont le fonctionnement dépend de ce dernier (*rappel à la vie*, par exemple), sont quand même efficaces dans son enceinte ; seuls le passage et l'observation depuis le Plan Astral sont impossibles.

Dans Sigil, tous les portails s'ancrent d'eux-mêmes à des portes, des arches ou à n'importe quel autre type d'ouverture : fenêtres, bouches d'égouts ou même coffres et gardes-robes – tout ce que l'on peut franchir peut être un portail. La plupart sont assez grands pour qu'un être normal puisse

les passer – au besoin en se contorsionnant un peu.

La majorité des portails temporaires qui apparaissent aléatoirement dans Sigil s'ouvrent dans les ruelles désertes des bas-fonds – il semble qu'ils apparaissent toujours dans les endroits les plus sordides de la ville. Mais c'est uniquement parce qu'il existe un sort : *scellement de portail*, qui permet de protéger certains lieux contre l'ouverture de portails. Les grossiums ont assez de jonc pour se les payer, afin de protéger leurs cases et leur voisinage immédiat contre d'éventuels intrus ; ce qui n'est pas le cas des pauvres bougres (c'est probablement dans la Ruche, le tréfonds des bas-fonds, que l'on trouve la plus grande concentration de portails). Si un matois cherche un portail permanent vers un plan donné, il peut le trouver dans le quartier entourant le repaire de la faction dont le plan principal d'influence est celui de son choix ; en effet, la plupart des factions maintiennent délibérément un portail permanent avec leur univers favori.

Tous les affranchis savent qu'un sort de *vision lucide* permet de déterminer si une ouverture est un portail ou non – ce qu'un *détection de la magie* ne peut faire qu'au moment où l'éventuel portail est activé. Si l'on ne veut pas se promener dans les rues porteur d'un sort de *vision lucide*, mieux vaut utiliser le sort d'*analyse de portail*. Ce dernier possède un avantage sur la *vision lucide* : il donne à celui qui le lance une idée de l'endroit où le portail aboutit. La plupart des factions peuvent apprendre ce sort à un magicien, à condition que celui-ci soit en bons termes avec leur factol.

Les portails fonctionnent dans les deux sens. Passez-le dans un sens et un matois peut le passer dans l'autre, à condition de toujours en posséder la clé. Ainsi, on peut pénétrer dans la Cage aussi facilement qu'en sortir ; de sorte que se réfugier à Sigil ne constitue en aucun cas une protection contre

des ennemis qui vous poursuivent. Bien entendu, La Dame des Douleurs peut fermer les portes à son gré ; mais la plupart du temps, elle n'utilise ce pouvoir que contre les Puissances. Il lui arrive parfois de fermer son royaume à d'autres menaces ; mais c'est assez rare, parce qu'elle se moque bien de la nature des êtres qui franchissent les portes de sa ville, tant que ceux-ci n'y causent pas trop de problèmes. A moins que les PJs n'aient une réputation exécrationnelle, ils peuvent compter sur la présence des portails pour entrer et sortir de la ville à leur gré.

Le MJ est seul habilité à créer des portails – à l'exclusion des PJs ou pnjs – parce que personne à Sigil n'a réussi à comprendre comment le faire. Personne n'a même réussi à comprendre comment les portails peuvent exister, bien que la plupart des habitants pensent que cela a quelque chose à voir avec La Dame des Douleurs. Même un sort de *souhait* ne permet pas d'ouvrir un portail, bien qu'un matois puisse toujours souhaiter se retrouver sur un autre plan (ce qui n'est généralement pas une bonne idée : les sorts de *souhait* ont la mauvaise habitude de faire atterrir un bougre à l'endroit précis d'un plan quelconque où il n'avait pas envie d'aller). De plus, personne ne peut choisir la destination d'un portail – ni le plan, ni l'endroit précis du plan en question.

Un affranchi peut cependant dresser une carte des portails, en notant lesquels mènent où – ces informations sont très précieuses. Quoi qu'il en soit, il faut toujours respecter les règles pour utiliser un portail, sans quoi, vous n'irez nulle part.

2- Types de portails

Il existe trois types de portails – permanents, temporaires et nomades ; mais tous ne peuvent être utilisés qu'à l'aide d'une clé appropriée. En l'absence de cette dernière, un portail n'est rien de plus que l'entrée d'une taverne, une arche ou une bouche d'égout. Etant donné que le MJ possède le contrôle total des portails, c'est à lui de les faire fonctionner correctement ;

mais les trois types existants lui fournissent les outils nécessaires pour faire face à pratiquement toutes les situations susceptibles de se produire dans une campagne de Planescape.

Les portails permanents : ils sont les plus directs. Leurs deux extrémités – celle qui ouvre sur Sigil et celle qui donne sur un autre plan – ne changent jamais. Chaque fois qu'un matois franchit un portail permanent, il sait exactement à quel endroit il va aboutir. Le MJ ne doit créer de tels portails que s'il est certain de vouloir conserver un accès permanent vers un plan donné. La meilleure raison d'être des portails permanents est de constituer un raccourci permettant d'écourter le voyage vers un endroit relativement sûr et/ou normal. On peut par exemple envisager des portails permanents pour Thorace ou les Elysées, qui s'ouvriraient non loin d'une petite forteresse bâtie par les personnages. Par contre, ce n'est pas une bonne idée de créer un portail permanent vers la septième strate de Baator ou vers le cœur de palais de Lolth, dans les Abysses.

Les portails temporaires : apparaissent puis disparaissent au bout d'une ou deux utilisations. Ils permettent au MJ de donner aux personnages un moyen sûr et rapide de se rendre à l'endroit où il veut les expédier, puis de supprimer le moyen en question dès que les aventuriers sont de retour à Sigil. Les portails temporaires répondent parfaitement aux besoins des scénarii indépendants préparés par le MJ. Les personnages ne perdent pas trop de temps à se rendre sur le lieu de l'action ; et une fois qu'ils ont fait ce qu'ils avaient à y faire, le MJ peut leur faciliter ou leur compliquer le retour – au choix.

Voilà le type de portail qu'il faut utiliser pour envoyer les personnages sur la septième strate de Baator ou au cœur du palais de Lolth. Une fois qu'ils ont terminé l'aventure préparée par le MJ, le portail disparaît. On peut se servir d'un portail temporaire pour s'introduire dans une salle au trésor ou dans le château d'un puissant fiélon – le genre d'endroits que le MJ veut employer dans une

aventure, mais où il ne souhaite pas que les personnages puissent revenir.

Les portails nomades sont les plus vicieux de tous : juste au moment où un bige commence à penser qu'il peut se fier à eux, ils changent. Parfois, c'est l'extrémité située à Sigil qui se déplace d'une porte à une autre ; et parfois c'est l'autre extrémité, celle qui se trouve dans un des plans. La seule chose constante à leur propos, c'est qu'ils ne se déplacent pas aléatoirement – sans quoi, ils ne seraient pas différents des portails temporaires. Ils vont d'un endroit à un autre en suivant un schéma qui leur est propre. Un portail nomade peut par exemple s'ouvrir dans l'arche qui marque l'entrée de la Ruche pendant trois jours, puis se déplacer vers une bouche d'égout sur laquelle une semaine durant, puis se bouger à nouveau vers l'entrée de la maison d'un riche marchand et y rester pendant une journée. Après quoi, il reprend son cycle au début. De l'autre côté, il peut ouvrir sur Malbolge (à Baator) pendant trois jours, puis se déplacer vers l'Arcadie pendant une semaine avant de revenir à Baator. Le schéma de déplacement du portail peut comprendre n'importe quel nombre d'étapes durant n'importe quel laps de temps.

A Sigil, les affranchis qui prêtent une oreille à la chanson gardent la trace de chaque apparition et de chaque déplacement de portail. Certains schémas sont très simples : quelques déplacements étalés sur quelques jours. D'autres sont pareils à des codes que personne ne parvient jamais à déchiffrer. Un bougre peut constater leur présence, mais jamais lire le message qu'ils portent.

Les portails nomades sont utiles pour certains types d'aventures. Tout d'abord, ils soumettent les joueurs à des obligations temporelles – et savoir qu'ils doivent accomplir leur mission avant que le portail du retour ne disparaisse a le don de rendre les aventuriers nerveux. Vous pouvez aussi utiliser un portail nomade dans ceux de vos scénarios qui se déroulent successivement sur plusieurs plans. Ainsi, un affranchi peut

se rendre sur la Gaste Grise, revenir à Sigil pendant quelque temps, attendre que le portail se déplace, puis le franchir vers sa nouvelle destination, et ainsi de suite. Enfin, un portail changeant peut jouer un bien vilain tour au bige qui a l'habitude de l'employer pour rentrer aux Carcères (par exemple), et qui s'aperçoit un jour qu'il est bloqué à Sigil parce que son portail a disparu.

Le MJ ne doit utiliser ce procédé que très rarement, s'il ne veut pas que les joueurs finissent par éprouver de la réticence à franchir les portails.

3- Clés de portails

Pour faire fonctionner un portail, il faut posséder une clé, c'est-à-dire un objet que l'on emporte avec soi lorsqu'on le franchit. Nous laissons au MJ le soin de choisir ses propres clés ; mais voici quelques conseils sur lesquels il pourra s'appuyer. Les meilleures clés sont des objets qui ne sont ni rares ni courants, mais seulement peu communs. Si une clé est un objet trop courant, le portail auquel elle correspond va passer son temps à s'ouvrir, y compris au moment où ça n'arrange pas le MJ. Par exemple, si la clé est une épée, chaque guerrier qui franchit le portail va partir en voyage à l'improviste. D'un autre côté, si la clé est un objet trop rare, le portail en devient presque impossible à utiliser. Le MJ ne veut certainement pas que les personnages se retrouvent irrémédiablement prisonniers d'un plan lointain parce qu'ils ont eu le malheur de perdre leur irremplaçable clé.

Une bonne clé doit également avoir un rapport avec la destination du portail. Prenons l'exemple d'une fleur : la clé d'un portail permettant de se rendre sur la morne Gaste Grise pourrait être une fleur pourpre ou noire, celle d'un portail vers Baator, une vrille de lierre-rasoir, celle d'un portail ouvrant sur les Elysées, un lys blanc. Chacune de ces fleurs reflète l'atmosphère de la destination du portail.

Le moyen le plus rapide de découvrir la clé d'un portail donné est le même que pour découvrir le portail en question : demander à une faction. Bien entendu, celle-ci ne possèdera pas toujours ce renseignement – ce serait trop facile. La clé requise peut figurer dans les plans complexes des affranchis qui s'amusent à inventorier les portails. Un sort de *perception de la distorsion* peut indiquer la nature de la clé nécessaire, tout comme un sort de contact avec un autre plan ou de *connaissance des légendes (mythes et légendes)*. De plus, Sigil abrite des boutiques, telles « les Antiquités de Tivvum », qui vendent uniquement des objets servant de clés. Vous avez besoin d'une perle pour vous rendre sur le Plan Élémentaire de l'Eau ? Ici, vous pourrez vous en procurer une – pour un bon prix : comme tous les commerçants, la tenancière vit du profit réalisé sur ses ventes. Et une fois qu'un matois s'est procuré une clé pour un portail, il peut dormir tranquille, car celle-ci ne changera jamais.

Muni de la clé appropriée, un péquin peut faire fonctionner n'importe quel portail. Il n'a qu'à porter l'objet sur lui pendant qu'il franchit le seuil, et le portail s'active automatiquement.

Il ne reste ouvert que quelques secondes, juste assez pour que six personnes maximum le franchissent (à condition qu'elles y aient été préparées avant). L'arche se met alors à émettre un scintillement doré, et les personnages peuvent entrevoir leur destination sous forme d'une image fantomatique. S'ils franchissent le portail, ils disparaissent de Sigil et apparaissent au même moment à leur point de destination. Les projectiles, les sorts et les pouvoirs magiques ne peuvent pas franchir un portail. Les objets ou les gens n'ayant qu'à moitié franchi un portail au moment où il se referme sont poussés d'un côté ou de l'autre. Si le MJ ne peut décider du côté, les chances sont de 50/50.

Bien que n'importe qui puisse quitter Sigil à l'aide d'un portail, un péquin n'a aucune garantie de réussir à y pénétrer par ce moyen. De plus, la ville se ferme parfois volontairement aux créatures ultra-puissantes. Ainsi, le MJ peut décréter qu'une créature susceptible de causer de gros dégâts aux personnages ne réussit pas à suivre dans Sigil.

Bien entendu, il ne doit pas utiliser ce procédé trop souvent : les joueurs ne doivent pas prendre Sigil pour un refuge absolu, chaque fois qu'ils disent à un fiélon d'aller cager !

Ses portails mis à part, Sigil est physiquement coupée du reste du Multivers. Les sorts astraux et ceux qui permettent de passer d'un plan à un autre n'y fonctionnent pas. Les greffiers supposent que la situation particulière de la vile (au coeur de l'Outreterre) crée une sorte de barrière astrale autour de la Cage. Comme aucune autre explication ne semble valable, la plupart des gens qui se posent la question acceptent cette réponse comme vraie. La seule chose importante dont vous devez vous rappeler, c'est que les portails sont le seul moyen d'entrer et de sortir de Sigil.

4- Localisation de quelques portails de Sigil

Les portails permanents ont tendance à être concentrés autour des quartiers généraux des différentes factions. En fait, la plupart des quartiers généraux sont construits autour d'un portail menant au plan d'influence de cette faction. Par exemple, dans la Morgue, de nombreux portails mènent sur des plans où vivent des divinités de la mort.

Des portails permanents situés dans un commerce de produits alimentaires aura un accès à l'Arborée. Les bains publics mèneront au fleuve Océan ou au Plan Élémentaire de l'Eau ...

III

••La Dame des Douleurs••

1- GÉNÉRALITÉS SUR LA DAME

Le grossium de Sigil, le surveillant ultime de la Cage, c'est Notre-Dame des Douleurs. Elle n'est pas une femme et elle n'est pas non plus humaine – personne ne sait exactement ce qu'elle est. La meilleure hypothèse est qu'il s'agit d'une Puissance, et probablement d'une Puissance Majeure ; mais il existe également une théorie selon laquelle elle est un seigneur tanar'ri repenté – si tant est qu'une telle chose soit possible. Quoi qu'elle puisse être d'autre, elle est La Dame des Douleurs ; et pour les habitants de Sigil, le reste n'est que détail.

La Dame ne parle jamais, et jusqu'ici, sa volonté a été exprimée par les dabus, qui ne sont pas plus bruyants. Quelle est la signification de ce silence de mort ? Nul ne le sait.

La Dame est la dirigeante de Sigil depuis si longtemps qu'aucune personne ou aucun texte ne fait référence à une période où ça n'était pas le cas. Seul le récit de quelques événements de sa longue vie a survécu aux années et tous ont trait à la Cage. Les vrais détails de l'histoire et des intrigues secrètes de La Dame des Douleurs restent inexplorés : la compassion de La Dame pour ses chroniqueurs n'a jamais été très grande. La destruction de ses ennemis a toujours été brutale et sans pitié.

La Dame (comme on l'appelle) se tient généralement à l'écart du tohu-bohu de Sigil. Elle ne possède ni maison, ni palais, ni temple. Personne ne la vénère, et pour une bonne raison : ceux qui lui adressent des prières sont systématiquement retrouvés écorchés – un fait qui ne constitue pas un encouragement considérable pour les fidèles potentiels.

On la voit parfois arpenter les rues de la ville, l'ourlet de sa robe frôlant à peine les pavés. Ceux qui tentent de lui parler ou de la toucher se couvrent d'horribles entailles dès qu'elle pose son regard sur eux. Les rares fois où La Dame des Douleurs est de sortie, les petits malins se trouvent quelque chose à faire de l'autre côté de la ville. Son image finit par disparaître et elle s'évanouit dans le néant. Les natifs de Sigil éprouvent pour elle un respect mêlé de terreur, car elle est la protectrice de leur foyer.

Dans le jeu, elle ne doit être qu'une icône qui cristallise l'ambiance du jeu. Les PJs ne doivent pas avoir affaire à elle. Elle ne distribue pas de missions, elle n'accorde jamais de pouvoirs, et il est impossible de piller ses temples puisqu'elle n'en a pas.

De l'autre côté, sa seule présence est censée être responsable de plusieurs des facteurs qui contribuent à faire de Sigil ce qu'elle est. C'est elle qui rend la ville sûre.

2- Les Dédales

Les Dédales sont la plus grande des punitions qui existent à Sigil, et La Dame les réserve aux pires menaces contre sa puissance. Ils font partie de la ville sans en faire partie, et aucun lascar sain d'esprit n'aurait envie de s'y aventurer, car ils sont les cagettes spéciales conçues par La Dame des Douleurs pour les assoiffés de pouvoir.

Les Dédales sont, comme leur nom l'indique, des labyrinthes. Mais ils sont très différents des quartiers les plus fouillis de la Cage, bien entendu – sans quoi où serait la punition ? Pour commencer, ils ne font pas exactement partie de Sigil. Lorsque La Dame crée une nouvelle portion de Dédale, elle copie une petite partie de la ville – ruelle et cour, par exemple – et en fait un minuscule demi-plan qu'elle projette ensuite au fond de l'Ether profond. Là, la copie croît et se transforme jusqu'à devenir un labyrinthe

inextricable ne possédant ni commencement ni fin : il se répète lui-même à l'infini (en fait, les Greffiers affirment que les Dédalles font toujours partie de Sigil, même s'ils sont dans l'Ether ; de sorte que leur emplacement exact est déjà un casse-tête pour l'esprit).

Un bougre condamné aux Dédalles ne le sait jamais avant qu'il ne soit trop tard. Les Dédalles peuvent se former autour de lui pendant qu'il se promène dans une partie particulièrement déserte de la ville. Le bougre peut tourner un coin de rue et s'apercevoir que l'intersection suivante n'est pas telle qu'il se la rappelait – mais il est déjà trop tard. Ceux qui pensent que La Dame des Douleurs en a après eux – les rusés et les ambitieux – s'essaient à toutes sortes de stratagèmes habiles pour déjouer ses pièges. Certains ne quittent jamais leurs palais, d'autres ne se déplacent qu'en groupe ; mais ils finissent toujours par échouer. Tôt ou tard, un lascar traverse un couloir vide de son palais et se retrouve dans un dédale de pièces qu'il ne connaissait pas ; ou bien, il tourne le dos un instant à ses amis, et lorsqu'il regarde par-dessus son épaule, ils ont tous disparu. Les Dédalles rattrapent toujours leurs bougres, quelque prudence dont celui-ci fasse preuve.

Mais projeter ses rivaux dans l'Ether ne suffit pas à La Dame des Douleurs. Chaque petite portion des Dédalles est scellée de façon à ce qu'on puisse y pénétrer à l'aide d'un sort, mais pas en ressortir. Ainsi, les prisonniers disposent toujours d'eau et de nourriture en quantité suffisante – afin qu'ils ne meurent pas de faim, ce qui leur permettrait d'échapper au supplice.

Pire encore, tous les prisonniers savent qu'il existe une sortie, car La Dame des Douleurs dissimule toujours quelque part un portail de retour menant à Sigil. Peut-être est-ce afin que les dabus puissent aller procéder à des vérifications en cas de nécessité, ou est-ce seulement pour torturer encore davantage les prisonniers. Par conséquent, il n'est pas impossible de s'échapper des Dédalles – difficile, oui ; impossible, non. Un bige peut

avoir beaucoup de chance et tomber dessus par hasard. Ses amis peuvent posséder suffisamment de jonc pour monter une opération de sauvetage. Après tout, il leur suffit de trouver l'endroit où s'ouvre le portail dans Sigil, ou l'emplacement du demi-plan dans l'Ethéré profond. Ça ne doit pas être si dur que ça...

On pense que La Dame n'a pas toujours pu utiliser les Dédalles. En effet, la plus ancienne légende connue à propos de Sigil remonte à 10.000 ans dans le passé et raconte l'histoire de Shekelor le Mage, le plus puissant des magiciens que Sigil ait connu. Celui-ci voulait augmenter son immense pouvoir en prenant la place de La Dame (comme beaucoup ont voulu le faire d'ailleurs). Shekelor, cependant, était très intelligent et précautionneux. Malgré tout, La Dame le projeta sur Agathinon, la troisième strate du Pandémonium où il ne survécut pas aux dangers du plan. Ce qui est intéressant dans cette histoire, c'est le fait que La Dame ne possédait pas la capacité de créer des Dédalles, ce qui suggère que son pouvoir peut lui être retiré. Comment cela peut arriver est par contre un mystère plus grand que la Règle-de-Trois.

Les plus récents des fauteurs de trouble à Sigil étaient les membres d'une faction appelés les Expansionnistes, qui furent détruits lorsque leur factol fut envoyé finir ses jours dans un Dédale. Cet homme se nommait Vartus Timlin, et sa grande influence était issue de son épée magique *Lightbringer*. Lorsqu'il commença à dire qu'il voulait faire de sa propre personne le centre de Sigil, dépossédant La Dame de son pouvoir, lui et son épée gagnèrent un aller simple en première classe pour les Dédalles.

On dit aussi que La Dame serait à l'origine de la destruction du Temple Ruiné (actuellement le quartier général de la faction des Athars), car ses habitants se seraient mis à la prier comme incarnation du dieu Aoskar. Il n'y a aucun survivant de cette époque, aussi tout ceci n'est que pure conjecture. Il n'y a pas grand chose d'autre que l'on sait des

origines et de l'histoire de La Dame, car elle ne parle jamais. Certains disent qu'elle ne voudrait pas perdre son temps à parler avec quelqu'un qui ne serait pas son égal – et ceux qui essayent de se mettre à son niveau finissent bien avant dans des Dédalles.

3- Les dabus

Les dabus sont à la fois les serviteurs et les seigneurs de Sigil. Ils constituent une race propre à la Cage, que l'on ne peut trouver sur aucun autre plan. En d'autres termes, ils ne quittent jamais Sigil. C'est la raison pour laquelle les affranchis supposent qu'ils sont une manifestation vivante de la cité, ce qui peut se concevoir dans la mesure où ils effectuent la maintenance de l'infrastructure qui fait fonctionner celle-ci.

Les dabus passent la majeure partie de leur temps à réparer ce qui est cassé dans Sigil. Ils empêchent les égouts et les catacombes de s'effondrer, ils coupent régulièrement le lierre-rasoir, ils comblent les trous dans la chaussée et ils ravalent les façades des bâtiments. Pour la majorité des habitants, ils ne sont que des ouvriers mystérieux.

Mais certains biges découvrent parfois un autre aspect de leurs devoirs, car les dabus sont aussi les agents de La Dame des Douleurs. Ils apparaissent parfois pour punir les lascars qui ont poussé leurs manigances un peu trop loin, ou pour calmer des émeutes, mais ils ne se sentent pas concernés par les crimes ordinaires. Ce sont les factions qui doivent gérer les problèmes de meurtres ou de vol. Les dabus ne se montrent que pour contrer une menace envers La Dame des Douleurs ; ce qui constitue généralement un signe avant-coureur de l'apparition d'un nouveau Dédale.

Grands et minces, les dabus ressemblent aux devinettes qu'ils énoncent. Certains pensent qu'ils sont les véritables maîtres de Sigil, les génies secrètement à l'origine de son existence. D'autres pensent qu'ils ne sont que des esclaves qui s'occupent de la

maintenance des formidables moteurs de la ville.

Lorsqu'ils se déplacent, leurs pensées remplissent littéralement l'air, car leurs paroles ne sont que des illusions imagées que les mortels peuvent transformer en sons – ils ne communiquent pas avec des mots, mais à l'aide de la structure complexe des rébus. Ils choisissent leurs symboles pour la façon dont ils se prononcent dans une langue donnée, et ces sons s'assemblent pour donner des phrases.

Dabus, extérieur de taille M ; FP 4 : DV 4d8+4, 26pv ; Init. +0 ; VD 9m ; CA 14 (pris au dépourvu 14, contact 10) ; BAB +4/ lutte +6 ; attaque au corps-à-corps +6 (coup de poing, 1d3+2, 20/ x2) ; Particularités : flotte au-dessus du sol, compétence changeante de dabus, immunité aux conditions spécifiques à Sigil, compréhension des langages, langage par rébus ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +5, volonté +8.

Caractéristiques : force 14, dextérité 11, constitution 13, intelligence 18, sagesse 18, charisme 10.

Compétences : artisanat (n'importe lequel) +25, désamorçage/sabotage +9, renseignement +5, connaissance (n'importe laquelle) +25, perception auditive +11, crochetage +7, fouille +10, détection +12.

Dons : vigilance, maniement des armes simples.

Flotter : les dabus flottent à quelques centimètres au-dessus du sol (qu'il soit solide ou liquide). Ils peuvent supporter n'importe quel poids, du moment que leur force le leur permet, mais il ne s'agit ni de vol, ni de lévitation. Ils sont juste en suspension, et les sorts qui concernent le sol ne les affectent pas.

Compétence changeante de dabus : une fois par jour, un dabus peut choisir une compétence d'artisanat et une de connaissance, et il dispose pour la journée d'un rang de +25 dans ces compétences. Ça n'est que le lendemain qu'il pourra en changer

Immunité aux conditions spécifiques à Sigil : les dabus sont totalement immunisés à toutes les formes de conditions « naturelles » de Sigil, entendre par là le lierre-rasoir, les mares de boue, l'abolement des chiens d'Aoskar, et peut-être les Dédalles. Par contre, tout ce qui est importé à Sigil les affecte normalement.

Compréhension des langages : comme le sort, toujours actif.

Langage par rébus : les dabus parlent en utilisant des rébus qui apparaissent au-dessus de leur tête. Ces rébus sont faits pour être compris pour être compris

par l'interlocuteur, mais ça ne fonctionne pas toujours.

4- Le code de conduite

Que doit faire un affranchi pour éviter d'attirer l'attention de La Dame des Douleurs ? Quelles sont les lois de Sigil ? Il n'y en a pas beaucoup. Sigil est un lieu où tout et tous peuvent arriver – et beaucoup ne s'en privent pas. La Dame des Douleurs ne s'intéresse pas aux querelles mesquines des affaires quotidiennes. Un meurtre par ici, une attaque à main armée par là – elle s'en moque ; l'Harmonium peut gérer ce genre de problèmes. La Dame des Douleurs n'entreprend d'action que contre ceux qui représentent une menace pour la sécurité de Sigil – c'est-à-dire par ricochet, pour sa propre sécurité. Elle ne tolère pas qu'un bige essaie de forcer un portail pour aider une Puissance à pénétrer dans la ville, de contourner sa barrière astrale, de massacrer les dabus, de détruire la ville pierre par pierre ou d'inciter le peuple à se rebeller contre elle. Mais la plupart des lascars en sont bien incapables de toutes façons ; de sorte qu'elle se contente de rester distante et de ne pas intervenir.

Néanmoins, il est possible de se faire mettre sur le Livre des Morts de La Dame pour des offenses moins graves que menacer la sécurité de Sigil : par exemple, pour avoir emmené les habitants de la ville à remettre en question sa puissance. Trop de meurtres et de crimes rendent les sigiliens nerveux et effrayés, et les poussent à se demander si La Dame a réellement les moyens de les protéger. Il n'est donc pas étonnant que les dabus traquent impitoyablement les criminels

en série. On ne peut détenir de pouvoir durable qu'en rendant son peuple heureux.

Il semblerait naturel que La Dame considère les factions comme une menace envers son autorité. Après tout, chacune d'entre elles a sa propre idée de ce qui est bon ou pas pour Sigil ; et l'idée en question n'inclut pas forcément La Dame des Douleurs au sommet de la hiérarchie. Et de fait, si les factions poussent le bouchon trop loin, La Dame les écrasera comme des insectes. Mais leurs factols sont assez sages pour se rendre compte que Sigil est un refuge sûr contre leurs ennemis (en plus de l'intérêt que représentent les portails), et que s'en faire expulser ne serait pas une bonne idée. Les philosophies qui s'attaquent directement à la puissance de La Dame ont droit à un Dédale rien que pour elles. Les factions ayant le choix entre ne pas répandre tout haut certaines de leurs idées ou finir dans les Dédales, il est facile de comprendre pourquoi certaines d'entre elles ont disparu. On raconte souvent l'histoire des Communards, des bougres qui voulaient que tout appartienne à tout le monde, y compris le pouvoir de La Dame des Douleurs. Un jour, tous les gens qui se trouvaient dans le quartier général des Communards disparurent brusquement. On peut supposer qu'ils furent tous emprisonnés dans le Plan Ethéré. Peu de temps après, plus personne n'avouait être ou avoir été Communard ; mais on dit qu'il existe encore une petite colonie de vrais croyants en leur doctrine quelque part dans l'Astral.

Il n'est donc pas surprenant que les factions fassent la loi elles-mêmes parmi leurs membres.

IV

••Les factions et leurs rôles dans Sigil••

Un péquin ne se définit pas seulement par sa classe et sa race – il a aussi une philosophie. Bien sûr, on peut s'en passer, mais comment comprendre le sens de la vie ? Comment trouver son propre centre du Multivers ? Comment reconnaître l'ami de l'ennemi dans des endroits où l'opinion que l'on défend peut signifier n'importe quoi ? Non, un péquin doit avoir des repères, ne fut-ce que pour mieux apprécier la majesté de l'ensemble. Dans les rues de Sigil, en Outreterre, partout sur les plans, les diverses philosophies ne se limitent pas à des systèmes de pensée, mais s'incarnent dans des factions dotées de chefs (les factols), d'objectifs et de modes de pensée précis. Chacune a son pont de vue sur le Multivers, et les pouvoirs requis pour le faire valoir. Les unes s'entendent entre elles, les autres non, et certaines se fichent du reste du monde comme de l'an quarante.

Sigil est l'endroit où toutes ces factions coexistent (jusqu'au moment où l'une d'entre elles gêne un peu trop La Dame), et c'est pour ça qu'il est intéressant de voir les divers rôles que les factions se sont répartis dans la cité.

Pour les factions, le meilleur moyen de rester dans les bonnes grâces de La Dame des Douleurs est de diriger une partie de la ville. C'est ce que la plupart d'entre elles tentent de faire, même si certaines y parviennent mieux que d'autres. Un Greffier croit en la loi, de sorte qu'il lui est plus facile de profiter du système qu'un Anarchiste, qui n'y accorde aucune foi.

Mais quelle que soit la noblesse apparente de ses objectifs, aucune des factions ne fait entièrement confiance à une autre. C'est la raison pour laquelle les administrations de la ville sont si divisées. La Garde Fatale ne veut pas que l'Harmonium ait le dernier mot ; les Greffiers et les Xaositectes ont des idées très

différentes de ce qui serait bon pour Sigil. La solution est donc que chacune d'entre elles joue un rôle dans la gestion de la ville. Ce rôle peut être officiel dans certains cas – comme celui des Greffiers qui contrôlent les tribunaux –, ou officieux dans d'autres – comme celui des Anarchistes qui offrent un refuge aux rebelles, fonction méconnue mais nécessaire. Vous trouverez ici une description de chacune des factions et de leurs rôles respectifs dans la Cité des Portes.

Une analyse plus complète de ces organisations politiques sera proposée avec la description de leurs quartiers généraux dans le chapitre sur les quartiers.

1- Les Adorateurs de la Source

Aussi appelés « les Hommes-Dieux » ou « les Dévots », ces gens-là pensent que toute chose est divine. Toute chose peut prétendre s'élever jusqu'à la gloire suprême – sinon dans cette vie, du moins dans la suivante. De la patience, voilà le strict nécessaire. Ecoutez un peu la chanson : tous les êtres – qu'ils soient Primaires, Planaires, Suppliants ou Potentiaires – sont mis à l'épreuve. Survivre, réussir et s'élever, tel est le but de chacun. En cas d'échec, seule une réincarnation permettra une nouvelle tentative. Simple, net et précis.

Bien sûr, tout n'est pas aussi facile. D'abord, personne ne sait réellement en quoi consistent les épreuves. Un péquin est-il censé être bon, mauvais ou quoi ? Les Hommes-Dieux cherchent encore la solution à ce problème. Ensuite, il se peut que le péquin en question rebrousse chemin – rate sa vie de Planaire et se retrouve Primaire dans la suivante. Il se peut même que ceux qui se plantent en beauté renaissent en tant que fiélons.

Enfin, nul ne conçoit la dernière étape. Devenir une Puissance n'est en rien la fin du cycle. Les Puissances elles-mêmes finissent par atteindre une forme supérieure. Passé ce seuil ultime, on est à jamais libéré du Multivers.

Le hic, c'est qu'il y a un nombre d'être donné, et qu'il se réduira à zéro lorsque tout le monde sera parvenu à l'élévation. Une bonne part des mondes du Plan Primaire en principe « infini » sont déjà très peu peuplés. Un Primaire qui s'élève, c'est un Primaire en moins dans le Multivers – à moins qu'un Planaire dégradé ne prenne sa place. N'empêche, un beau jour, tout le monde atteindra le but suprême, le pinacle, et ce jour-là le Multivers finira, fermera boutique, se fondra dans le néant.

Tel est, bige, le sens que les Hommes-Dieux trouvent au Multivers. Le Primaire, les Intérieurs, les Extérieurs, tout ça n'est qu'une suite de mises à l'épreuve. Il s'agit juste de comprendre les modalités de l'examen. Ceci fait, les Hommes-Dieux pourront hâter la fin de l'éternité et embrasser le nouveau mode d'existence qui se présentera.

Les Hommes-Dieux ne possèdent pas de poste gouvernemental dans Sigil. Depuis la Grande Fonderie (forge symbolique des plans) dans le Bas-Quartier, ils prennent sur eux d'être les gardiens de la paix à Sigil. Après tout, chacun peut devenir divin, et ce serait une honte que de graver dans le marbre une Puissance potentielle avant qu'elle n'ait accompli sa destinée. Les Hommes-Dieux considèrent qu'il est de leur devoir sacré de maintenir la paix entre les différentes fois (et ils sont prêts à recourir à l'épée pour se faire entendre). Jusqu'à ce qu'un bougre ait prouvé à un Homme-Dieu qu'il n'est pas une Puissance en devenir, il peut s'attendre à être traité convenablement.

Bénéfice à entrer dans la faction : +2 aux jets de charisme, bluff et diplomatie face à des Planaires.

Restriction à entrer dans la faction : -1 aux js pour les prêtres, ne peuvent ni être rappelés à la vie ni ressuscités, mais réincarnés, automatiquement dans une race de pj (au choix du MJ).

..... Généralités

Aussi appelés « les Défieurs » ou « les Perdus », les Athars pensent que les Puissances ne sont qu'un ramassis de menteurs ! Ceux qui se prétendent « dieux » des plans sont de simples mortels comme nous. Oui, bon, ils sont incroyablement puissants, mais ils n'ont rien de dieux. Après tout, ils peuvent mourir, ils doivent veiller au bien-être de leurs fidèles, et il leur arrive souvent de se chamailler comme des gamins. Thor, Zeus, et les autres du même acabit – tous des imposteurs.

Bien sûr, il se peut qu'existe un vrai dieu, ou plusieurs, mais un pouvoir pareil échappe à l'entendement. Des mortels ne pourront jamais lui parler, le voir, ni le comprendre. Une preuve ? Il suffit de regarder les sorts et les pouvoirs conférés aux prêtres. D'où viennent-ils ?

Du dieu véritable et transcendant derrière tout ça, les Puissances n'étant que des canaux par lesquels passe sa volonté. Les mortels tiennent les Puissances comme source de toute gloire – pourquoi celles-ci se donneraient-elles la peine de les détromper ?

Ysgard, Méchanus, Baator et le reste ne sont que des mensonges aussi. Ces plans ne sont pas les résidences d'êtres suprêmes, mais des contrées façonnées par les désirs des puissances. Chacun pourrait en faire autant, s'il en avait l'expérience. Les Suppliants qui souhaitent fusionner avec leur plan versent leur sueur et leurs larmes en vain – peut-être obtiennent-ils une récompense supérieure, si tant est qu'elle existe. Les Potentiaires sont les résultats de métamorphoses induites par la magie planaire naturelle.

Certes, les Athars ne sont pas stupides. « Laissons les Puissances se prendre pour des dieux, disent-ils. Ce n'est même pas la peine d'en rire, car c'est inutile de les fâcher. » Nanti d'un tel pouvoir, une Puissance enragée serait un ennemi dangereux. Tout ce que les Athars veulent, c'est lever le voile pour

découvrir le secret ultime et le visage de l'inconnaissable.

Le quartier général des Athars à Sigil se trouve dans le Bas-Quartier, dans le Temple Ruiné, un lieu jadis consacré au dieu Aoskar, aujourd'hui mort et oublié.

Selon la personne à qui l'on demande de les décrire, les Perdus sont soit de loyaux serviteurs de La Dame des Douleurs, soit de vils espions. Ils n'ont aucune position officielle dans Sigil, mais ils pensent qu'il est de leur devoir de surveiller les faits et gestes de tous les prêtres de la cité. Chaque fois que l'un d'entre eux commence à devenir trop puissant, les Athars sévissent. Parfois, ils répandent des rumeurs malveillantes ; parfois, ils frappent plus directement. Bizarrement, ils travaillent souvent main dans la main avec les Hommes-Dieux.

Presque tous les Athars ressentent le besoin de démontrer aux paumés, qui ont encore la foi dans les puissances, les erreurs de leurs choix. Cependant, la plupart des Perdus sont méfieux envers les prêtres de divinités spécifiques et évitent leurs temples.

Pourquoi un péquin s'exposerait-il au seul endroit où l'ennemi est plus fort ? Les Défieurs évitent les franches hostilités à l'encontre des diverses croyances : la survie de leur faction dépend de leur discrétion. Après tout, trop d'attaques ouvertes sur les temples établis uniraient simplement leurs ennemis en une force que les Athars ne pourraient jamais soutenir.

..... Appartenance à la faction

Interpréter un Athar : tous les Perdus ne sont pas acerbes, mais la plupart ont été empaillés par une puissance. C'est pourquoi ces personnes rejoignent les Défieurs, et bon nombre d'entre elles ont une part importante de cynisme, de paranoïa et de ressentiment.

Quelque soit leur attitude, les Défieurs suivent la règle des trois en ayant trois objectifs principaux : prouver publiquement l'imposture des soi-disant dieux, réduire ou anéantir leur influence, et lever une partie du

voile de l'inconnaissable, pour entrevoir la vérité.

Alignement : les Défieurs de systèmes éthiques variés voient tous un peu différemment la philosophie Athar. Le lascar qui a un penchant pour la charité souhaitera prémunir les bougres "fidèles" de subir la douleur des inévitables trahisons de leurs puissances. Quelques Perdus attachent de la valeur à l'honnêteté, et trouvent ainsi la motivation dans la quête de vérité. Les Défieurs égocentriques espèrent éradiquer les puissances pour laisser davantage de place dans leur propre projet d'obtention de richesses, de plaisirs, ou même de revanche : dévêtir les fausses divinités en les dépouillant de leurs fidèles. Bien sûr, les Défieurs qui s'abstiennent naturellement de porter un jugement détestent quand même les faux semblants. Ce qui est, est - et les faux dieux ne font que troubler les eaux.

Les Athars loyaux pensent qu'un bige qui suit les règles des puissances suit les mauvaises lignes directrices ; il a besoin de voir au-delà des puissances, jusqu'à l'ordre du Grand Inconnu. Les Défieurs chaotiques insistent sur le fait que le multivers n'a aucun sens ni raison, et pensent que les puissances forment qu'une partie de la fausse apparence de l'ordre. Les Perdus neutres croient que le faux altère la balance entre la Loi et le Chaos.

Classes : la profession d'un lascar détermine sa raison de rejoindre la faction et les méthodes utilisées pour poursuivre ses objectifs. Les guerriers cherchent la bagarre avec tous ceux qui servent les puissances, et croient que la vérité se dégagera du combat. Les Rôdeurs considèrent les divinités qui asservissent les animaux bien plus néfastes que les autres, et prétendent que les animaux à l'état naturel fournissent des indices sur la sublime vérité. Les paladins espèrent convertir chaque être du culte de leurs idoles à la vénération de la vraie source de toute majesté (bien qu'elle soit inconnue).

Les prêtres voient également au-delà des puissances, et sont à la recherche du Grand Inconnu. Les druides affirment que les

puissances interfèrent avec le cycle naturel du multivers et désirent se détacher de ces intrus. Les magiciens prétendent que les puissances délivrent de la magie impure, et les voleurs souhaitent avoir la richesse ecclésiastique pour eux.

Races : de nombreux planaires dans le Grand Anneau servent une puissance et ne rejoindront jamais les Athars (et ne seront pas bien accueillis). Ce fait rend les Perdus moins multiracial que certaines autres factions, comme les Adorateurs de la Source et la Libre Ligue.

Les bariures, les demi-elfes, les humains, les tieffelins, les nains, les elfes, les gnomes et les halfelins sont tous bien représentés. Les githzeraïs, cependant, semblent peu nombreux et dispersés : la majorité vénère comme un dieu le roi-sorcier inconnu de leur race, ou alors le légendaire Zerthimon.

Rejoindre la faction : les gens peuvent rejoindre les Perdus en se présentant simplement au Temple Ruiné.

Certains de ces militants trouvent du travail au temple (*voir La chanson, ci-dessous - Ed.*).

Tous fournissent des chambres et des pensions pour les factotums dans le besoin, puisque le temple lui-même n'offre aucun logement. La trésorerie de la faction leur alloue un peu de jonc pour ces services, mais pas assez pour couvrir tous les frais.

Les excédents ? Considérez cela comme une contribution du militant à la cause.

Les factotums Défieurs sont dénommés athaons, un terme qui signifie "Sans Dieu" dans le langage sacré des prêtres du dieu déchu Aoskar. Un militant devient un athaon au cours d'une cérémonie nocturne au Temple Ruiné. Le lascar doit apporter trois objets (armes, livres ou symboles) imprégnés de la magie d'un dieu frauduleux, et doit les détruire à un moment précis durant le rite.

En plus d'une chambre et de la pension qu'un athaon peut recevoir des militants, un factotum Défieur reçoit un emploi stable de

la part des factors. Les athaons de bas niveau sont généralement des gardes, des messagers et des experts techniques. Les athaons de niveau intermédiaires (niveau 4 à 7) servent de représentants, d'opérateurs indépendants, ou de contremaîtres.

Les athaons qui souhaitent évoluer au rang de factor doivent obtenir une victoire significative à l'encontre d'une puissance ou de ses adeptes.

Mettre en déroute un bataillon de dévas d'Elysées, ou une légion de molosses sataniques envoyés par Hecate pourrait faire l'affaire.

Tuer un paladin de Ra ? Sans aucun doute.

Les factors choisissent le remplacement du factol lorsque le titulaire en poste meurt, démissionne ou devient incompetent. Les candidats pour la position la plus élevée doivent profaner une chapelle en activité ou un temple avant d'assumer la haute fonction de factol.

(Les méthodes de profanation dépendent de la divinité que le temple honore. Cela peut être aussi simple que proférer des blasphèmes ou alors en provoquant le vol de l'objet le plus sacré d'un temple et en brûlant l'endroit. - Ed.).

Pour de trop nombreux factors, leur première tentative pour atteindre ces prés requis est aussi leur dernière. En fait, lorsqu'un péquin pousse trop loin les puissances, ces dernières le repoussent à leur tour - de toutes leurs forces.

Capacités de faction : tous les rangs de Défieur accordent une immunité aux sorts suivants basés sur la foi : *Abjuration, Augure, Malédiction, Imprécation, Divination, Discours captivant, Pacte, Parole divine et Quête.*

Les athaons reçoivent un bonus de +2 sur leurs jets de sauvegarde contre les sorts de prêtres lancés par des prêtres, des potentiaires et des serviteurs de n'importe quelle Puissance. Le bonus s'applique aussi aux pouvoirs magiques des créatures, tels que les devas et les baatezus qui servent des puissances. Le talent de *Bannissement* par groupe de quatre athaons, ou plus, reste la capacité la plus prisée des Athars. (*Voir «les soltifs du MD» ci-dessous. - Ed.*)

Les factors (9ème niveau ou plus) apprennent une technique spéciale d'*Obscurcissement* qui les dissimule des regards des puissances et de leurs serviteurs. Les prêtres, les serviteurs divins et les puissances elles-mêmes qui utilisent un sort ou un pouvoir magique afin de localiser ou de découvrir des informations à propos d'un factor Athar ne peuvent le faire qu'après avoir réussi un jet de sauvegarde contre les sorts. *Obscurcissement* annule les sorts et capacités de mages suivantes : *Détection du Mal*, *Détection de l'invisibilité*, *Détection de pensée*, *Connaissance des alignements*, *Localisation d'un objet*, *Clairaudience*, *Clairvoyance*, *Miroir magique*, *Contact avec un autre plan*, *Envoi*, *Asservissement*, *Connaissance des légendes*, *Exigence*, *Pressentiment*.

Il contre aussi les sorts et les capacités de prêtres suivantes : *Augure*, *Détection des mensonges*, *Divination*, *Bassin divinatoire*, *Bénitier magique*, *Orientation*, *Pacte*.

Restriction à entrer dans la faction : ne se laisse pas soigner par un prêtre spécialiste. Seule une situation extrême pourra conduire le prêtre à enfreindre cette interdiction. Bien entendu, aucun affranchi Défleur n'accepterait cette aide de toute façon.

3- LA FRATERNITÉ de l'Ordre

Aussi appelés « Les Greffiers », ces gens-là sont certains que tout est gouverné par des lois. L'humanité a ses lois. Sigil a ses lois. Même les Plans Inférieurs ont leurs lois. Et si un péquin les connaît, il a l'avantage, non ? Il sait les mettre à profit et les violer sans se faire pincer. Si tout a ses propres lois, il y en a pour les plans et le reste. On peut donc les apprendre. Tu vois où ça nous mène, bige ? Apprendre les lois des plans, apprendre aux violer afin de les utiliser à son gré, c'est devenir un vrai pro, un affranchi, un lascar qui compte.

Pense à ce qu'un péquin peut faire s'il connaît les lois du Multivers sur le bout des doigts – manipuler le cœur des choses ! La magie en pâlit déjà. Le bougre qui découvrira tous les soltifs deviendra vite un grossium. Il localisera les lacunes de l'univers, les endroits qu'aucune loi ne gouverne, et là, il pourra agir tout à son aise. Il sera plus fort que les Puissances !

Bien sûr, là où ça se complique, c'est que le Multivers cache ses lois aux péquins. Plus d'un lascar s'est retrouvé gravé dans le marbre en essayant de les apprendre. Et n'oublions pas les Puissances – il y a peu de chances pour qu'elles laissent un bougre s'emparer d'un pouvoir supérieur au leur.

Les autres biges n'ont qu'à courir comme des dératés dans leur quête d'un sens. Peu importe ce que signifie le Multivers – ça ne dit pas comment il fonctionne. Comprendre son mode d'opération, là est l'essentiel. Un affranchi n'a que faire du sens quand il peut tout plier à ses désirs.

Comment, donc, découvrir les soltifs ? Par le savoir. Le savoir, c'est le pouvoir. Il faut étudier, fouiner. Quitte à explorer les plans pour trouver les réponses. Quitte à s'adonner à l'étude, à la recherche savante. Ce truc a besoin de millions de lois pour marcher droit : plus un péquin en saura, plus il ira loin.

A Sigil, le quartier général des Greffiers, c'est les Cours de Justice, dans le Quartier de La Dame. Ils sont des juges et des avocats nés. Ils croient aux lois, et détestent qu'on passe outre. Ils dirigent donc les tribunaux de la ville, depuis les petites cours de quartier jusqu'à la Cour Suprême de Sigil. Ils sont également les meilleurs avocats possibles ; ainsi, leur faction est systématiquement gagnante dans n'importe quel procès – ce qui assure la régularité de celui-ci. Leur croyance absolue en la loi les rend exagérément légalistes. Les Xaositectes s'estiment heureux que les Greffiers n'aient pas le pouvoir d'édicter les lois, mais seulement de les faire respecter.

Bénéfice à entrer dans la faction : *compréhension des langages* 1/jour.

Restriction à entrer dans la faction : interdiction de violer la loi, fut-elle injuste.

4- La Garde Fatale

Au fait, tu as déjà entendu parler de l'entropie, bige ? Regarde autour de toi : tout pourrit, s'écroule, s'arrête. Les gens meurent, les pierres s'érodent, les étoiles palissent, les

plans se délitent. Ça, c'est l'entropie, la fatalité, le destin du Multivers. Beaucoup pensent que c'est terrible, mais pas les Gardes Fatals. Ils tiennent pour acquis que rien n'est éternel. Même les plans finiront par disparaître. Selon eux, c'est ainsi que va la vie. Tôt ou tard, les derniers vestiges du Multivers tomberont en poussière. Il ne restera plus rien, ni labeurs, ni souffrance.

Les bougres qui essaient de s'opposer à ce déclin – de l'arrêter et d'en réparer les ravages – se plantent dans les grandes largeurs. Ils s'opposent au but normal du Multivers, à sa nature même. Ils se trompent.

La Garde Fatale veille à ce que l'univers suive son chemin : les choses doivent se déliter, et c'est à elle d'empêcher les touche-à-tout de gâcher le fête. Quels droits les mortels ont-ils de nier l'ordre du monde ? Et il faut quelqu'un pour surveiller les Potentiaires et les Puissances, afin d'éviter qu'ils interfèrent avec le processus naturel. Pas question que les dieux se permettent de prolonger ou d'abrégier l'existence des choses.

Comprenons-nous bien – on peut bâtir une maison, car sa construction participe du processus : le tailleur de pierre brise la roche, le bûcheron abat l'arbre, et plus tard les termites taraudent les poutres jusqu'à ce que l'édifice s'écroule. Il faut voir à long terme. Le bougre qui reste aveugle au motif sous-jacent deviendra azimuté à force de vouloir détruire tout ce qui se construit. Il y a là un plan d'ensemble. Les Primaires, à l'instar des Planaires, ne cessent de dévorer leurs mondes. Quant aux Suppliants, l'entropie atteindra à la perfection lorsqu'ils disparaîtront. Chaque chose en son temps.

Cette faction contrôle l'Armurerie dans le Quartier de La Dame, et ceci pour une bonne raison : ses membres considèrent les armes comme le meilleur symbole possible de la destruction et de la mort. De plus, cela leur permet de garder les outils du pouvoir hors de portée de leur grand ennemi : l'Harmonium. Bien entendu, aucune autre faction ne serait prête à laisser ces affranchis

faire la police dans la ville – une faction dédiée à l'entropie n'a que peu de raisons de promouvoir l'ordre et la loi.

Bénéfice à entrer dans la faction : maniement d'une épée, quelle que soit la classe, +1 au jets pour toucher avec une épée.

Restriction à entrer dans la faction : doit échouer un js volonté pour être soigné.

5- L'Harmonium

Les gars de l'Harmonium, aussi appelés « les Têtes-de-Bois », prétendent être les seuls à détenir le secret du Multivers, et ce secret est simple : « *l'Harmonium a toujours raison* ». Le but de toute créature à l'esprit un tant soi peu éclairé est de vivre en bonne entente avec son prochain. Regarde autour de toi maintenant : la guerre, la paix, voilà quelles sont les deux seules vraies constantes du Multivers. Si un être et son voisin ont la même opinion, ils vivent en paix. S'ils divergent, c'est la guerre, parce que l'un découvre qu'il peut convaincre l'autre en utilisant ses poings. Il y a quelques Puissances pour prétendre le contraire, mais l'Harmonium, quant à lui, estime que la paix est préférable à la guerre : un péquin ne risque pas de voir l'œuvre d'une vie détruite ou sa famille massacrée en un clin d'œil, un roi consacre effectivement du temps à gouverner son peuple, un sage étudie et un Suppliant cultive ses champs. Chacun, même le fiélon des Plans Inférieurs, prospère en toute quiétude.

Mais l'Harmonium prétend qu'il n'y a qu'une façon de connaître la paix – la sienne. Se battre l'un contre l'autre ou rejoindre l'Harmonium, telle est la seule alternative offerte. Cette faction croit que le but ultime du Multivers est l'harmonie universelle, et entend bien propager sa foi à tous les bougres des plans. S'il faut cogner quelques crânes pour y faire pénétrer la vérité, eh bien, elle s'y résoudra volontiers. Bon, la paix n'est pas pour tout de suite, mais chaque ennemi éliminé représente un pas de plus vers l'harmonie universelle.

Que se passera-t-il lorsque l'Harmonium aura réussi ? (Et il va réussir, c'est sûr – n'importe lequel de ses membres vous le dira) Rien de plus simple. Quand tout le monde sera d'accord avec l'Harmonium, un nouvel âge d'or commencera. Si l'Harmonium s'évertue à obtenir que les gens lui obéissent, c'est pour leur bien.

Le quartier général de l'Harmonium, la Caserne, se trouve dans le Quartier de La Dame. Le fait qu'ils détiennent ce bâtiment montre qu'ils ont le contrôle sur la milice, et qu'ils prennent sur eux-mêmes d'arrêter ceux dont ils pensent qu'ils contreviennent aux lois. Leur conception assez rigide de l'ordre les rend impatients à punir le crime ; mais leurs lois et celles de Sigil ne correspondent pas toujours, si bien qu'ils arrêtent souvent des gens qui ne font absolument rien d'illégal. Heureusement, tous les bougres arrêtés par l'Harmonium sont jugés par les Greffiers, qui sont très stricts à propos de ce qui est légal et de ce qui ne l'est pas. La Garde Fatale contrôlant l'Armurerie, les seuls outils qui permettraient aux Têtes-de-Bois de contrôler Sigil à leur guise sont hors de leur portée – ce qui convient très bien à tout le monde, eux exceptés.

Bénéfice à entrer dans la faction : *charme* *personne* 1/jour.

Restriction à entrer dans la faction : obligation de suivre les ordres des supérieurs hiérarchiques, échouer à cette tâche nécessite une *pénitence*, et la trahison vaut la mort.

6- Les Hommes-Poussière

Aussi appelés « Les Morts », les membres de cette faction prétendent que la vie n'est qu'une vaste farce. Nul n'est vivant ; la Vie n'existe pas. Bien sûr, les Suppliants sont morts, comparés à nous, mais les autres le sont aussi – simplement, ils ne le savent pas encore. Alors c'est quoi, la chanson ? Ceci : « *Tous ces mondes et ces univers ne sont que des ombres d'une autre existence* ». Ce Multivers – le Plan Primaire, les Plans Intérieurs et les Plans Extérieurs – est le lieu où les êtres se retrouvent après leur mort.

Réfléchis un brin, bige. Si les choses vivaient vraiment, y aurait-il autant de souffrance dans le Multivers ? Bien sûr que non ! La vie est censée fêter les sentiments positifs. Ici, l'existence se passe dans le silence, l'ennui, la tristesse et le chagrin. Où est la fête ? Cette existence n'est qu'une parodie de la vraie vie.

Tout le monde est mort – Primaires, Planaires, Potentiaires, Suppliants et autres – mais certains le sont plus que d'autres. Les Primaires entament leur voyage, les Planaires l'ont en partie effectué et les Suppliants sont presque à son terme. Et puis, il y a les morts-vivants. Ils sont parvenus à la pureté dans ce monde en se purgeant de leurs passions et de leur raison. Le but n'est en rien de fusionner avec les plans comme se le figurent les Suppliants, mais de purifier son être, de devenir l'un des vrais morts.

Chose essentielle, pour apprécier la Mort à la manière d'un Homme-Poussière, un bougre doit explorer sa prétendue « vie » jusqu'au tréfonds et comprendre son existence présente ainsi que tous les obstacles qu'elle lui oppose, afin de pouvoir graver l'échelle de la Vérité. Le bige qui s'impatiente et précipite les événements mourra plus bête encore qu'il n'était né et devra sans doute revivre tout le cycle – quelle perte de temps ! Il faut donc respecter la Mort et toujours se garder de la traiter comme une servante.

Le quartier général des morts à Sigil, c'est la Morgue, dans la Ruche, où ils occupent une fonction qui leur convient parfaitement, et que personne d'autre n'aurait envie de faire : ils sont ceux qui disposent des cadavres. La Cage n'est pas assez grande pour qu'on puisse y construire de vastes cimetières, aussi les cadavres sont renvoyés sur leurs plans d'origines par le biais des multiples portails se situant dans la Morgue et ayant accès sur d'autres morgues sur d'autres plans ; de sorte que les habitants des plans en question ne s'attendent qu'à recevoir des cadavres, et que les matois qui réussissent à s'infiltrer avec ces derniers risquent d'avoir une très mauvaise surprise

en arrivant de l'autre côté du portail. Les Hommes-Poussière s'occupent de tout, et personne ne s'en soucie. Néanmoins, il y a toujours des gens pour penser qu'ils doivent garder quelques cadavres par devers eux et les ramener à la vie pour leur faire servir leurs desseins...

Bénéfice à entrer dans la faction : Trêve des Morts, aucun mort-vivant n'attaquera un Homme-Poussière sans une agression préalable de sa part.

Restriction à entrer dans la faction : doit échouer un jet de volonté pour être résuscité.

7- La Libre Ligue

Ils sont appelés les Indés, ce n'est pas une faction, et nul ne leur dit quoi faire. Parier sur l'existence d'une seule vérité révélée, à l'exclusion de toute autre, est un risque qu'il ne faut pas prendre. Qui a raison ? Les Greffiers ? Les Rectifieurs ? Les Chaoteux ? Depuis quand un joueur intelligent place-t-il tout son jonc sur un seul jet de dés ?

En bref, personne n'a toutes les clés en main, si bien qu'il vaut mieux se garder diverses portes de sortie. Peut-être le Multivers ressemble-t-il à la vision qu'en ont les Perdus, mais peut-être a-t-il plus à voir avec l'image que s'en font les Dévots. Soutenir un point de vue précis et découvrir qu'il est inexact revient à perdre la partie. Comme comportement, il y a plus avisé !

Pourtant, un péquin doit appartenir à quelque chose s'il veut rester en vie. La Libre Ligue est un groupe informel de libres-penseurs : on échange les nouvelles, on se passe les offres d'emplois, on se protège l'un l'autre. Après tout, dans un lieu comme les plans, prudence est mère de sûreté.

Nul n'en impose aux Indés : ils se mettent au service de qui leur plaît, ils insultent qui ils osent, et boivent avec le reste du Multivers ; et l'idéal de l'un est sans doute le cauchemar de l'autre. En fait, il y a autant de vérités que d'individus.

Certains tiennent les Indés pour des couards, mais ceux-ci se voient plutôt voués à se débarrasser des œillères des idéologies. En

vérité, quelques-uns refusent bel et bien de choisir par peur d'offenser une Puissance, mais beaucoup d'autres cherchent leur propre vérité – quitte, si besoin est, à fonder une nouvelle faction...

Les Indés ont pour pseudo-quartier général le Grand Bazar, dans le quartier du Marché.

Les négociations commerciales font vivre Sigil, et les Indés sont toujours là pour s'assurer que les marchés de la ville en abritent un maximum. Leur tâche n'est pas officielle, mais ils veillent quand même à ce que n'importe quel petit marchand puisse mener ses affaires dans de bonnes conditions. Ils détestent les guildes de grossiums qui fixent les prix, étranglent la concurrence, pèlent leurs partenaires ou engagent des lascars pour tabasser leurs rivaux. Comme ils ne jouissent pas d'un statut officiel, les Indés ont recours à des crieurs, des rumeurs et des « avis amicaux » pour faire régner une relative honnêteté sur les marchés. Si nécessaire, ils n'hésitent pas à porter un cas devant les Greffiers –mais ils n'aiment pas trop s'appuyer sur les autres.

Bénéfice à entrer dans la faction : +2 aux jets de sauvegarde contre les charme et la domination.

Restriction à entrer dans la faction : pas de représentants dans les instances politiques de la ville.

8- La Ligue Révolutionnaire

..... Généralités

Appelés aussi les Anarchistes, ils pensent que ces univers et ces divinités ne sont que corruption généralisée. Ils guident les gens dans la mauvaise direction, ils en font des esclaves et des prisonniers aux mains des puissants. Les anciennes croyances sont des mensonges. Ces bougres affirment que les Greffiers, les Rectifieurs, les Chaoteux, les Athars (bref, toutes les autres factions) se soucient désormais de la vérité comme d'une guigne. Leurs factols ont tous des gardes du corps, des propriétés, du jonc et de l'influence à profusion. Ils ne cherchent plus

la vérité : ils se cramponnent à leurs privilèges.

Selon les Anarchistes, il est grand temps que cela change, grand temps de briser les chaînes, grand temps de repartir en quête de la vérité vraie. Pour cela, un péquin doit se libérer des menottes des autres factions. Il doit pouvoir effectuer librement ses propres choix, mais quelle faction laissera partir ses affiliés ? Vous croyez que l'Harmonium dirait : « *oui, nous admettons nos erreurs, suivez votre chemin* » ? Des clous ! La seule façon d'échapper aux factions passe par leur destruction. Les renverser, les annihiler, briser leur emprise, voilà le programme ! Ceci fait, même un bige sera en mesure de découvrir la vérité vraie.

Bon, la prudence reste de mise. Les ploutocrates n'accepteront jamais de céder une miette de leur pouvoir. Ils essaieront donc de courber la révolution sous leur joug. Certes, mais encore leur faudra-t-il trouver la paire d'épaule adéquate. Un affranchi se devra de garder un profil bas et de se tenir à l'écart des factols, sous peine de se perdre dans une ruelle un soir ou l'autre. Le mieux, pour un matois avec deux sous de bon sens, ce serait de dresser les factions les unes contre les autres, plutôt que de les attaquer bille en tête.

Une fois les factions balayées, les gens auront enfin accès à la vérité vraie. Quelle est-elle ? Nul ne le sait, nul ne peut en préjuger. Inutile d'y songer avant que les vieilles structures s'effondrent sous les coups de butoir des justes. Du passé faire table rase, et reconstruire – voilà le plan.

Cette faction ne possède pas Un quartier général, elle préfère changer sans cesse de place, pour échapper aux recherches indésirables.

Les Anarchistes n'ont pas de rôle officiel et ne sont même pas suffisamment organisés pour jouer un rôle officieux. Toutefois, leur volonté de renverser le système fait de leur faction un refuge parfait pour tous ceux qui ne trouvent leur place nulle part ailleurs dans

la vile. Les Anarchistes sont fiers de dire qu'ils sont partout, errant dans les rues sous l'apparence de prêtres inoffensifs ou de magiciens charitables avec les nouveaux arrivants. Ils forcent Sigil à rester vivante et alerte ; ou telle est du moins la façon dont ils envisagent les choses.

Les Anarchistes donnent l'apparence du chaos complet, mais il n'en est rien. Voyez-vous, leur style d'organisation diffère juste de ce qui est normal pour les autres groupes. La Ligue Révolutionnaire est divisée en cellules : des petits groupes d'affranchis qui agissent ensemble et se partagent les informations. Les cellules communiquent avec toutes les autres par le biais de représentants, aussi un Anarchiste lambda ne rencontre jamais plus d'une douzaine d'autres membres de la faction.

De cette façon, les Anarchistes qui se font pincer ne peuvent pas en dénoncer beaucoup d'autres. Et au moment où les Têtes-de-Bois remontent la trace d'une ou deux cellules, les membres de la Ligue impliqués changent tous de noms, se dégotent de nouvelles guitounes, et disparaissent dans le décor. C'est pourquoi ils sont si difficiles à déloger, et presque impossibles à anéantir.

Et réfléchissez à un peu à ça : lorsque l'Harmonium ou un autre groupe tue un Anarchiste ou anéantit une cellule, ça *aide* au final la Ligue Révolutionnaire. Les autres factions ne chercheraient pas à détruire les Anarchistes, à moins qu'ils ne les craignent, n'est ce pas ? Et de ce fait, beaucoup de biges les rejoignent, en s'imaginant que la Ligue doit agir pour la bonne cause.

.....
Appartenance à la non-faction

Interpréter un anarchiste : un lascar pourrait penser que la clandestinité de la Ligue Révolutionnaire peut produire chez ses membres une paranoïa généralisée - c'est plutôt juste. La Cage ne peut abriter de groupe plus soupçonneux.

Même les Têtes-de-Bois se font au moins confiance entre eux, de même que la plupart

des Greffiers, des Rectifieurs et quelques autres. Les Anarchistes, eux, ne font confiance à personne, pas même aux autres membres de la cellule.

Races : la plupart des Anarchistes sont humains, étant donné qu'ils peuvent mieux infiltrer les autres factions. La nature méfieuse de la Ligue Révolutionnaire fait d'elle un refuge pour les solitaires, et les tieffélins et les demi-elfes les rejoignent donc en grand nombre. Cependant, ils semblent moins enclins à participer aux activités les plus subtiles des cellules, qui exigent d'eux d'interagir à couvert avec d'autres groupes. Les bariaures se montrent souvent un peu trop enthousiastes pour les goûts des Anarchistes. Les githzeraïs ont une affinité spéciale pour la Ligue, mais les nains et les autres races fortement inclinées vers la loi les rejoignent rarement.

Classes : de tous les combattants Anarchistes, la plupart sont des guerriers, même si la Ligue possède aussi quelques rôdeurs. Elle accepte également les prêtres et les magiciens, ces derniers se focalisant généralement sur les enchantements, les divinations et autres magies de dissimulation. Bien sûr, la profession de loin la plus courante dans la Ligue et celle de voleur et autres types de roubleards.

Alignement : bien qu'ils prétendent accepter tous les nouveaux venus, les Anarchistes tiennent à l'écart les personnes loyales, qui se sentiraient réticentes à renverser l'ordre social. Quelques bons lascar les rejoignent, croyant à la noble cause de faire tomber les factions, malgré la violence qui en découle. Quelques types mauvais les rejoignent à cause de cette violence.

Cependant, la majorité de la faction se décompose de façon égale entre membres chaotiques et neutres.

Bien sûr, peut-être que l'absence de personnes loyales est ce qui empêche la Ligue d'être vraiment organisée.

Rejoindre la faction : rejoindre la Ligue Révolutionnaire s'avère un déficit en soi. Vu que les Anarchistes sont partout, ils sont certes très faciles à trouver. Le problème, c'est que la plupart des bougres ne le savent pas lorsqu'ils en croisent un.

Les biges qui les cherchent trop ouvertement attireront probablement l'attention, et ça veut dire qu'ils n'attireront *jamais* la Ligue Révolutionnaire.

Mais un matois patient qui, de manière fortuite, exprime son mécontentement des autorités à quelques personnes, sera contacté tôt ou tard par un Anarchiste.

Tant que le membre de la Ligue n'est pas convaincu que le matois souhaite vraiment y appartenir, il restera son seul contact dans la faction.

Et une fois que l'Anarchiste fait confiance au nouveau lascar - au bout d'une heure ou d'un an - il l'emmène à une réunion de cellule.

Les cellules ont au moins trois membres, et parfois jusqu'à huit. Lorsque trop de lascar rejoignent une cellule, celle-ci se divise ; une des personnes reste membre des deux cellules pour favoriser la communication. De temps en temps, un membre d'une cellule recrute des Anarchistes pour en diriger une nouvelle.

Chaque leader de cellule appartient toujours à une autre cellule.

Imaginez la structure de la Ligue comme une toile d'araignée. Au centre se trouve une cellule de leaders, plus ou moins équivalents aux facteurs des autres factions.

Le leader de cette cellule se rapproche plus d'un factotum, mais le poste change, donc personne n'est trop habitué au pouvoir. Chaque affranchi au sein de cette cellule dirige une ou plusieurs autres cellules de factotums : ceux qui ont prouvé leur dévotion.

A leur tour, chaque factotum dirige une ou plusieurs cellules de factotums et de militants.

Bien entendu, c'est juste une *théorie* au sujet de la Ligue ; aucun Anarchiste ne révélera volontairement des détails sur la structure de la faction. Et même, personne ne sait si la Ligue possède une ou plusieurs cellules centrales. Les différents symboles Anarchistes qu'on voit dans la Cage laissent supposer un grand nombre de cellules centrales qui ont très peu de membres.

Voici ce que dit la chanson : si les Anarchistes découlaient vraiment d'une seule cellule centrale, ils auraient une administration stable.

Et à l'heure actuelle ils auraient déjà choisi quelle faction ils allaient renverser en premier. Avec toutes les ressources à leur disposition, une Ligue vraiment organisée aurait déjà pu renverser une douzaine de factions. Mais même si le groupe consacre une cellule centrale pour chaque autre faction, ces cellules se mettent inévitablement des bâtons dans les roues de temps en temps. Heureusement pour les autres factions, la clandestinité de la Ligue l'empêche de s'organiser suffisamment pour fomenter un grand coup d'état - jusqu'à présent.

Capacités de la faction : il est préférable de ne pas oublier le pouvoir spécial que tous les Anarchistes partagent : ils peuvent automatiquement se faire passer pour un membre de n'importe quelle autre faction, sans se faire repérer.

Et même s'ils ne reçoivent pas les capacités spéciales de la présumée faction, ils arrivent à se faire accepter, à accéder à leurs quartiers généraux, et ils peuvent faire appel aux membres des autres factions pour les aider. (*Dans les faits, les Anarchistes peuvent obtenir l'aide d'un membre d'une autre faction plus vite que de la leur. - Ed.*)

Les Anarchistes admirent l'infiltration et les autres talents de roubleur, et les cellules entraînent donc leurs membres à la contrefaçon et au déguisement, qui sont naturellement des compétences de classe.

Un factotum de la Ligue (n'importe quel matois qui appartient à deux cellules ou plus) peut apprendre des compétences non martiales appartenant au groupe de roubleur, pour un coût normal, quelque soit la classe.

Les personnages roubleurs obtiennent un bonus spécial de +2 à leurs compétences de roubleur.

Restriction à entrer dans la faction : ne peut pas occuper de poste administratif, porter de titre

nobiliaire ou de place de pouvoir. Doit reverser 90% de ses revenus à la faction ou aux pauvres.

9- Les Marqués

Aussi appelés « les Preneurs » ou « les Sans-Coeur », les Marqués pensent que le Multivers échoit à ceux qui peuvent le garder. Chaque bougre taille sa route, et nul n'est à blâmer pour l'itinéraire emprunté. Ceux qui se plaignent de malchance sont des médiocres ; s'ils avaient dû réussir, ils l'auraient fait. Voilà comment fonctionne le Multivers selon les Preneurs : chacun a un potentiel de grandeur, et parvient ou pas à le réaliser. Pour atteindre son but, il faut suer à la tâche, et non caresser de vains espoirs. L'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt. Rien n'est gratuit – ni dans cette vie, ni dans l'autre.

Une preuve ? Regardez ces pauvres Suppliants. Est-ce qu'ils ont le loisir d'attendre leur récompense ? Non, les Puissances leur infligent sans cesse toute sortes d'épreuves. Beaucoup échouent et dépérissent un peu plus chaque jour, mais ceux qui en ont la force et le courage obtiennent la gratification attendue. Inutile de s'attendrir sur les biges qui ont raté leurs parcours – c'est de leur faute. Des âmes sensibles jugent ce point de vue cruel et dénué de compassion, mais elles ne font que masquer leur propre faiblesse. La compassion, ça se mérite. Le meilleur moyen d'éviter d'être meurtri, c'est de se montrer assez résistant pour répondre aux attaques.

On tient en général les Marqués pour de beaux parleurs, mais ceux-ci s'en défendent. Un péquin a beaucoup à gagner qui ne saurait s'obtenir par la force seule. Il doit mériter le respect des autres, et cela ne s'obtient jamais par la manière forte. Et le bonheur ? Un lascar aura beau matraquer autant de gens qu'il voudra, cela ne le rapprochera pas d'un pouce du bonheur tant convoité. Il lui faudra par contre faire montre de gentillesse sans faiblesse et de compassion sans lâcheté.

« La prochaine fois que quelqu'un se plaindra de son existence, disent les Preneurs, souvenez-vous que les Puissances lui ont donné les moyens de la maîtriser. Ce n'est la faute de personne s'ils choisissent de s'en passer. »

Les Archives sont le quartier général de cette faction. Elles se situent dans le quartier des Gratte-Papier. Les Preneurs se chargent de l'une des tâches détestables et nécessaire de la ville – ils contrôlent les archives – une section vitale de l'administration municipale. Ils enregistrent les actes de propriété, les naissances et les morts (lorsque d'autres bougres prennent la peine de les en prévenir). Mais ils font également office de collecteurs d'impôts – une fonction pour laquelle personne ne les remercie. Pourtant, avec leur air de dire : *« c'est à moi et pas à toi »*, les Preneurs sont parfaits pour ce travail. Mais le fait qu'ils disposent d'autant de jonc pourrait poser des problèmes aux autres factions ; c'est la raison pour laquelle ces dernières s'efforcent de payer le moins possible. Si les choses tournent trop mal, n'importe quelle faction peut toujours en appeler aux Greffiers – leur contrôle des tribunaux leur donne les moyens de modérer la cupidité des Marqués, et de faire payer les impôts à tous les autres.

Bénéfice à entrer dans la faction : choisit trois compétences à la création qui deviennent des compétences de classe tant qu'il appartient à la faction.

Restriction à entrer dans la faction : ne peut donner ou recevoir la charité.

10- La Morne Cabale

..... Généralités

Ils sont aussi appelés « La Cabale », « les Fous », « les Mornés ». *« Rien n'a de sens, disent les membres de cette faction, alors arrête ton char, pauvre bougre. D'ailleurs, qui a dit que la réalité devait avoir un sens ? »* Pour ces gens-là, le Multivers n'est même pas un farce cruelle, car ça serait lui donner un sens. Regardez ces imbéciles, confits dans

leurs factions, qui courent partout pour découvrir la signification de l'insensé – ils perdent leur temps. Et ce sont eux qui traitent de fous les affiliés de la Morne Cabale ? Ha !

Le credo des Mornés ? *« Le Multivers échappe à l'entendement, comme il se doit. »* Clair, net et précis. La Morne Cabale se garde bien d'affirmer que le Multivers est insensé. Ça, ce serait encore lui donner du sens.

Voyons, les Primaires, les Suppliants, les Potentiaires, les Puissances elles-mêmes ne détiennent pas la réponse. Nul n'est ici pour atteindre un quelconque but suprême. Les choses sont. Toute créature qui trouve un sens au Multivers se leurre. Le plus triste, pour les membres de la Cabale, c'est l'aveuglement qui frappe la majorité des gens. Chercher la « vérité », c'est se perdre. Une fois compris que ça ne veut rien dire, tout le reste devient clair. Certains y laissent leur raison – à force de lever un lièvre qui n'existe pas. Bien sûr, il y a des gens qui n'arrivent pas à accepter la vérité. Ceux-là tempêtent, rugissent, bafouillent et plaident leur cause face aux Puissances, comme si ça devait leur apporter quoi que ce soit. Dommage pour eux. Les Mornés sont au fait de la dure vérité, et si les autres ne la supportent pas, tant pis.

Quiconque souhaite se joindre à la Cabale doit remplir trois conditions : il (ou elle) doit cesser de chercher du sens, accepter les événements, et se pencher sur soi. Il n'y a aucun sens à l'extérieur. La question est donc : *« y a-t-il du sens à l'intérieur ? »*

Le quartier général des Mornés se trouve dans la Ruche et se nomme « la Loge ». C'est ce que l'on pourrait appeler un asile psychiatrique. Avec une vision des choses si pessimiste, la Morne Cabale est probablement la plus charitable de toutes les factions de Sigil. Les Mornés ont pris sur eux-mêmes de créer une maison de repos pour les malades et les fous. Non qu'il s'agisse d'un endroit merveilleux – les Mornés ont une conception assez étrange des traitements médicaux – mais un bougre peut au moins y

trouver de la nourriture chaude et un lit pour dormir.

..... Appartenance à la faction

Interpréter un Morné : jouer un personnage membre de la Morne Cabale est susceptible de poser un challenge à de nombreux joueurs - et il est également probable que la faction soit trop glauque pour en intéresser beaucoup. Après tout il est difficile de jouer quelqu'un dont le regard sur la vie est déprimant et fataliste par choix.

Mais l'opportunité de jouer un personnage à la frontière de la démence peut être un défi - et excitant aussi, car la faction lui accordera de bien nombreuses possibilités. Par exemple, un Morné peut apprendre aux côtés d'Ezra pour aider les sans-abri, avec Tyvold pour aider les orphelins, avec Tessali pour étudier les dangereux azimutés, ou avec Sruce pour surveiller les Mornés dans les profondeurs de la Sombre Retraite.

la question qui se pose souvent est pourquoi un Morné s'efforce à se joindre à un groupe d'aventuriers ou d'entreprendre toute sorte de quête en premier lieu. N'est-il pas plus simple de rester à Sigil et d'accomplir des œuvres charitables pour soulager la douleur et le calvaire des autres, ainsi qu'à soi-même ? N'est-il pas plus convenable de se reposer au lit toute la journée et de refuser de montrer de l'intérêt en toute chose que le monde a à offrir ?

Peut-être, mais un vrai Fou accepte sa mission d'embrasser la souffrance de la vie, à lutter contre les démons de l'aliénation, et d'apparaître le plus fort d'entre tous.

Pour les mêmes raisons que la Cabale endure les vents torturants du Pandémonium, un Morné s'expose à l'aventure - toute cette folie amène ainsi le matois sur le chemin de la conscience de soi.

Après tout, la base de la croyance de la faction prétend qu'une personne arrive à trouver du sens à l'intérieur de lui-même,

mais un tel sens ne peut venir sans avoir expérimenté avant tout la folie intrinsèque du reste du multivers. Explorer les ruines d'un château ou escorter un prince infantile à travers le désert ne signifie pas plus pour un Morné que ce qu'il peut en retirer - et comment l'expérience peut l'aider à voir à l'intérieur et trouver la vérité.

Un Morné ne s'attarde pas sur les trésors comme le font les autres aventuriers, mais cela ne veut pas dire qu'il ne prend pas sa juste part.

Il la gardera sur lui, prêt à la dépenser de quelque manière qui lui semble le mieux - peut-être pour soutenir un orphelinat en déclin ou pour aider les recherches médicales d'un sage sur les maladies mentales. Mais s'il ne peut pas trouver d'utilisation convenable pour son tas de jonc, le Morné peut simplement le laisser là où il se trouve - une des autres raisons pour laquelle les autres factions les appellent les Fous.

Bien sur, tout cela nécessite qu'un Morné ait fait son Jet de Sauvegarde contre la futilité de l'existence.

Comme indiqué dans la description de la faction, un Morné doit lancer 1d20 au début de chaque journée de jeu. Un résultat de 20 signifie que le bougre est plongé dans une forme de mélancolie, vaincu par le non sens de la vie. Il n'entreprend aucune action à moins que ses camarades puissent lui fournir un argument philosophique convaincant et les raisons pour lesquelles il devrait s'inquiéter.

En démontrant que son action permettra de soulager sa dépression, ou aussi bien en faisant appel aux tendances charitables du bougre.

Toutefois, la simple vue d'un ami menacé par un monstre n'est pas suffisante pour stimuler un Morné qui a échoué son jet de dé quotidien.

Cependant, un Fou qui est interprété à merveille est susceptible de se forger lui-même contre les arguments que ses matois lui proposent à maintes reprises, les

contraignant à trouver de nouvelles et meilleures raisons de participer à l'action.

Par ailleurs, le jet de dé quotidien du Morné peut le plonger dans le trouble d'autres manières également. Un résultat de 1 indique un état maniaco-euphorique. Le personnage est parcouru de poussées fantasques et d'associations libres, étant presque capable de croire qu'il est une sorte de messie. Heureusement, cela ne dure qu'une journée. Afin d'interpréter correctement cet état d'esprit, un joueur peut parler très rapidement, passer du coq à l'âne sans logique apparente, et répondre à tout ce qu'il entend par des associations de mots.

Alignement : les Mornés peuvent être de n'importe quel alignement sauf Loyal. Les personnages d'alignement Loyal ne peuvent pas avaler les prémisses de la Cabale selon lesquelles le multivers n'a pas de sens, car en dépit de sens il n'y a pas d'ordre.

Cependant, d'avantage de distinctions d'alignement trouble rarement les Mornés. Le "Bien" et le "Mal" n'ont pas nécessairement la même définitions pour les Fous ; à la place, ils préfèrent les termes "sobriété" et "démence".

La mince frontière qui sépare ces extrêmes, et ce pour n'importe quel Morné, est souvent faible, troublés à essayer de vivre et tenir en échec les démons intérieurs d'une personne.

Un membre de la Cabale peut être sain un jour, et deux semaines plus tard en proie à une dépression proche de la vraie démence. Tout n'est que question de perspective.

De la même façon, les Mornés d'alignements opposés peuvent travailler ensemble en dépit de leurs points de vue divergents.

Si le factol assigne deux Mornés pour s'occuper de la soupe populaire proche de la Grande Fonderie, ils le feront. Le collègue Chaotique Mauvais servira le bouillon avec autant d'enthousiasme et de détermination que son partenaire Chaotique Bon, bien que son cœur ne puisse pas être autant réjoui par

l'acte. Les deux Mornés ont des urgences plus importantes à faire face - leurs propres luttes internes pour la santé mentale.

A un moment ou un autre, tous les Fous partagent la douleur inhérente à leur faction, et même l'alignement ne peut séparer deux Mornés qui connaissent les terreurs que l'autre a enduré.

Classes : les personnages intelligents - notamment les magiciens, les prêtres, les bardes et les autres classes avec des propensions scolaires - sont particulièrement attirés par la Morne Cabale, de part sa préférence du mental sur le physique. Les voleurs et les guerriers peuvent aussi rejoindre la faction, mais ces classes le font généralement plus tard au cours de leur vie. Peut-être qu'un guerrier voit trop de massacres, ou qu'un voleur de grand chemin passe trop d'années de sa vie au jour le jour - quelque soit le cas, le fardeau de la vie fait sentir ses effets et leur envoie une part de vérité. Leur passé égaré les conduit même à de plus grands actes de sacrifice et de compassion.

Rejoindre la faction : premièrement, il semblerait que joindre la Morne Cabale soit aussi simple que traverser un portail. Le péquin a juste à se décider de vouloir être membre, et faire connaître sa décision à un Morné, que ce soit à la Loge, dans une soupe populaire, ou sur le plan hurlant du Pandémonium. Puis viens la période d'initiation, qui a tendance à faire fuir la plupart des biges. La réponse que fera le Morné au candidat ne sera rien de plus qu'un grognement ou un haussement d'épaules. Il n'expliquera pas quoi faire, ni où aller, ou quoique ce soit de la sorte - le bougre doit le savoir lui-même. Oh, il peut bien bassiner le Morné auquel il s'est entiché, et continuer de se démener pour être accepté, mais le Fou tentera d'ignorer le bougre et pourrait même essayer de le dissuader de se joindre à eux. La plupart des biges changent d'avis face à de tels désintéressement répétés ou d'objections aussi franches. Mais ceux dont le cœur est vraiment morne, ceux dont la volonté est

telle qu'ils persévèrent, seront éventuellement acceptés dans la faction comme militants. Cette période d'initiation dure en général de six mois à un an.

Le bougre qui passe par cette initiation doit abandonner son nom de famille ; tous les membres de la Cabale sont connus simplement par leur prénom. Ça montre leur bonne volonté d'abandonner le "sens" de leur vie passée.

Capacités de la faction :

Il est intéressant de noter que ces personnages gagnent un point de Charisme supplémentaire tous les deux niveaux qu'ils acquièrent (indifféremment de leurs limitations raciales), jusqu'à un maximum de 25. Une aura de bienveillance entoure ces personnages, même si leurs apparences physiques sont déplaisantes ; ils sont vus très favorablement et sont souvent considérés comme d'authentiques héros par les gens de Sigil. Lorsque le score de Charisme d'un Morné atteint 25, il reçoit automatiquement les meilleurs résultats possibles dans toute assemblée, envers ceux qui ont des points de vues opposés - une patrouille de l'Harmonium ne garrottera même pas le Fou pour avoir traversé la chaussée sans autorisation.

Ceux qui persévèrent dans la faction se voient conférés un certain nombre de pouvoirs liés à leurs croyances. Tout d'abord, tel qu'indiqué dans la boîte de base Planescape, les Mornés sont immunisés à tous les sorts qui induisent la folie tels que *Chaos*, *Confusion*, *Tromperie*, *Débilité*, *Danse irrésistible d'Otto*, *Irrésistible rire de Tasba*. Ils ont aussi un bonus aux jets de sauvegarde contre les sorts contre tous les sorts de détection de pensées dirigés sur eux égal à leur niveau.

De plus, les Mornés sont naturellement immunisés à certaines capacités psioniques, comprenant *Cinglement de l'ego*, *Ecrasement psychique* et *Chirurgie psychique*.

Et dès qu'un membre de faction atteint le 7ème niveau, il obtient une capacité qui est une extension naturelle de sa propre immunité : le pouvoir d'absorber chez les autres la folie induite de manière artificielle. Ce pouvoir fonctionne sur les bougres devenus fous à cause de sorts ou d'objets magiques, mais pas sur ceux qui sont devenus aliénés naturellement.

Pour utiliser le pouvoir, le Morné doit d'abord méditer pendant une heure, purifiant son esprit de toute pensée. (*C'est bien souvent impossible. Un Morné a 15% de chance d'échouer ; s'il échoue, il peut essayer qu'une seule autre fois de purifier son esprit sur la même personne. – Ed.*)

Le bige aliéné doit se tenir immobile, soit volontairement, ou soit autrement, et le Morné commence ensuite un massage ritualiste sur la tête de

la victime. Le massage doit être maintenu jusqu'à ce que le corps de l'azimuté devienne engourdi, point à partir duquel la folie est absorbée par le Morné. Le processus est épuisant, et dure 1d12+4 heures pour le compléter. Si le rituel est interrompu, le Morné doit recommencer à nouveau ; autrement, le succès est garanti et le bénéficiaire recouvre immédiatement toute sa santé mentale. Cependant, le Morné sera atteint d'angoisse pendant deux jours, durant lesquels il mettra en ordre la démenche qu'il a absorbée.

Restriction à entrer dans la faction : les membres de la Cabale ont à endurer quelques revers de médaille à leurs nouvelles capacités. Le problème le plus important est le jet de d20 contre la futilité. Si le personnage échoue, il ne fera plus rien de la journée, pris par une dépression profonde qui lui fait perdre tout intérêt pour le monde extérieur.

Le Morné qui échoue le jet trois jours de suite (ou cinq jours au cours d'un même mois) peut-être apte pour l'incarcération dans l'Aile des Mornés Fous de la Loge. Bien sûr, il n'appartient qu'à lui de décider si oui ou non il souhaite s'interner lui-même dans l'asile. Mais s'il choisit de reporter ce voyage ou d'y renoncer, il fera face à la possibilité d'être davantage aliéné - la prochaine fois que son jet de d20 sera soit de 1 ou 20, le Morné deviendra immédiatement fou et restera dans ces conditions jusqu'à ce qu'il se rende à la Loge pour être traité. De plus, le joueur doit effectuer le jet secrètement, de sorte à ce que les autres joueurs ne sachent pas automatiquement si le Morné est devenu fou.

Lorsqu'il devient fou, le Morné peut s'égarer si on le laisse seul, il peut tenter de plonger son groupe dans le pétrin, il sera incapable de prendre des initiatives ou de lancer des sorts et ne fera aucune distinction entre amis et ennemis au cours d'un combat.

Tout membre de la faction qui entre dans l'Aile des Mornés Fous pour un traitement est admis aussi longtemps qu'il en a besoin pour se rétablir, recevant les soins (en tant que tels) de Sruce et de ses employés. Une seule de ces trois choses peut alors se produire.

1/ Le Morné meurt dans sa cellule. Il a une chance de base de 10% de mourir ; pour chaque point de Constitution au-dessus de 14, le pourcentage est réduit de 1.

2/ Après une profonde recherche de son âme, le Morné recouvre sa foi dans la Cabale et il est libéré. Il ne sera pas sujet à la mélancolie pendant les six prochains mois de temps de jeu (il n'a pas besoin de lancer le d20 chaque jour).

3/ Si le Morné ne meurt pas ni ne recouvre sa foi, sa volonté de vivre est brisée par les horreurs au sein de son esprit et par l'affaiblissement de ses conditions physiques suite à l'inactivité. Il ne peut rien faire pour s'échapper, ni ne peut le faire savoir.

Dans ce dernier cas, les matois Mornés peuvent tenter de le secourir. Mais même s'ils le font dans la Loge dans sa cellule, le Fou est susceptible d'hurler en voyant ses anciens amis et il résistera à cette délivrance. Si le groupe réussit à sortir le Morné de la Loge et à prendre soin de lui avec attention, le bougre a 70% de chance de se rétablir complètement après 1d4 mois de repos (le pourcentage est augmenté de 2% pour chaque point d'Intelligence du Fou au-delà de 14). Cependant, s'il échoue le jet de guérison, il se retirera dans un état catatonique pour soit 1d6 mois (s'il est soigné constamment), soit 1d20 mois (s'il est soigné de façon hasardeuse). Les matois Mornés peuvent choisir de renvoyer leur ami catatonique à la Loge, pour un traitement.

Même si un Morné continue à faire son jet journalier de d20 et ne devient jamais aliéné, il devra quand même faire face à un plus grand inconvénient d'appartenir à la faction. Tous les membres de la Morne Cabale souffrent d'une espérance de vie raccourcie, vu que les années passées à vivre avec la démence et la mélancolie causeront éventuellement des ravages. Pour les humains et les tieffelins, cette pénalité est relativement mineure : une perte de 10 ans sur l'espérance de vie du personnage concerné. Les halflings perdent 20 ans, tandis que les gnomes et les demi-elfes perdent 50 ans. Les elfes de sang pur sont les plus touchés, perdant de 100 à 200 ans de leur espérance de vie ; les elfes gris sont écourtés de 400 ans. (Curieusement, les Mornés nains et bariaures ne souffrent d'aucun effet néfaste). Bien entendu, de nombreux membres de la faction ne voient pas cela comme une malédiction, mais plutôt comme une bénédiction. Pensez à cela - qui désirerait vivre longtemps dans un multivers qui ne possède aucun sens ?

Par ailleurs, tous les guerriers et voleurs Mornés de niveau 10 ou plus doivent remettre jusqu'à 50% de leurs trésors acquis à une œuvre locale de charité (le plus souvent à des soupes populaires dirigées par la Cabale, mais pas toujours). En essayant d'apaiser leur conscience de cette manière, ces personnages reçoivent une certaine délivrance du désespoir.

11- L'ORDRE TRANSCENDANTAL

Aussi appelés « Les Chiffonniers », ces types-là pensent que pour ne faire qu'un avec le Multivers, un péquin doit cesser de réfléchir, et agir. L'action instinctive est la forme de pensée la plus pure. Si un compère sait quoi faire sans avoir besoin d'y songer, il ne fait plus qu'un avec le Multivers.

Chaque bige participe du Multivers, et le Multivers comprend tout ce qui existe. Donc, il paraît normal que chaque être sache la

meilleure action à entreprendre au meilleur moment. Le hic, c'est que certains se mettent à réfléchir et gâchent tout ; le doute s'installe, l'instinct dépérit, le lien avec le Multivers est coupé. Le temps qu'un pauvre bougre conçoive une idée, le geste parfait et le moment propice lui échappent.

Un bige n'a donc qu'à cesser de penser ? Ce n'est pas si simple, bien sûr. N'importe quel enfumé peut se jeter dans la mêlée de l'existence et agir sans la moindre réflexion préalable, mais là n'est pas le but recherché. Un péquin doit en fait travailler dur à se connaître lui-même – à découvrir son esprit et ses instincts jusqu'à ce que l'action adéquate lui vienne par pur automatisme. Il faut pour cela entraîner son corps et son esprit. De même qu'un voleur s'entraîne à pratiquer sa gueuserie, un Chiffonnier amène son esprit (la source de l'action) et son corps (l'outil) à ne faire qu'un. Il n'y a ainsi plus aucune différence entre eux, plus de distinction entre l'idée et la concrétisation. Le corps et l'esprit œuvrent de concert – la main bouge avant d'en avoir reçu l'ordre conscient.

Qu'est-ce que cela apporte à un matois ? D'accorder son esprit au Multivers ! Un affranchi sait à tout instant où il devrait se trouver et pour quoi faire, car il comprend le but du Multivers.

Le quartier général des Chiffonniers, le Grand Gymnase, se trouve dans le Quartier des Guildes. L'Ordre Transcendental est sans doute la faction la mieux acceptée. Ce sont des conseillers nés qui cherchent l'union parfaite de la pensée et de l'action, et qui personnifient les qualités dont manquent les autres factions. Aux yeux des Greffiers, ils représentent la compassion absente des froides cours de justice. A l'Harmonium, ils tentent de transmettre leur tolérance ; aux Rectifieurs, ils prêchent l'ordre. Pour les Xaositectes, ils sont la voix de la stabilité, etc. La majeure partie des gens ignorent généralement leurs conseils, et certains se retournent même contre eux lorsqu'ils ont des problèmes. Mais c'est ainsi que vont les

choses, et les Chiffonniers sont prêts à l'accepter.

Bénéfice à entrer dans la faction : +2 à l'initiative.

Restriction à entrer dans la faction : ne peut jamais revenir sur une décision.

12- Les Rectifieurs

Ils sont appelés « La Mort Rouge » et pensent que la justice est tout, et que le bougre qui pourra lui jouer un air n'est pas encore né. Celui qui s'y essaiera aura les Rectifieurs à ses trousses, aussi ferait-il mieux de s'en abstenir, s'il a un peu de bon sens. Les lois existent dans un seul but – veiller à l'application de la justice. Celle-ci purge le mal chez ce qui le pratiquent et les rend meilleurs, plus aptes à vivre au sein du Multivers. Lorsque tout le monde aura été purifié, il atteindra la perfection – et cette perfection est son but.

La justice est absolue et parfaite ; encore faut-il l'appliquer correctement. Un lascar doit savoir distinguer les innocents des coupables, pour éviter de commettre des fautes. La pitié est l'excuse des faibles et des criminels. Ils s'imaginent qu'ils peuvent voler ou tuer en toute impunité en faisant appel à ce sentiment. Les Rectifieurs n'ont pas l'heur de se laisser prendre à de tels rets. Chaque crime doit être puni conformément à la loi. Les « circonstances atténuantes » n'existent pas.

Ceci étant, certains matois des plus retors se figurent pouvoir rendre la monnaie de leur pièce aux Rectifieurs en accusant ces derniers de crimes semblables à ceux qu'ils commettent. Dans ces moments-là, les affiliés de la Mort Rouge sourient et disent qu'ils dépendent d'une loi supérieure. Défenseurs de la loi, ils peuvent, au nom de la justice, user d'expédients interdits aux autres – comment pourraient-ils survivre à leurs idéaux, sinon ?

Bien sûr, certains réfutent la logique des Rectifieurs. Ceux-ci ne seraient ni au-dessus des lois, ni justes. Même si la Mort Rouge n'apprécie guère cette attitude, elle ne peut

cependant pas pendre les gens parce qu'ils pensent ainsi.

Par contre, et ils le clament haut et fort, ils ne font pas les lois – ils se bornent aux appliquer. Tout bien considéré, s'ils ne valent guère mieux que beaucoup d'autres, ils ne sont cependant pas pires que certains.

Leur quartier général est la Prison, dans le Quartier de La Dame, et leur activité y est liée, pour leur plus grande joie : ils sont délégués à la punition des criminels. Bien entendu, cette faction aurait préféré pouvoir aussi les traquer et les juger elle-même ; mais les autres gens n'étaient guère favorables à cette option.

Les Rectifieurs ont une conception des choses un peu rigide, et leur dire d'aller cager n'est définitivement pas une bonne chose à faire pour un péquin doté d'un minimum d'instinct de survie. Néanmoins, ils sont parfaitement qualifiés pour gérer la Prison et exécuter les sentences. Après tout, ce qui arrive à un criminel ayant été arrêté, jugé et condamné n'est que justice ; et qui pourrait faire régner la justice mieux que les Rectifieurs ?

Bénéfice à entrer dans la faction : 1/ jour, *détection des mensonges* sur une question qu'il pose.

Restriction à entrer dans la faction : ne peut relâcher un malfaiteur et a le droit de commettre des délits pour retrouver un criminel.

13- Le Signe de L'Un

..... Généralités

Pour « les Signeurs », chaque personne, chaque individu, est unique. Telle est la gloire du Multivers – la singularité de toute créature vivante (ou morte). A l'évidence, le Multivers tourne donc autour du moi – du moins est-ce la conviction que cette faction aimerait voir tout le monde partager. « *C'est l'enfance de l'art, enfumé*, dira un de ces bougres. *Le monde existe parce que l'esprit l' imagine. En l'absence du moi, le Multivers n'est plus.* » Chaque Signeur est ainsi

l'élément majeur du Multivers. Sans au moins un Seigneur pour concevoir le tout, les autres faction cesseraient d'exister.

Mieux vaut être gentil avec ces affiliés-là, bige, car ils pourraient décider d'imaginer l'inexistence d'un péquin précis. Tu crois que c'est impossible, peut-être ? Ça se comprend, mais un lascar serait fou de courir un risque pareil. Après tout, des tas de gens disparaissent sans laisser de trace, et un grand nombre d'entre eux sont des ennemis du Signe de l'Un. Ça donne à réfléchir, non ?

Alors, que ce passe-t-il, rétorquera un compère des plus astucieux, si les Seigneurs n'accordent pas leurs conceptions respectives ? S'ils pensent à des choses différentes ? Enfin, le Multivers est le même pour tous. Comment pourrait-il en être autrement ?

Beaucoup de gens réfutent cette théorie. D'ailleurs, selon eux, le fait qu'ils soient doués d'émotions propres, d'un moi propre, prouve que les Seigneurs ont tort. Ceux-ci se contentent d'affirmer qu'ils imaginent tout, y compris l'illusion d'individualité des autres, et que seuls les sentiments des Seigneurs sont réels.

Dans ce cas, qui imagine le Multivers ? La, même les Seigneurs sont dans le brouillard. L'un d'eux, oui, mais lequel ? Le pari le plus sûr serait de s'aligner sur les idées de leur faction, puisque chacun d'eux pourrait être à l'origine de tout. Souviens-t-en, bige.

Le quartier général des Seigneurs, la Chambre des Orateurs, se trouve dans le Quartier des Gratte-Papier. Leur croyance dans le fait que chaque bige est le centre de son propre univers fait probablement d'eux les seuls individus capables de gouverner Sigil... Pour autant que l'on puisse gouverner la Cage. Les Seigneurs contrôlent la Chambre des Orateurs, où les grossiums se rencontrent pour établir les lois de la ville ; ils gèrent les conflits, ratifient les traités et s'acquittent de toutes les autres tâches législatives qui permettent à Sigil de fonctionner. Bien entendu, ils ne sont pas seuls au Conseil – chaque faction et chaque bloc y possède ses

représentants – mais ils sont les seuls habilités à présider les séances. Sachant que chaque individu est le centre de son propre univers, ils s'assurent que chacun a droit à la parole – car tel est le seul moyen de perpétuer les séances. Les autres factions ne les aiment pas forcément, mais respectent leur capacité à gérer les affaires de la ville.

..... Appartenance à la faction

Interpréter un Seigneur : les Seigneurs peuvent avoir quasiment tous les types de personnalités, dès l'instant où ils voient le multivers comme un lieu qu'ils peuvent façonner.

Certains Seigneurs ont l'air rêveurs, tandis que d'autres exposent des dons impressionnants pour l'observation.

Mais la qualité que tous manifestent est leur ouverture d'esprit : après tout, lorsqu'un péquin peut imaginer n'importe quoi ou n'importe qui devenir réel, le multivers devient considéré comme une vaste diversité de créatures et de créations !

Aucun vrai Seigneur ne s'offusquera des déclarations impopulaires ou des croyances de ceux qu'ils rencontrent.

Un fiélon des Carcères a autant droit à une audition qu'un deva des Elysées, ou qu'un voleur local qui a estampé un quelconque matois.

Les Seigneurs sont aussi plus égocentriques que la plupart des gens. Voyez-vous, exterminer un rival ou trahir un fiélon devient une alternative plus attirante lorsqu'un péquin voit les autres comme des produits de son imagination, sans réalité subjective.

Alignement : le Signe de l'Un n'empêche personne de les rejoindre. Bien sûr, rappelez-vous que les types Loyaux considèrent le multivers comme un endroit complexe mais ordonné, qui existe objectivement, et qui peut être analysé par les lascars qui y vivent. De telles personnes ne peuvent tolérer la nature de la réalité subjective qu'adoptent les

Signeurs. Une personne Loyale Bonne, par exemple, sera terriblement méfieuse sur les opinions des êtres mauvais.

Même les types Loyaux Neutres seront gênés par le manque d'ordre dans les principes des Signeurs. Seuls les personnages Loyaux Mauvais, de part leur comportement égoïste, pourront apprécier la philosophie du Signe de l'Un qui leur permettront de saisir les avantages de leurs choix.

Les matois d'alignement Neutre ou Chaotique peuvent se sentir chez eux dans cette faction. Les premiers comprennent à quel point la pensée positive et négative peut aider le péquin à compenser la tragédie par la réussite dans la vie.

Les Signeurs Chaotiques laissent leurs caprices diriger leurs pensées et aiment à imaginer de nouvelles choses se réaliser, juste pour le plaisir de changer.

Les Signeurs Bons renouvellent les pratiques des premières années de la faction, comme enseigner à leurs camarades la manière de penser positivement. Dans la réalité qu'ils s'imaginent, tous les gens se traitent mutuellement avec bonté.

Les Signeurs Mauvais tentent de faire en sorte que leurs rivaux pensent négativement. Ils s'imaginent un cosmos où ils jouissent du pouvoir et de la reconnaissance.

Quant à la majorité des Signeurs Neutres, ils s'imaginent une vie où les lascars s'occupent de leurs propres affaires.

Classes. Les Signeurs accueillent les membres de n'importe quelle classe.

Dans les faits, certaines classes, comme les paladins, risquent de ne pas se sentir à leur aise dans la faction. Les paladins qui y adhèrent souhaitent apprendre à tout le monde de se considérer comme la source de toute création. Ils pensent que de nombreux multivers existent côte à côte : un pour chaque individu.

Les guerriers du Signe de l'Un cherchent à prouver leur statut d'élus du multivers par le

biais de brillants combats. Ils pensent qu'en vainquant un ennemi au cours d'un combat, ça le fera sombrer dans une pensée négative, qui garantit ainsi que sa défaite persistera à travers le temps.

Les rôdeurs et les druides Signeurs se sentent l'obligation d'imaginer des refuges pour animaux et de mettre en valeur le monde naturel, vu que la flore et la faune ne peuvent le faire d'elles-mêmes. Les prêtres de la faction vénèrent leurs dieux comme des produits de leur imagination, de la même façon que les mages de la faction conçoivent leurs sorts. *(Les lanceurs de sorts de la faction aiment rechercher des sortilèges et posséder de vastes répertoires. - Ed.)*

Les voleurs de la faction s'exercent à s'imaginer en train de se mouvoir furtivement autant qu'ils ne le font en vrai. Lorsqu'ils se font attraper, ils assimilent rarement ça à la vigilance de leur ravisseur. Au lieu de ça, ils se reprochent d'avoir imaginé l'échec.

Les bardes Signeurs pensent que leur don d'influencer les foules leur confère de grands pouvoirs.

Race. Le Signe de l'Un, qui compte parmi les factions les plus hétéroclites, encourage tout le monde à se côtoyer au sein de l'organisation. Il y a des Signeurs tanar'ris, comme des baatezus, des titans, des chats des enfers* et des aasimons, et même des bariures, des tieffelins, des demi-elfes d'Outreterre... et ainsi de suite.

Rejoindre la faction : le Signe de l'Un ne recrute pas de nouveaux membres aussi activement que les autres factions. En fait, les lascars ont besoin de prouver qu'ils peuvent altérer le multivers avant que la faction ne les admette. Les Signeurs reconnaissent les élus en accordant aux candidats de consigner leur perception du futur au quartier général.

Les lascars dont les prédictions se produisent deviennent des militants, mais leur faction ne leur permet guère plus que de servir de courriers ou de gratte-papier législatifs, et de s'occuper des petits boulots

dans la Chambre des Orateurs. Ils passent leur temps libre à perfectionner leur concentration, pour se préparer à de plus grands devoirs pour la faction.

Les militants de niveau 4 ou plus, peuvent grimper dans les rangs de la même manière qu'ils y sont rentrés - en prédisant avec succès des événements futurs. *(Chaque rang au Signe de l'Un possède un conclave spécial destiné à évaluer les membres de rangs inférieurs, à vérifier les prédictions qu'ils ont consignées, et à promouvoir les plus talentueux. - Ed.)*

Les factotums ont le privilège de partir en missions pour la faction et de s'exprimer lors des événements majeurs de la Cage ou d'ailleurs.

Certains effectuent des gardes au sein de la Chambre (comme dans la Tombe de Rilith), et les meilleurs peuvent rejoindre les "réceptacles de la pensée" qui se concentrent sur les objectifs les plus vitaux de la faction.

Un personnage doit avoir atteint le niveau 10 pour devenir factor. Ces Signeurs travaillent comme assistants personnels du factotum, gardent les avant-postes de la faction, et supervisent les factotums impliqués dans les missions complexes. Vu que les factors ont travaillé sans relâche pour perfectionner leur concentration, ils forment le cœur des "réceptacles de la pensée" du Signe de l'Un.

Capacités de faction : il est difficile de se jouer des Signeurs, vu que le fait de croire qu'ils peuvent créer le multivers leur permet de voir à travers les illusions. *(Tous les membres reçoivent un jet de sauvegarde automatique contre les sorts pour résister aux illusions magiques. - Ed.)*, ils bénéficient d'un +4 aux js contre les illusions.

Ceux qui sont au moins factotum reçoivent le pouvoir d'Imagination, qui servira au personnage à courber la structure de la réalité selon ses désirs.

Pour imaginer une chose devenir réalité (ou disparaître), un factotum doit réussir un test d'Imagination : en d'autres termes, il doit obtenir un résultat supérieur à 20 avec 1d20 plus son bonus de sagesse plus son bonus d'intelligence.

Pour chaque tentative ultérieure au cours de la semaine, le test encours un malus cumulatif de -5.

L'imagination est un travail difficile, bige.

S'il réussit le test d'Imagination, le factotum Signeur reproduit les effets de n'importe quel sort de mage ou de prêtre (jusqu'au niveau 4) comme un mage ou un prêtre de niveau équivalent au sien. *(Bien sûr, il peut uniquement imiter les effets des sorts que son niveau d'expérience lui autorise. Ce qui fait qu'un factotum de niveau 5 ne peut pas lancer un sort de prêtre de niveau 4. - Ed.)* Les factotums qui échouent leur test d'Imagination se retrouvent incapables d'exercer à nouveau ce talent pour le restant de la semaine.

En utilisant ce pouvoir, le factotum peut imaginer un objet devenir réalité (comme avec le sort de mage de Création mineure), guérir un camarade d'une maladie (comme avec le sort de prêtre de Guérison des maladies), ou n'importe quelle autre prouesse.

Tout ce qui importe, c'est le pouvoir de l'esprit !

Bien entendu, l'Imagination possède également ses risques. Les factotums qui échouent leurs tests en obtenant un 1 sur leur jet de dé se croient eux-mêmes imaginaires ! Ils deviennent des ombres d'eux-mêmes ; les bougres possèdent seulement 20% de leurs points de vie, n'infligent que 20% des dégâts en combat, et ne peuvent lancer de sorts ni utiliser de capacité de race ou de classe.

Ils peuvent essayer une fois par jour de réussir un test d'Imagination pour revenir à la réalité.

Les Signeurs ayant le rang de factor peuvent élever leur imagination à de plus hauts sommets.

Les factors qui réussissent leur test d'Imagination (avec les mêmes modificateurs que les factotums) peuvent imiter les sorts de prêtres et de mages jusqu'au niveau 9. Cependant, les factors qui échouent le test perdent leur pouvoir d'Imagination jusqu'à ce qu'ils montent de niveau.

Un 1 sur le jet signifie que le factor a trop bien imaginé le multivers sans lui : il cesse d'exister. Le seul moyen qu'il puisse revenir dans le multivers est d'utiliser un sort de Souhait - ou qu'un autre Signeur l'imagine revenir !

Restriction à entrer dans la faction : l'égoïsme signifie que les Signeurs ont du mal à comprendre (ou à se soucier) des sentiments des autres. Ils souffrent d'un malus de -2 sur tous leurs tests de psychologie, de diplomatie ou de bluff.

14- La Société des Sensations

Selon « les Sensats », la seule manière d'appréhender le Multivers, c'est de recourir aux sens ; ceux-ci sont les seules preuves de son existence. Sans expérience, sans sensation, une chose n'existe pas. Si un bougre ne sent pas le goût de sa soupe, c'est que ce n'est pas de la soupe. La seule véritable

connaissance est bel et bien celle qu'offrent les sens.

Voyons, ce n'est pas difficile. Qu'est-ce qui est réel : la description d'une rose ou la rose elle-même ? Seul un azimuté choisirait la description, qui n'a ni odeur, ni couleur, ni épines. La rose cueillie est réelle, elle, et c'est ainsi, en en faisant l'expérience, qu'un bougre la connaît. Les sens sont le seul moyen de connaître l'univers.

Le premier bige venu demandera : « *Quel est le rapport avec la Vérité universelle, le sens du Multivers ?* » La chanson, c'est que nul ne découvre le secret avant de connaître toutes les saveurs, les couleurs, les odeurs et les textures du monde. Un lascar doit avoir fait l'expérience de l'univers entier pour voir révélé ce grand soltif. Ça paraît impossible, mais on peut parfois tricher – estamper le Multivers, en fait. Peut-être celui-ci n'a-t-il d'autre existence que celle qu'un bougre perçoit. On se demande souvent ce qu'il y a de l'autre côté de la colline. La réponse pourrait être : « *Rien.* »

Dans ce cas, le Multivers a des limites, et un lascar peut alors tenter de tout expérimenter. On doit savourer l'intensité, explorer la complexité. Loin de se contenter de boire le vin, il faut en goûter toutes les saveurs. Avant qu'un bougre ait fini, il saura ce qui différencie le vin d'Arborée de celui d'Asgard, il reconnaîtra le vignoble, voire la main du vigneron. C'est alors que les secrets du Multivers commenceront à se révéler.

Les Sensats ont pour quartier général la superbe Salle des Fêtes dans le Quartier des Gratte-Papier. Ils ne possèdent pas de rôle officiel, mais tous les affranchis savent que la ville sombrerait dans la folie sans eux. Dans leur éternelle quête d'expériences, les membres de cette faction s'assurent que Sigil regorge perpétuellement de distractions et de plaisirs divers. Car tel est le soltif : quel lascar voudrait se trouver dans le même endroit qu'un baatezu mineur qui s'ennuie ? Ça vous fait déjà peur ? Rajoutez dans cet endroit des tanar'ris, des modrones, des tieffelins, des Primaires, des bariures, des djinns, des

yuguloths et bien d'autres créatures encore, toutes en train de s'ennuyer. Grâce aux Sensats, chacun peut trouver un divertissement à son goût dans Sigil ; et le plaisir est le baume qui empêche ses habitants et ses visiteurs de se massacrer entre eux.

Bénéfice à entrer dans la faction : s'il n'en dispose pas, le pj obtient la vision dans le noir sur 18m ; +2 aux js poison.

Restriction à entrer dans la faction : ne doit jamais résister à une expérience nouvelle.

15- Les Xaositectes

On les appelle « les Chaoteux », et ça n'est pas pour rien. Aux yeux de ces gens-là, le Multivers n'est pas né du Chaos – le Multivers est le chaos. Aucun schéma directeur. Aucun ordre. Tel est le sens du Multivers, le grand secret que tous les autres sont bien trop lâches ou stupides pour admettre ! Regarde autour de toi, bige. A ton avis, la vie a un schéma ? Non, aucun. Le seul ordre existant est celui qu'imposent ces azimutés de Greffiers et d'affiliés de l'Harmonium. Leur ordre ne participe en rien de l'univers. Dès l'instant où ils disparaîtront, le Multivers retournera à son état naturel : le Chaos !

Pourquoi combattre le Chaos, puisqu'il constitue l'ordre du monde ? Il a une beauté propre. Il exerce une fascination propre. C'est en observant le Chaos, en sachant apprécier le hasard qui gouverne et la complexité qui le caractérise que les Xaositectes découvrent les soltifs du Multivers. Ils veulent jouer avec ce Chaos que nul ne façonne et ajouter une pierre à son édifice instable.

Le quartier général de cette faction se nomme « La Ruche », et c'est un amas de maisons au coeur du quartier qui porte le même nom : La Ruche. Les Xaositectes n'ont aucune place dans la ville. Trop capricieux pour diriger, trop impétueux pour juger les autres, trop libres pour suivre les ordres, les Chaoteux, depuis leur trou au centre de la Ruche, représentent les dépossédés de tout – mieux, ils en deviennent eux-mêmes. La sécurité, la chaleur, la nourriture – rien de tout cela n'a d'importance. Les Chaoteux veillent

aux frontières de l'ordre, impatients de démolir la case à peine finie de construire. Avec les Anarchistes, ces enfumés contribuent à insuffler la vie et le changement à Sigil. D'une façon assez perverse, leurs tentatives pour tout détruire poussent la ville à se reconstruire perpétuellement.

Bénéfice à entrer dans la faction : <i>babil</i> 1/semaine (inverse de <i>don des langues</i>, produit un langage confus chez toute personne dans un rayon de 9m du Xaositecte). Restriction à entrer dans la faction : ne peut pas accomplir d'acte cohérent à long terme.

16- Les sectes dans Sigil

Il existe un bon nombre de groupuscules dans le Multivers. Même s'ils sont relativement absents de Sigil et que les leaders de ces sectes viennent rarement dans la cité des portes, on ne sait jamais ce qu'elles vont entreprendre. Il peut donc arriver aux joueurs de croiser un de leurs membres.

Les Caméléons : cette secte vient des Limbes, et pense que pour comprendre le Multivers, il faut refuser de croire en une explication unique et permanente. De ce fait, les membres de cette secte peuvent faire partie de n'importe quelle faction, accepter sa philosophie, ses avantages et ses inconvénients, puis, quelques jours plus tard, faire partie d'une autre faction et acquérir tout ce qui l'accompagne.

Les Dépossédés : cette secte a pour plans préférés les Carcères et le Pandémonium. Elle est composée de gens qui ont été bannis, trahis par les leurs, ou rejetés de manière générale. Leur but est de montrer au reste du monde qui ils sont. Et ce, par des moyens pas toujours louables.

Les Furieux : ces gars-là sont plus connus sur Ysgard, dans les Limbes et sur l'Arborée. Ils considèrent la vie comme un tournoi permanent où il faut prouver sa valeur. La vie de ces biges n'est donc qu'une succession de combats. Qui plus est, les membres de cette secte ont la capacité de tomber en frénésie.

Les Gardiens : cette faction vient des Elysées et se base sur la façon d'agir des cardinaux. Il s'agit de protéger le Bien des griffes sanglantes du Mal. Les membres de cette secte protègent veuves et orphelins des gens qui leur voudraient du mal.

La Guilde des Anarchistes : cette guilde est localisée dans les Limbes et on ne verra que très rarement de ses membres à Sigil. La plupart d'entre eux sont des githzeraïs et leur action est très localisée. Ils sont les maîtres du chaos des Limbes, et s'entraînent à donner les formes qu'ils désirent à la matière chaotique de ce plan.

La Guilde de la Vie Sauvage : cette secte a pour plan d'origine la Terre des Bêtes et prône la défense de la Nature contre la civilisation destructrice. Ils ne veulent pas la destruction des villes mais la préservation de la Nature. Autant dire qu'un membre de cette faction ne pourrait atterrir à Sigil que par erreur.

Les Incantateurs : cette faction voit la magie des sorciers comme l'Arme ultime pour dominer le Multivers. Inutile de dire que cette secte compte bien acquérir parfaitement cette arme et s'en servir.

Les Marchands : cette secte originaire de l'Outreterre pense que l'accumulation de biens matériels est la meilleure voie pour conquérir le Multivers. Ils sont donc les rois du commerce et, de ce fait, détenteurs d'un grand pouvoir.

Les Mathématiciens : secte originaire de Méchanus et branche dissidente des Greffiers, ils pensent découvrir les trésors perdus de Méchanus par la rigide application de la logique. Selon eux, le contrôle de Méchanus permet le contrôle du Multivers. La logique, les mathématiques et autres sciences exactes sont leurs armes.

L'Ordre des Militants des Plans : cette secte a pour origine le Mont Céleste et s'est répandue en Arcadie et en Bytopie. Elle prend sur elle de protéger les Plans Supérieurs des invasions venues des Plans Inférieurs. Ils font régulièrement des raids

sur les plans neutres tels que l'Achéron ou Méchanus pour y éliminer la menace du mal.

Les Donneurs de l'Anneau : ces lascars prétendent que le Multivers appartient à ceux qui peuvent le donner. On n'est pas riche de ce que l'on a, mais de ce que l'on donne. Les membres de cette secte offrent volontiers tout ce qu'ils possèdent, recevant très souvent des services ou des cadeaux en retour. A travers la pauvreté, les Donneurs de l'Anneau obtiennent tout ce qu'ils veulent : paix, puissance (aide), affinité avec les Dieux.

17- Bénéfices et obligations liés à l'appartenance à une faction

Faire partie d'une faction protège un péquin en cas de coup dur. Prêts, coup de main musclé, soins, salaires... les bénéfices qu'il peut en tirer dépendent de son rang.

A chaque rang supplémentaire après le premier, les avantages s'additionnent (sauf pour *Salaire*, *Prêts* et *Sous ses ordres*). Ce sont des avantages possibles, pas automatiques et leur attribution dépend de la réputation du pj ou pnj, et est tributaire de l'accord de son supérieur hiérarchique.

Mais alors qu'on progresse dans la hiérarchie, le temps qu'on doit consacrer à la faction augmente également. Pour un pj, cela doit surtout correspondre au temps hors scénario mais aussi à des missions confiées par la faction.

Pendant, prendre trop de liberté avec les avantages ou les obligations liés à l'appartenance à une faction vaut à coup sûr une rétrogradation au rang inférieur, jusqu'au retour au simple rang de sympathisant, voire à l'expulsion.

Niveau 1, militant :

Doit consacrer 25% de son temps d'activité à la faction.

Coup de main : peut recevoir le soutien d'autres militants de la faction (1d6 gens du peuple niveau 1 à 3) pour une action ponctuelle.

Planque : peut être mis au frais dans une planque de la faction, éventuellement sur un autre plan, pour se faire oublier (maximum 2 semaines dans l'année).

Soins : jusqu'à 1 *soin léger*/mois.

Réseau d'influence : facilités pour trouver du travail, un logement...

Salaire : certains militants reçoivent un salaire entre 5 et 50 p.o./mois, ça n'est pas automatique et ça dépend des factions. Ceux dont c'est le cas dédient 50% de temps d'activité à leur faction (ex: patrouilleurs de l'Harmonium, ouvriers de la Grande Fonderie mais aussi saboteurs professionnels de la Ligue Révolutionnaire...)

Prêt : possibilité de prêt jusqu'à 15 pièces d'or.

Niveau 2, factotum :

Doit consacrer 50% de son temps à l'organisation.

Aide juridictionnelle : accès aux avocats de l'organisation en cas d'affaire judiciaire ;

Logement : possibilité d'être logé en dépanage (trois mois maximum par an) dans un appartement collectif ou dans une petite pièce du quartier général ;

Accès au quartier général : bénéficie des équipements du quartier général (bibliothèque, laboratoire de magie, salle d'entraînement aux armes...)

Soins : peut recevoir des soins magiques (*ralentissement du poison, restauration partielle, guérison des maladies*), 1/mois maximum.

Petit chef : peut prendre la tête d'un groupe de 10 militants (gens du peuple niveau 1 à 3) pour des actions régulières.

Salaire : reçoit 100 pièces d'or par mois.

Prêt : possibilité de prêt jusqu'à 300 pièces d'or.

Niveau 3, factor :

Doit consacrer 75% de son temps à l'organisation.

Bureau : reçoit un bureau dans le quartier général.

Logement de fonction : peut être logé soit dans le quartier général soit dans un appartement en ville.

Sous ses ordres : selon les actions à mener, dirige jusqu'à 1000 militants et 100 factotums (dans la plupart des situations, ne peut en mobiliser qu'un dixième).

Bénéficiaire des experts : selon les spécialistes que compte l'organisation, le pj ou pnj peut bénéficier d'un +5 sur un jet de connaissance en se faisant aider.

Trop important pour mourir : peut bénéficier d'un *rappel à la vie* ou d'une *réincarnation* par an.

Salaire : 2000 pièces d'or/ mois.

Prêt : possibilité de prêt jusqu'à 6000 pièces d'or.

Niveau 4, factol:

Doit consacrer 100% de son temps à l'organisation.

Gardes du corps : dispose d'une garde rapprochée de 30 DV (de 2 à 5 personne)

Protection magique : chaque jour, un factol reçoit la protection d'un sort d'*esprit impénétrable* et *résistance supérieure* (*Compendium Arcanique*).

Sous ses ordres : selon l'action peut mobiliser tous les militants, factotums et factors de la faction.

Trop important pour mourir : peut bénéficier d'une *résurrection* 1/mois.

Salaire : 5000 pièces d'or/ mois.

V •• Gagner et perdre de l'argent à Sigil ••

Une ville ne peut pas survivre à moins de posséder des choses qu'un péquin souhaite se procurer. Certains endroits, comme Fersillon (dans l'Outreterre) possèdent de l'or, des gemmes et des minéraux. D'autres, comme Xaos, abritent des artistes célèbres. Maudith regorge de mercenaires et Thorace ne crée que douleur ; mais chaque ville a quelque chose à offrir.

Et de ce côté-ci, Sigil est semblable à toutes les autres. La Cage possède ses spécialités et ses petits secrets. Bien entendu, elle ne dispose d'aucune ressource naturelle (à moins que l'on ne range le lierre-rasoïr dans cette catégorie). Personne n'y vient pour se procurer des minéraux, du bois et des poteries. Toutes ces choses-là, il faut aller les chercher ailleurs. La ville passe son temps à importer même les plus basiques des produits : viande, grains, légumes, fruits, bois, fer et pierre. Mais pour ce faire, il faut bien qu'elle ait quelque chose à vendre.

Il n'est pas surprenant de constater que ce sont les portails qui empêchent la Cage de mourir de faim. Bien sûr, un matois est libre de les emprunter sans amener de garniche avec lui : mais ces portails mènent partout, et cela signifie que tout et n'importe quoi passe par la Cité des Portes tôt ou tard. Sigil est le seul endroit adjacent à tout le reste du Multivers. Non seulement ses rues regorgent d'individus de tous horizons en quête d'affaires, d'aventures et de plaisirs, mais ces derniers apportent des biens d'un peu partout avec eux. Vous cherchez un boulot, vous voulez prendre un peu de bon temps (ou les deux) ? Vous voulez vous procurer du bois de bronze d'Érth ? Du vin de feu de Toril ? Des plumes de Phénix ? Bien entendu, vous pouvez aller les chercher quelque part sur le Grand Anneau ; mais il est beaucoup plus facile de passer par Sigil avant.

La première activité de Sigil consiste donc à rassembler des voyageurs. Dans un autre monde et à une autre époque, cela aurait pu s'appeler du tourisme ; mais ici, la diversité des clients est telle qu'il ne s'agit pas seulement d'avoir les meilleures auberges : un propriétaire est obligé de se spécialiser. Va-t-il tenir une gîte qui attire les humains ou les fiélons ? Il existe des auberges étables pour les barbares, des fosses de flammes pour les éfrits, des tavernes tapageuses pour les einheriars d'Arborée, et bien d'autres encore. Tout individu qui vient à Sigil s'attend à y trouver le même confort que chez lui – et aucun bon commerçant sigilien ne voudrait le décevoir.

Tous ces visiteurs sont à l'origine de la seconde activité la plus importante de la Cage : le commerce. N'importe quel objet venant de n'importe quel endroit peut potentiellement atterrir à Sigil, si bien que la ville regorge de marchands qui vendent ou achètent des produits en provenance de tous les autres plans. Au Grand Bazar, on peut trouver des marchands venant d'une centaine de mondes différents. On peut aussi trouver des intermédiaires clandestins capables de procurer à un affranchi tout ce qu'il peut désirer – pour un bon prix. Certains marchands sont respectables et d'autres totalement dénués de scrupules ; si bien qu'un matois doit prendre garde à ce qu'il achète. Après tout, les chevaliers de la gueuserie pullulent dans les rues de Sigil, n'attendant qu'une occasion d'estamper ou de peler un lascar nanti d'une quelconque camelotte.

Mais les marchands ne sont pas les seuls à avoir installé leurs échoppes à Sigil. Les magiciens trouvent la ville particulièrement appropriée à la conduite de leurs affaires : il y passe tant de butin, qu'il soit d'une nature magique ou non ! Et il ne faut pas oublier les

mercenaires de tous les horizons, qui viennent à Sigil parce que les marchands ont besoin de gardes du corps, de percepteurs des impayés et de péquins assez fous pour risquer leur peau en tentant de ramener avec eux une défense d'hordelin. Tous ces gens amènent avec eux leurs besoins et leurs désirs ; d'où un effet boule de neige qui augmente sans cesse davantage le niveau d'activité de Sigil.

Sigil présente une autre propriété unique susceptible d'attirer les voyageurs planaires : la qualité des objets magiques qui y sont créés.

Les armes et les armures magiques fabriquées à Sigil perdent moins de leurs bonus magiques que celles fabriquées dans la plupart des autres plans. Par exemple, une épée sigilienne ne perd qu'un seul « + » dans le Grand Anneau : alors qu'une lame parfaite de Méchanus en perd au moins deux dans la plupart des autres plans. Le seul plan plus approprié à la création magique que Sigil est le plan Astral ; mais il est infesté de githyankis...

Les sigiliens forgent et vendent beaucoup d'objets magiques ; mais cela ne signifie pas qu'il y ait à chaque coin de rue des boutiques de magie aux rayonnages pleins de potions, de parchemins et d'épées. Par contre, la ville abrite un assez grand nombre de « collectionneurs » qui possèdent une petite étagère d'objets magiques mineurs fabriqués par des artisans sigiliens. Mais un matois doit savoir qu'ils pratiquent des prix très élevés – au moins 5000 p.o. par « plus » de base d'une arme. Et mieux vaut qu'il n'espère pas trouver d'objets vraiment puissants : ceux-là, personne ne les vend.

En matière de devises, Sigil a une politique assez laxiste. Les marchands travaillent dur pour que les habitants et les visiteurs dépensent facilement leur jonc. Ils acceptent des pièces standards de n'importe quel endroit, pourvu qu'elles soient faite d'or ou d'argent. Une pièce d'or de Toril n'est guère différente d'une pièce d'or d'Erth. Bien entendu, le MJ peut se baser sur les écarts de poids ou de taille et la rareté d'une devise pour marchander (« *ça vous coûtera le double, votre jonc est tout petit.* »). Mais le cours de change n'étant pas un sujet de campagne très approprié (un joueur attiré par ce genre de choses ferait mieux de devenir banquier), vous pouvez traiter tous les types de pièces utilisées comme de

simples pièces d'or, d'argent ou de cuivre. Même s'il est frappé à la hideuse effigie de Juiblex, après tout, l'or reste de l'or.

1- Les services

..... Usuriers et prêteurs sur gages

Il y a beaucoup de personnes qui acceptent de prêter de l'argent dans cette ville. Il sont même capable d'en prêter a à peu près n'importe qui. Cependant, seul un béjaune ou un azimuthé contractera des dettes à Sigil. Seul un désespéré démuné de tout s'endettera pour se nourrir ou se loger. Le taux maximal auquel on peut prêter est de 25% par semaine, ce qui veut dire qu'un bige qui emprunte 40 pièces d'or devra rembourser 50 pièces d'or la semaine suivante. Ce sont des taux excessifs, mais les conséquences en cas d'impayés le sont encore plus.

N'acceptez jamais d'argent d'un baatezu. Lorsqu'un matois peut le rembourser, il n'acceptera pas forcément le jonc qui lui est offert. Il faut savoir qu'un fiélon n'est finalement pas très intéressé par l'argent. Il préfère que l'on lui soit redevable et que les gens à qui il a prêtées de l'argent soient à sa merci. Si vous avez emprunté et que vous remboursez ce que vous devez, gardez-en toujours une trace écrite, quand bien même vous ne sauriez pas écrire.

..... Les récupérateurs

Les récupérateurs (ou collecteurs) sont les intouchables de Sigil, les sales parias qui collectent les cadavres. Certains d'entre eux sont des Hommes-Poussière (et portent les robes de drap sombre typiques de cette faction), d'autres sont des Indés ou des Mornés, mais la plupart sont trop pauvres pour se préoccuper des factions et de la Vérité du Multivers. Ils survivent tous en récoltant les morts et en les emmenant à la Morgue. Les Hommes-Poussière leur payent leur pitance en échange de leurs services (Mhasha Zakk les paye mieux : voir la description du Quartier des Gratte-Papier).

On dit qu'ils sont assez pointilleux à ce qu'on les paye en temps et en heure.

Une prière des Collecteurs pourrait à peu près ressembler à ça : *« oh, quelle que soit la Puissance que ce bougre priait, accueille l'âme de ... Hé ! Quelqu'un connaît le nom de ce bougre ? – bon, bien... l'âme de ton dévoué serviteur. Hé ! Mais ça ne serait pas une dent en or ? »*

Les récupérateurs sont aussi des receleurs en général, des dealers, des voleurs... Ce qu'ils trouvent sur les cadavres et qui ne leur sert pas, ils le revendent. Pour eux, il n'existe pas de choses bonnes pour la poubelle. Juste des objets auxquels ils n'ont pas encore trouvé d'utilité.

Plusieurs matois ont réussi à mettre sous leur coupe tout un groupe de récupérateur et organisent leur travail. Partagetombe en est un et sont repaire est au niveau du Square du Chiffonnier dans la Ruche. Il a plutôt l'aspect d'un sicaire que d'un récupérateur et agit en chef de bande.

Il faut aussi évoquer le Pharod, vieil humain à l'oeil crevé qui s'appuie sur une canne pour avancer et qui passe l'essentiel de son temps dans son village d'Obscur sous les rues de la Ruche. Il organise une bonne partie du travail à la surface. Les Hommes-Poussière s'interroge sur les grandes quantités de cadavres que ses hommes ramènent à la Morgue. Le soltif, c'est que le vieux Pharod a trouvé un passage souterrain vers les catacombes des Morts et qu'il "récupère" les cadavres qui appartiennent déjà à la faction. Autant dire que si ce soltif était révélé, il aurait rapidement quelques problèmes.

..... Les rabatteurs

Beaucoup d'habitants de la ville sont prêts à servir de guides aux visiteurs – pour leur montrer les beautés de la cité ou les emmener jusqu'à l'endroit où ils désirent se rendre. Bien qu'il n'existe pas d'agence centrale, on peut trouver un guide sur n'importe quel marché ou à proximité de n'importe

quel portail suffisamment fréquenté. Bien entendu, la plupart des guides sont en réalité des rabatteurs payés pour emmener leurs clients jusqu'à une auberge ou une taverne donnée. D'autres n'hésitent pas à peler les visiteurs, voire aux tabasser. Un affranchi avisé reste toujours méfiant vis-à-vis des gens qui montrent trop d'empressement à l'aider.

Les rabatteurs connaissent en général aussi bien les lieux que les matois importants de Sigil. Grâce à cela, pour pas mal de jonc, un bon rabatteur peut vous avoir une entrevue avec bon nombre de grossiums de la ville (même si ça peut prendre un peu de temps). Il pourra aussi vous mettre en contact avec d'éventuels complices, ou s'il est particulièrement performant, vous permettre une entrevue avec un détenu de la Prison. Ils sont aussi utiles pour négocier les prix avec les marchands de Sigil.

Parmi les rabatteurs, Kylie la tieffelin est une des plus hautes en couleur. Cette jeune femme qui se ballade toujours avec une curieuse petite bête sur l'épaule, un éthyk, dirige un groupe de gamins des rues qui jouent les rabatteurs pour elle.

..... Les factotums

Ce sont les guides officiels. Chacun d'entre eux travaille pour une faction spécifique, et sa tâche consiste à aider les visiteurs importants à trouver ce qu'ils cherchent, à leur éviter les dangers et à leur tenir à l'écart de ce qu'ils ne doivent pas voir. Ils ne connaissent pas seulement les rues de la ville, mais aussi la politique sigilienne.

Les factotums sont plus haut dans la hiérarchie des factions que les membres de base (appelés les militants). On leur fait plus confiance et ils sont plus utiles à la faction. De ce fait, ils sont mieux payés.

Un lascar ne peut pas payer un factotum pour qu'il le guide. Celui-ci est uniquement au service de la faction.

Il y a un conflit entre rabatteurs et factotums : ces derniers sont considérés par les premiers d'esclaves de leurs factions. Ils

sont aussi accusés de donner aux visiteurs une vision de Sigil qui n'a rien de complète (en effet les factotums ne montrent aux visiteurs que ce que la faction veut qu'ils voient).

..... Les chaises à porteurs

C'est la version sigilienne des taxis. La ville n'abrite guère de chevaux, (à cause de l'atmosphère) de sorte que la plupart des habitants transportent les choses sur leur dos – ou les font transporter par d'autres. Un matois peut trouver une chaise à porteurs au Grand Bazar ou aux environs de la plupart des bâtiments importants, comme la Salle des Fêtes. Chaque chaise est convoyée par quatre créatures solidement bâties (mais pas forcément humaines) et peut emmener deux personnes de taille moyenne. Toutefois, les porteurs refusent de s'aventurer dans certains endroits (comme la Ruche, par exemple).

Les chaises sont drapées de satin ou de velours, pour assurer un peu d'intimité et protéger de la pluie. Héler une chaise à porteurs est comme n'importe quoi d'autre : il y a une façon de faire. Un affranchi sait qu'il ne faut payer que le porteur de tête. Le porteur de tête est toujours à l'avant gauche de la chaise (d'où il peut voir le trafic et diriger la chaise). C'est une insulte de payer n'importe lequel des autres porteurs, bien que ceux-ci acceptent l'argent.

Les chaises à porteurs peuvent être coûteuses, mais c'est une bonne façon de s'échapper que de grimper dans l'une d'entre elles.

..... Les courriers

Le meilleur moyen de faire traverser la ville à un message est d'aller le remettre en main propre à son destinataire ; mais la plupart des lascars n'ont pas le temps de s'en occuper eux-mêmes et recourent donc à d'autres solutions. Les grossiums envoient leurs serviteurs, les artisans leur apprentis ; mais la majeure partie des habitants ne disposent ni des uns ni des autres, de sorte

qu'ils font appel à des courriers. Contrairement aux guides, la plupart des courriers sont relativement fiables – aucun être assurant un service public n'aimerait être recherché par un tieffelin. De plus, ils gagnent leur vie en apportant des messages et savent qu'ils constituent une cible idéale pour leur employeur si les choses tournent mal. Néanmoins, beaucoup d'entre eux ne sont pas parfaitement honnêtes ; il y a toujours un risque qu'un message important ne parvienne jamais à destination ou tombe sous des yeux indiscrets. La meilleure chose à faire est encore de ne pas révéler le solitif des choses à quelqu'un en l'écrivant et en le remettant à un étranger.

La technique la plus ingénieuse que l'on emploie est l'utilisation du sort *bouche magique* sur un objet que l'on fait porter par un courrier. Le message ne se déclenche qu'en présence du destinataire, ce qui assure un service maximal. Cela dit, cela coûte pas mal de jonc, de ce fait, les « courriers silencieux », comme ils sont appelés, sont des serviteurs d'élite pour des maîtres d'élite.

La plupart des courriers silencieux et les meilleurs des autres sont les sous les ordres de Autochon le Sonneur de Cloche, aussi appelé « le Ministre des Messages » (Planaire/ Mâle humain/ guerrier niveau 12/ Libre Ligue/ NM). Autochon est un être étrange, toujours en armure complète, avec un physique et une mentalité brutale. Il ne maltraite pas ses serviteurs qui lui payent en retour une protection contre sa protection contre les mauvais payeurs.

Les courriers sont une des castes les plus renommées de Sigil. Ils bénéficient d'une réputation glamour et passent pour de galantes personnes qui se déplacent de palais en palais, chevauchant des montures exotiques. Cette image que véhiculent les bardes fait briller les yeux des enfants qui aspirent souvent à devenir des courriers, et qui, dans leur jeux, font des courses pour amener tel ou tel message avant les autres et pour devenir, l'espace d'un moment, un courrier. Cette fausse image des courriers

permet aux vrais de passer un peu plus inaperçus.

Les plus célèbres des courriers sont magiquement liés à ce qu'ils transportent. S'ils le perdent, ils se mettent à flétrir puis meurent s'ils ne retrouvent pas les biens en question. Cela assure au consommateur que le courrier va faire son travail au mieux de ses capacités ! Autant dire qu'ici, les tarifs sont exorbitants.

..... Les porte-lumière

Sigil étant baignée dans l'obscurité ou dans une lumière crépusculaire pendant la majeure partie du temps, et ses rues n'étant pas munies d'un système d'éclairage public, le métier de porte-lumière s'y est rapidement développé. Les porte-lumière sont généralement des gamins des rues qui sont entrés en possession d'une *baguette de lumière éternelle* (en tabassant un magicien un peu bibard dans une ruelle sombre, par exemple). Ils ne servent pas seulement à fournir un éclairage, puisque la plupart d'entre eux connaissent très bien le quartier dans lequel ils vivent et peuvent aussi faire office de guides.

La plupart sont des garçons (les filles sont gardées à la maison, la plupart du temps), ayant à peu près douze ans. Ils se rassemblent autour des lieux fréquentés, comme les auberges, dans l'attente de clients. La couleur de la lumière est la signature de chaque porte-lumière. Cela peut aller du pourpre au vert en passant par le orange.

Il arrive que les jeunes se battent pour la possession d'une baguette. Il n'existe pas de leaders dans ce métier, mais les plus âgés peuvent imposer leur autorité par la force. Les moins bien nantis utilisent des lanternes ou des torches, mais assurent un service à peu près équivalent.

Ils sont la plupart du temps humains, mais aussi tieffelins ou bariaures. Bien que la plupart ne soient juste que des guides avec des lanternes, certains sont de jeunes voleurs, faisant tomber leurs clients dans des

traquenards. Ce genre de pratique met les gars de l'Harmonium en colère contre l'ensemble des porte-lumière. Ces jours-là, ces gamins rentrent chez eux.

..... Les patrouilles de l'Harmonium

Toujours vigilant, l'Harmonium maintient la paix (ou du moins un semblant de paix) à l'aide de patrouilles comprenant de 2 à 4 gardes (Planaire/ variable/ guerriers niveau 1 à 3/ Harmonium/ variable). Ces derniers considèrent que tout le monde doit obéir à leurs ordres, qui sont généralement de nature bonne et loyale. Discuter avec eux ou tenter de se justifier est un acte de rébellion qui suffit à faire arrêter son auteur. Il n'est donc pas surprenant que lorsque la garde assiste à quelque chose qui ne lui plaît pas, presque tous les natifs de Sigil – et pas seulement ceux qui sont coupables – s'éclipsent rapidement.

Cela ne veut pas dire que l'Harmonium est réellement respecté : juste craint. Les patrouilles de cette faction sont l'arme la plus efficace de la loi, désirant toujours renforcer l'ordre dans une ville incontrôlable. Certains pensent que ce ne sont que des bouffons grotesques se préoccupant de ce qui ne les regarde pas. Les gars de l'Harmonium ne sont pas fous, ils ont des yeux pour voir ce qui se passe. Après tout, même les plus braves d'entre eux ne patrouillent pas dans la Ruche.

Ces patrouilles utilisent des *attrapes-homme planaires*, armes qui ressemblent à leur version primaire, à l'exception du fait que celles-ci sont marquées de runes qui empêchent les githyanki, githzerai, ou autres transplaneurs de s'échapper. Il y en a toujours au moins un par patrouille. Ce sont des armes +2. Les sorts de *téléportation* et apparentés ne fonctionnent pas une fois attrapé hormis si c'est un pouvoir inné.

2- Les biens

Lorsque le MJ crée un lieu dans Sigil, il doit prendre garde à le différencier des autres endroits de même type. Il est facile de tomber dans la routine de descriptions

stéréotypées lorsqu'on élabore trop de choses à la fois. Voici quelques suggestions pour éviter cette situation et conférer un peu d'originalité à chaque lieu que visitent les personnages.

..... Les tavernes

Les personnages-joueurs passent souvent beaucoup de temps dans les tavernes, et utiliser une brasserie typique n'a rien de répréhensible. Mais à Sigil, on peut trouver une grande variété d'établissements. Les visiteurs originaires de plans différents ont aussi des goûts différents, et beaucoup de tavernes s'efforcent de s'adresser à un type de clientèle en particulier. Ainsi, il existe des troquet bas de plafond et constamment plongés dans la pénombre, qui ont été conçues pour les habitants des Plans Inférieurs, des débits à hydromel destinées aux einheriars d'Ysgard et des tavernes agencées en carré pour les penseurs rigides de Méchanus. Certaines sont bruyantes parce que les gens s'y amusent ; d'autres, parce que les clients ont un tempérament emporté et passent leur temps à se battre. Une taverne peut également se différencier des autres par les boissons qu'elle sert ; rien ne dit que tous les établissements doivent proposer les mêmes vins et les mêmes bières. Il existe des brasseries et des caves à vin, toutes différentes les unes des autres.

..... Les auberges

La différence entre une auberge et une taverne est que la première offre le logis en plus et la boisson en moins (enfin, en moindre variété). Si les tavernes choisissent les boissons qu'elles servent pour attirer un type de clients particulier, les auberges s'adressent encore plus spécifiquement à une clientèle précise. Les auberges humaines communes mises à part, il existe des étables destinées aux bariaures, des maisons des plaisirs destinées aux Sensats, des salles communes pour les githzeraïs, des fosses enflammées pour les visiteurs de la Cité d'Airain, et même des auberges drapées de

tentures noires attirant essentiellement des tanar'ris et des baatezus. Un matois serait bien inspiré de ne pas tenter de voir à quoi ressemblent ces dernières – à moins d'avoir vraiment beaucoup d'amis pour l'accompagner. Il risque d'avoir un choc s'il franchit la porte de n'importe quel établissement sans se renseigner d'abord sur la clientèle habituelle.

..... Les étables

Il n'y a pas beaucoup d'étables à Sigil, dans la mesure où la majorité des gens se déplacent à pied ou en chaise à porteurs. De plus, les animaux que l'on peut parquer dans ce genre de bâtiments sont si peu nombreux que les palefreniers ne peuvent pas se spécialiser dans un type particulier ; de sorte qu'un matois n'a pas besoin de porter autant d'attention au choix de son étable qu'à celui de sa taverne.

Inutile de dire qu'il vaut mieux prendre garde aux types d'animaux qui se côtoient à l'intérieur : ce ne serait pas une très bonne idée de parquer le pégase d'un einheriar à côté du pallefroi d'un fiélon. Les mésaventures qui sont susceptibles de survenir dans une étable (bêtes qui s'entre-tuent ou s'enfuient) peuvent donner lieu à toute sorte de courts scénarii.

..... Les marchés

Le Grand Bazar n'est pas le seul marché de Sigil – comment pourrait-il en être autrement dans une ville si vaste ? Un matois peut trouver toute sorte d'endroits éparpillés dans la cité où vendre et acheter différentes marchandises.

Tous les marchés de Sigil sont soit diurnes, soit nocturnes. Les premiers vendent essentiellement de la nourriture et des ustensiles ménagers : le genre de choses dont chacun a besoin pour subsister au jour le jour. Bien entendu, la population de Sigil est tellement étrange que la nourriture qu'on y trouve l'est aussi. En plus des viandes, fruits et légumes que consomment les Primaires, on y vend des mets propres à satisfaire des

appétits plus exotiques : montagnes de gélatine tremblante dont un bougre préfère ignorer l'origine, fruits des arbres empoisonnés du Plan Primaire, minéraux rares appréciés des élémentaires de terre, chaudrons fumants de lave bouillante destinés aux méphites. Et encore ne s'agit-il que de nourriture ; mais il existe des marchés diurnes pour des tas d'autres marchandises. Certains se spécialisent dans un seul type d'artisanat : orfèvrerie ou tissage, par exemple. D'autres proposent toutes sortes d'objets merveilleux originaires d'autres plans. Dans la Ruche, on trouve quelques boutiques tenues par des voleurs ; on dit qu'un lascar peut y racheter tout ce qui lui a été volé la nuit précédente, au dixième seulement de sa valeur réelle.

Les marchés nocturnes proposent des marchandises très différentes – pas de poteries, de tapis, de piles de fruits ni de vêtements. Des ombres émergent tous les marchands de distraction et de plaisir. Jongleurs, musiciens, prophètes et ribaudes proposent tous leurs services. Les biges qui font leur marché la nuit sont à la recherche d'excitation et de délassement, et les marchés nocturnes, fascinants et mortels, ne sont que trop heureux de les leur procurer. Un matois doit être prudent s'il ne veut pas que ses mésaventures fassent la joie d'un autre péquin.

3- Le crime

La délinquance et le crime sont sans doute des façons efficaces de gagner de l'argent, mais ce genre de carrière est sans nul doute risqué et ce, pour plusieurs raisons.

Premièrement, parce que la Roue de la Justice de Sigil (la milice de l'Harmonium, le système judiciaire des Greffiers et le système pénitentiaire des Rectifieurs) est plutôt efficace et encore plus motivé. Les méthodes des Têtes-de-Bois et de la Mort Rouge ne sont tempérées que par le légalisme des Greffiers, mais il n'empêche que les arrestations sommaires sont fréquentes. Plus d'un tire-laine n'a pas eu le temps d'être amené aux Cours de Justice, et les altercations entre la milice et

les « citoyens » se terminent parfois par un mauvais coup qui garantit une place dans le Livre-des-Morts. Les dernières directives de la factole des Rectifieurs ont par ailleurs rendu les peines plus sévères que jamais, ce qui est une sérieuse menace pour toute personne qui veut faire du crime sa profession.

En outre, les maisons et échoppes sigiliennes ont tendance à être plutôt bien protégées. Le lierre-rasoir y est pour beaucoup, mais de nombreux bâtiments sont équipés de pièges (mécaniques ou magiques, selon le jonc dont dispose le propriétaire) ou de chiens de gardes (éventuellement des chiens d'Aoskar). Les riches, quant à eux, ont souvent recours à des gardes et des milices privées, qui protègent leur sécurité et celle de leurs biens.

S'attaquer à un lascar au coin d'une rue peut aussi constituer un gros risque si l'on considère le nombre d'aventuriers bien entraînés, de fiélons métamorphosés, ou de célestes déguisés qui transitent par Sigil, et qui pourraient vous faire regretter amèrement de les avoir crus sans défense. Tomber sur un confrère n'est pas non plus impossible et vous pouvez très bien vous retrouver avec toute une bande sur le dos si vous ne savez pas choisir votre cible.

Malgré tout, de nombreuses personnes n'ont pas d'autres alternatives que l'illégalité pour survivre à cette cité. Particulièrement dans la Ruche, où manger à sa faim est le privilège des forts, le crime est banal, si bien qu'il ne choque plus personne.

A cette criminalité quotidienne vient s'ajouter le crime organisé, qui existe à divers degrés.

Jusqu'à il y a cinq ans, on ne pouvait pas parler de crime organisé sans évoquer la mafia des Echarpes Rouges, un guildes si puissante que son chef, Arius Arn, était reçu dans les soirées huppées des Seigneurs Dorés, tant son pouvoir et son influence étaient grands (on dit que plusieurs de ces Seigneurs recourraient aux services de l'organisation). Les Echarpes Rouges assu-

raient leur domination sur presque toutes les activités criminelles de la ville, du vol aux assassinats en passant par toutes sortes de trafics et la prostitution. La « protection » qu'ils faisaient payer aux commerçants dans de nombreux coins de la ville leur rapportait énormément d'argent. L'usure faisait aussi partie de leurs activités les plus juteuses. Cette mafia était si fermement implantée qu'aucune bande ni aucun criminel indépendant ne pouvait travailler dans Sigil sans verser un pourcentage aux puissantes Echarpes Rouges. Le crime était donc totalement contrôlé par cette famille, qui détenait un pouvoir quasi égal à certaines factions et une fortune souvent plus importante.

Mais les protections dont cette guilde bénéficiait au plus haut niveau (que ce soit par chantage ou par corruption, ils étaient toujours parvenu à avoir quelques factols et Seigneurs Dorés dans leur poche), ne furent finalement pas suffisantes face à la droiture et la ténacité de l'Harmonium. Il y a cinq ans, eut lieu la plus vaste et la mieux organisée des opérations de police qu'ait connu Sigil. Après avoir passé des années à repérer et identifier tous les Echarpes Rouges et leurs propriétés, l'Harmonium est passé à l'action.

Plus de mille personnes ont été traduites en Justice dans le cadre de cette rafle. A l'issu de ce procès retentissant, plus de cinq cent malfaiteurs ont été exécutés sur la Place des Suppliants, et près de quatre cent ont été incarcérés. Seulement une centaine d'individus ont été relâchés, faute de preuves.

Depuis, les Echarpes Rouges ne se sont pas relevés et la face de la criminalité s'en est retrouvée changée. Il n'existe plus d'organisation aussi puissante et il a fallu du temps avant que des réseaux ne se remettent en place. Si de petites bandes essayent d'asseoir leur domination sur des territoires, si des gens essayent de se regrouper en guildes ou de désigner des chefs, il n'en demeure pas moins que cette action de l'Harmonium a libéré Sigil d'une réelle oppression.

A l'heure actuelle, on dit que certains anciens membres des Echarpes Rouges

méneraient des opérations ensemble, et qu'ils recevraient leurs ordres d'Arius Arn, depuis la Prison.

Il est par ailleurs impossible d'ignorer l'importance qu'a pris la famille Garianis sur toute une partie du Bas-Quartier et de la Ruche, et l'Harmonium fait tout pour les faire tomber. Une autre épine dans le pied de la milice est la force montante que semble être l'organisation de Tang Kii-Chow, un mandarin de la Cité du Dragon, dans le Quartier du Marché. On ignore de combien d'hommes il dispose, mais il semble qu'il voudrait clairement occuper la place laissée vacante par les Echarpes Rouges.

Pour l'heure, la vie est plus facile pour les petits criminels indépendants, qui peuvent faire leurs coups sans craindre trop souvent d'être sur le territoire d'une guilde. La vie est aussi meilleure pour les petits commerces et particuliers, dont les prêts et polices d'assurance ont été soldés quand les Echarpes Rouges ont disparu. Quant à l'Harmonium, son travail ne s'arrête jamais, puisqu'il reste toujours des criminels à arrêter. Mais ce qui est sûr, c'est que la tâche est moins difficile qu'à l'époque où les Echarpes Rouges étaient « mystérieusement » prévenus de toutes leurs descentes.

... .. [Le vol](#)

Des pickpockets exerçant leur art aux alentours du Grand Bazar aux cambrieurs qui courent la nuit sur les toits des maisons du Quartier des Gratte-Papier, en passant par les bandes de détrousseurs des ruelles tortueuses de la Ruche, Sigil ne manque pas de voleurs.

Pour le voyageur qui veut éviter ce genre de risque, les consignes de l'Harmonium sont claires : ne mettez pas vos bourses en évidence quand vous vous promenez dans la rue, ne quittez pas les grandes artères de la cité, renseignez-vous avant d'engager un rabatteur ou un porte-lumière, et de façon générale, ne faites pas confiance aux types louches. Pour les habitations de particuliers, on conseille les barreaux métalliques aux

fenêtres, les lames sur les toits, des portes renforcées et éventuellement quelques pièges installés par des professionnels.

Pour les voleurs réguliers ou occasionnels, les moyens d'écouler de la marchandise sont divers, mais les receleurs (on en trouve encore beaucoup du côté du Marché Nocturne de la Loge) la rachète de 10 à 20% de son prix initial (pour la revendre 50% du prix). Bien sûr, il s'agit d'une moyenne, donc tout dépend de l'objet du niveau d'urgence avec lequel on veut se débarrasser de son colis encombrant.

..... Le trafic

Le commerce illégal commence dès que le vendeur ne paye aucune taxe, mais ce qu'on nomme proprement le trafic concerne plutôt les produits non autorisés.

Les composantes de sortilèges de nécromancie et de démonologie ne sont pas à proprement parler interdites, mais leur commerce fait l'objet d'un contrôle strict, qu'assure la Roue de la Justice ainsi que des instances moins institutionnelles. Un commerçant classique ne peut donc pas s'en procurer ni en vendre sans être accusé de subversion de l'ordre public. Par exemple, tout ce qui est nécessaire à la nécromancie est du ressort des Hommes-Poussière. Ils en gèrent (et limitent) le commerce afin d'être quasiment les seuls à animer des morts-vivants à Sigil. La loi prévoit des sanctions très sévères (la saisie des biens et l'incarcération) pour l'animation de créatures que leur propriétaire serait incapable de contrôler. De la même façon, en matière de démonologie, c'est le Pentacle de Lithoss qui assure seul le commerce légal des produits nécessaires aux invocations démoniaques. Cela dit, acheter à ces endroits signifie avoir son nom inscrit dans un registre, c'est pourquoi les magiciens et prêtres discrets préféreront toujours avoir recours à l'illégalité.

A noter que certains produits sont tout bonnement interdits, comme les fœtus avortés, le sang de vierge, les yeux humains...

Les reliques (objets magiques créés par une Puissance) sont interdites dans Sigil, par décret de La Dame. En posséder une vous vaudra confiscation par les dabus de l'objet illicite. En cas de résistance, La Dame peut apparaître en personne pour régler le problème.

Les drogues sont interdites et font l'objet d'un vrai trafic organisé (qui était avant contrôlé par les Echarpes Rouges). Des substances comme l'opium, la fleur du Styx (produit à ingérer qui génère une somnolence et des hallucinations), l'herbe à pipe (équivalent du cannabis) ou l'isnagora (stimulant liquide en flacon) sont particulièrement à la mode. L'Harmonium fait souvent des campagnes d'affichage sur ce thème pour présenter aux gens les dangers de la drogue (principalement celui de se retrouver en Prison). Ils font aussi quelques raffles mais si le trafic est puni par la loi, la consommation ne l'est pas. La pire chose qui puisse vous arriver si vous êtes pris en train de consommer de la drogue, c'est de passer une nuit à la Caserne.

Il est notable (surtout pour les toxicomanes) que l'approvisionnement de Sigil en drogues laisse sérieusement à désirer. Il est évident que la disparition des Echarpes Rouges a cassé les réseaux qui assuraient la distribution régulière de la Cage. L'Harmonium fait tout pour que ces mafieux ne trouvent pas de remplaçants.

..... La prostitution

La prostitution n'est pas vraiment illégale et les catins sont légions pour qui connaît les bons coins. Cela n'empêche cependant pas les arrestations de l'Harmonium (pour trouble à l'ordre public, souvent accompagné de rébellion à l'autorité), qui tolèrent plutôt mal cette loi libérale.

Les maisons closes sont assez nombreuses, chaque quartier en comptant plusieurs. Le standing de ces établissements, comme sa clientèle, varient selon le quartier.

Si la catin de base de la Ruche ne demandera pas plus de 8 p.c. pour une petite gâterie, il faudra déboursier plusieurs centaines de pièces d'or pour avoir certaines courtisanes du Quartier de La Dame dans votre lit. En moyenne cependant, une passe coûte 5 p.a.

..... L'esclavage

La loi de Sigil est assez complexe au sujet de l'esclavage. Il n'est pas interdit d'avoir des esclaves, il n'est pas non plus interdit d'en acheter, mais il existe un strict contrôle en ce qui concerne leur vente.

Un esclavagiste n'a en principe pas le droit de capturer des gens dans la rue et de les proposer sur le marché sans raison valable.

Il y a plusieurs raisons qui peuvent faire que vous soyez un esclave à Sigil :

- vous étiez esclave avant d'arriver à Sigil et vous y avez suivi votre maître (principe d'antériorité) ;

- vous avez dû vous vendre (ou vendre un membre de votre famille) comme vous étiez dans l'incapacité de solder vos dettes (principe de la contractualisation) ;

- vous appartenez à une race qui ne fait pas de vous un sujet de droit (principe des races serviles), auquel cas des esclavagistes peuvent vous capturer dans la rue, si vous n'êtes pas déjà la propriété de quelqu'un.

Par exemple, les gnolls ont récemment obtenus de ne plus faire partie des races serviles, droit qu'avaient acquis il y a quelques années les gobelins et les méphilins.

Tous les animaux font partie de la catégorie des races serviles, ce qui produit de nombreuses contestations de la part des ressortissants de la Terre des Bêtes.

Quoi qu'il en soit, tous les esclavagistes contournent ou enfreignent à l'occasion la loi, ce qui fait que l'Harmonium les surveille de près.

..... Le meurtre

Evidemment, le meurtre est puni de mort. C'est un des crimes les plus graves et beaucoup trop fréquent aux yeux des autorités.

Les tueurs à gages sont moins nombreux depuis la chute des Echarpes Rouges et il ne reste plus guère que « le Syndicat » qui soit connu pour faire de ce genre de commerce sa principale activité (cette organisation ne doit d'ailleurs sa survie qu'à son culte de la clandestinité et ses méthodes d'anarchistes).

Mais de façon moins formelle, il y a des tas de lascars qui sont prêts à en arriver là pour se faire du jonc. Pour trouver ce genre de gars, il faut traîner dans les bars mal famés. Mais cela représente toujours un risque de ne pas savoir à qui demander, parce que c'est vous qui pourriez bien finir le nez dans le caniveau si la brute à laquelle vous vous adressez ne vous a pas à la bonne.

Se faire tuer au coin d'une rue par un gars qui en veut à votre jonc plutôt que par un professionnel envoyé spécialement pour vous, c'est autre chose, mais pour vous, c'est sûr, ça fera le même effet.

Quoi qu'il en soit, l'Harmonium cherche en priorité à abattre les guildes d'assassins et autres organisations dont c'est la raison d'être. Ils enquêtent évidemment sur les affaires de meurtre qu'on leur rapporte, mais ils ont des inspecteurs qui travaillent en permanence à repérer les réseaux.

..... L'activisme politique

A Sigil, vous pouvez vivre de votre militantisme. Les factions et autres groupes d'intérêts payent des gens pour mener des actions plus ou moins brutales afin de servir ou de promouvoir leurs intérêts.

La distribution de tracts et le collage d'affiches de propagande sont des activités rarement considérées comme délictueuses, mais la subversion de l'ordre établi est certainement une des choses qui va le plus à l'encontre des valeurs de l'Harmonium (en-

tendez par-là qu'elles pourront vous valoir une mise en cellule).

Cela dit, l'activisme peut aller beaucoup plus loin, et l'histoire de Sigil compte de nombreux kidnappings et assassinats politiques revendiqués par des groupes d'agitateurs financés secrètement par des factions.

En la matière, aucune faction ne peut contester la suprématie de la Ligue Révolutionnaire. Le talent de ces lascars à infiltrer les autres factions, associé à leur intrépidité à mener des actions musclées, en font des professionnels de la subversion. Cette volonté d'abattre le système établi est d'ailleurs le fondement idéologique de ce groupe. Pour cette raison (et pour d'autres), l'Harmonium, mais aussi les Rectifieurs, ont les militants politiques en horreur, et les traitent indistinctement « d'anarchistes » ou de « subversifs ». Il est fréquent que des patrouilles de l'Harmonium et des groupes de Rectifieurs tabassent des colleurs d'affiches, si pacifistes soient-ils.

4- Richesse et niveau de vie

La richesse et le rang social occupé sont déterminants pour déterminer les chances de survie d'un péquin. Entre le Seigneur Doré vivant dans la tiédeur de son château et le bibard de la Ruche qui ne sait pas s'il mangera le prochain repas, les cartes ne sont pas les mêmes. Et en cas de coup dur, ça n'est pas non plus la même chose selon qu'on peut compter sur une faction protectrice ou si on doit se débrouiller seul.

Richesses

Le tableau présenté ici correspond aux richesses dont disposent individuellement les pnjs¹ selon leur niveau social.

Pour certains, il ne s'agit pas de l'entièreté de leur patrimoine ni de l'ensemble des ressources qu'ils peuvent mobiliser (par leur empire financier, la vente de leur fond de commerce ou des appels à contribution auprès de fidèles ou de co-factionnaires). Il s'agit de leurs ressources personnelles, actuelles, celles dont ils disposent pour satisfaire leurs besoins personnels ou mener leurs propres affaires.

Profession	Richesses (po)
Seigneur Doré mineur*	1000000
Seigneur Doré intermédiaire*	2000000
Seigneur Doré majeur*	3000000
Vendeur à la sauvette	2000
Commerçant *	50000
Seigneur Marchand*	300000
Factol*	150000
Factor, chef de temple ou d'organisation*	50000
Factotum*	2500
Citoyen lambda	2500
Ouvrier, employé ou serviteur	1000
Chômeur, mendiant, bibard, azimuté	3
tous les autres	en fonction du FP ²

*Pour ces professions, si la somme indiquée dans ce tableau et après application des conditions particulières est inférieure à celle

¹ Les pjs ne sont pas concernés par ce tableau, puisque leurs richesses sont soit déterminées par les aventures qu'ils mènent, soit par les tableaux des

richesses/ niveau d'expérience (table 5-1 p. 135 et table p 209 du GdM)

² tables 5-1 pp 135 et 209 du GdM 3.5

des tableaux de richesses/ niveau d'expérience du Guide du Maître, appliquez la seconde.

Conditions particulières : certaines factions sont connues pour avoir un rapport biaisé à l'argent, soit parce qu'elles en sont avides, soit parce qu'elles le dépense sans compter. Le calcul des richesses par profession doit donc être pondéré de la façon suivante :

Donneurs de l'Anneau et Ligue Révolutionnaire : -40%

Indés et Marqués : +20%

Mornés : -20%

Secte des Marchands : +100%

Consortium Planaire de Commerce : +100%

Xaositectes : 2d100% de ce qu'ils devraient avoir normalement.

..... Avantages liés à la richesse : le niveau de vie

Entre les richesses qu'on possède et son niveau de vie réel, il y a parfois des écarts. Selon la part de ses richesses totales qu'un pnj concacre à son niveau de vie, il aura des avantages divers.

Niveau de vie noble : coût 60% des richesses, minimum 200000 pièces d'or³.

Logement : château ou hôtel particulier (Quartier de La Dame). Ce grand logement est magiquement protégé contre la scrutation, la téléportation, les portails. Il est magiquement piégé contre les intrusions, décoré avec soin.

Milice privée : jusqu'à 50 DV de miliciens ou gardes du corps/ 200000 p.o. (maximum 10 DV/ milicien)

Serviteurs : 5 serviteurs (cuisiniers, femmes de ménages, jardiniers, secrétaires particuliers...)/200000 pièces d'or.

Vêtue : toilettes royales en grande quantité, vêtements aussi variés que possible.

Nourriture : des mets fin et variés, régulièrement dans les plus grands restaurants de la ville.

Équipement non magique : peut disposer de presque n'importe quel équipement non magique que peut utiliser un aventurier.

Vie sociale : accès à des clubs privés, aux académies d'escrime prestigieuses, aux soirées des Seigneurs Dorés.

Sorts actifs par jour : 8 niveaux de sorts de protection/ jour et /200000 p.o. (ex : *esprit impénétrable*, *protection contre les énergies destructives* à durée étendue, ou *bouclier* en sort persistant).

Niveau de vie bourgeois : coût 40% des richesses, minimum 60000 pièces d'or ;

Logement : maison à étages. Cette belle demeure est solide et protégée par des pièges mécaniques. Elle est entièrement meublée.

Gardes du corps : jusqu'à 10 DV de gardes du corps/ 60000 p.o. (maximum 10 DV/ garde du corps).

Serviteurs : 1 serviteur (cuisiniers, femmes de ménages, jardiniers, secrétaires particuliers...)/60000 pièces d'or.

Vêtue : bonne garde-robe pour une grande variété de situations.

Nourriture : des repas réguliers et de qualité. Possibilité de prendre des repas à l'auberge à volonté.

Équipement non magique : peut disposer de 2000 p.o. d'équipement non magique/ an.

³ ex : un Seigneur Doré mineur, disposant de richesses personnelles d'un million de p.o. alloue 600000 p.o. à son niveau de vie, dispose de 400000 pièces d'or d'équipement et liquidités. Il dispose de 150 DV de miliciens et gardes du corps (ex. 15 gardes du corps niveau 10 ou 75 miliciens niveau 2), 15 serviteurs et a jusqu'à 24 niveaux de sorts de protection actifs par jour.

Vie sociale : accès à une académie du quartier. Fréquentation des lettrés, artistes et commerçants.

Sorts actifs par jour : 2 niveaux de sorts de protection/ jour et /60000 p.o.

Niveau de vie citoyen : coût 20% des richesses, minimum 500 pièces d'or.

Logement : appartement simple ou étage d'une maison. fenêtres barrées par du métal, porte en bois et fer. Intérieur simple et fonctionnel.

Vêtue : jusqu'à 5 tenues différentes, rien d'excentrique.

Nourriture : des repas simples mais réguliers, pas de viande tous les jours. Peut se permettre de manger à l'auberge deux à trois fois par semaine.

Équipement non magique : peut disposer de 100 p.o. d'équipement non magique/ an.

Vie sociale : fréquente les collègues de travail, quelques voisins, éventuellement des co-factionnaires ou des co-religionnaires.

Niveau de vie citoyen de seconde zone : coût 10 % des richesses, minimum 100 pièces d'or ;

Logement : case dans le Bas-Quartier ou la Ruche, aux limites du taudis.

Vêtue : jusqu'à 3 tenues pauvres.

Nourriture : toujours le même brouet peu nourrissant.

Équipement non magique : peut disposer de 20 p.o. d'équipement non magique/ an.

Vie sociale : fréquente les collègues de travail, quelques voisins.

Niveau de vie miséreux : coût de 0 % des richesses, minimum 1 p.o.

Logement : parfois dans la rue, parfois dans des squats, parfois dans la salle commune d'une auberge de la Ruche.

Vêtue : les hardes qu'il a sur lui.

Nourriture : en faisant les poubelles et en faisant la manche, on ne mange pas toujours à sa faim. Heureusement, il y a les soupes populaires.

Équipement non magique : ce qu'il trouve, rien de plus.

Vie sociale : les poivrots et les azimuthés avec lesquels il se bat souvent, avec qui il fraternise parfois.

VI ••Se faire inscrire dans le Livre des Morts : les exécutions••

Quelquefois lorsqu'un lascar est inscrit dans Le Livre des Morts à Sigil, tout le monde vient voir le spectacle car c'est que les rectifieurs ont décidé de faire une exécution publique. C'est toujours un grand divertissement. Les condamnés sont sortis de la Prison et menés à bord d'une charrette à deux roues jusqu'à la Place des exécutions, appelé la Place des Potentiaires. Sur le long chemin qui relie les deux points, le condamné est lapidé de pierres et d'ordures, la foule se moquant de son crime et du fait qu'il se soit fait prendre.

Une fois arrivé sur la place, la route se divise en trois et le condamné a trois façon de mourir : par Le Noeud, par l'Epée ou par le Ver (voir la description dans le Quartier de La Dame). Avant d'être exécutés, les criminels ont toujours droit à quelques minutes pour faire un petit discours : pour se repentir, pour insulter la foule ou les juges ou bien tous les maudire. Ceux qui insultent leurs bourreaux s'assurent une mort particulièrement lente. Pendant le speech du condamné, la foule se tient tranquille, car c'est toujours divertissant. L'atmosphère festive est rehaussée par la vente de tourtes à la viande et de vagues « biographies » du condamné (en plus des invendus des dernières exécutions).

La Mort par le Noeud a une centaine de noms : « l'Arbre sans Feuilles », « La Corde », « La Dernière Danse »...Généralement, cette peine est réservée aux déserteurs, aux meurtriers ou aux esclaves qui se sont échappés. Le Noeud est considéré comme étant aussi rapide que distrayant, pour peu que le condamné meure sur le coup. Bien sûr, le bourreaux attends de l'argent du condamné, car sinon celui-ci s'assure qu'il mourra en suffocant, c'est-à-dire bien plus lentement en se balançant désespérément au bout de la corde.

L'exécution par l'Epée est réservée aux nobles ou aux membres puissants de factions – grossiums accusés d'avoir cherché à fermer un portail menant à l'Outreterre, d'avoir échoué à prélever des taxes correctement... Les Epées des Bourreaux sont spécialement forgée pour cet usage : elle ne possède par de pointe, mais juste deux lames extrêmement aiguisée, un peu comme un long couperet. Les deux bourreaux à l'épée se nomment Faux et Corneille, et un débat sans fin anime les Rectifieurs pour décider lequel fait le boulot le plus propre. Les deux sont motivés par une phrase unique : « la Justice règne ».

La Mort par le Ver est extrêmement rare. Elle concerne ceux qui ont trahis la cité (tuer un dabus, révéler l'existence d'un portail secret, faire payer un droit de passage sur des portails). C'est jour de fête lorsque cela arrive, et peu dans la cité voudraient rater ça. Cette façon de tuer terrorise les condamnés (habituellement attachées à un poteau, un foulard sur les yeux s'ils ont payés suffisamment). Cela attire d'énormes foules, et il arrive que cela se termine en petites émeutes.

Comme pour tous les divertissements, la foule réclame satisfaction assez rapidement, aussi après le discours du condamné, toute l'exécution dure au maximum 15 minutes. De toute façon, la Loi demande à ce que la Mort soit rapide. Pour la Mort par l'Epée, si l'homme n'est pas mort après trois coups, il est libre et pardonné.

La plupart des prisonniers n'obtiennent pas à ce genre de pardon : leurs restes sont laissés sur la place, souvent empalés au bout de longues piques. Les membres des plus grands traîtres sont dispersés dans des cages métalliques aux quatre coins de la cité où ils sont mangés par les corbeaux et la vermine.

VII ••Une brève histoire de Sigil••

Date indéterminée et quasi-mythique

Affrontement entre La Dame des Douleurs et un mage oublié.

Il y a quelques milliers d'années, la légende veut qu'un magicien sans nom ait failli renverser tous les grossiums de Sigil à lui tout seul. Il aurait créé un sort pouvant couper La Dame de la Cage, et ainsi la rendre vulnérable. Mais La Dame des Douleurs a finalement réussi à enfermer son âme dans un orbe et à la projeter au fin fond du Pandémonium.

-10000

Affrontement entre La Dame des Douleurs et Shekelor

On pense que La Dame des Douleurs n'a pas toujours pu utiliser les Dédales. En effet, la plus ancienne légende connue à propos de Sigil remonte à 10000 ans dans le passé, et raconte l'histoire de Shekelor le Mage, le plus puissant des magiciens que Sigil ait connu.

Celui-ci voulait augmenter son immense pouvoir en prenant la place de La Dame (comme beaucoup ont voulu le faire d'ailleurs). Shekelor, cependant, était très intelligent et précautionneux. Mais malgré tout, La Dame le projeta sur Agathinon, la troisième strate du Pandémonium où il ne survécut pas aux dangers du plan. Ce qui est intéressant dans cette histoire, c'est le fait que La Dame ne possédait pas la capacité de créer des Dédales, ce qui suggère que son pouvoir peut lui être retiré.

Comment cela peut-il arriver est par contre un mystère plus grand que la Règle des Trois. Shekelor aurait été à la recherche de l'orbe dans lequel le magicien oublié a été enfermé.

Entre -8000 et -3000 (estimation vague)

Apparition des Scories dans la Ruche

Il y a quelques millénaires, un portail de la taille d'un immeuble s'ouvrit au beau milieu des Scories. En quelques jours, une horde d'abominations commencèrent à s'y déverser - des squelettes avec des cornes jaillissant de leurs crânes, des monstruosités à tête de chien avec des pinces et des ailes de chauve-souris, des titans enveloppés de flammes, des insectes humanoïdes et des créatures grenouilles vomissantes de bave.

Les squelettes attaquèrent les insectes, les faces de chien massacrèrent les grenouilles et le district des Scories devint leur champ de bataille. Et malheur à quiconque se trouvait sur leur passage - pour chaque insecte et face de chien qui mordait la poussière, un douzaine de Rucheux les suivaient.

Le portail reliait la Ruche à un champ de bataille de la Guerre Sanglante, où tanar'ris et baatezus s'entretuaient depuis la nuit des temps. Les dirigeants tanar'ris s'étaient mis en tête que le portail était un présent d'une de leurs Puissances de pacotille. Le portail était supposé mener à une certaine arme magique fantastique située dans la Ruche, et les tanar'ris partirent donc à sa recherche.

Lorsque les dirigeants baatezus eurent vent de cela, ils rallièrent leurs armées et suivirent les tanar'ris dans la Ruche ; eux aussi convoitaient l'arme.

Tanar'ris et baatezus passèrent les six semaines suivantes à s'entredéchirer tout en cherchant une arme qui, bien entendu, n'existait pas. Lorsqu'ils comprirent cela, les pierres brisées et les cadavres étaient tout ce qui restait des Scories.

Le portail commença à se refermer au même moment où les deux armées décidèrent qu'elles en avaient assez. Elles abandonnèrent la Ruche aussi vite qu'elles y étaient venues.

De -1350 à -1250

Ascension du culte d'Aoskar

Durant cette période, le culte du dieu des portails Aoskar prospère dans Sigil. L'influence grandissante d'Aoskar vient menacer la toute-puissance de La Dame des Douleurs, notamment lorsque l'un des dabus, Fell, rejoint le culte d'Aoskar.

-1250

Destruction d'Aoskar et de son Grand Temple d'Aoskar à Sigil

On dit que La Dame est à l'origine de la destruction du Temple Ruiné (actuellement le quartier général de la faction des Athars), car ses habitants se seraient mis à la prier comme incarnation du dieu Aoskar. Il n'y a aucun survivant de cette époque, aussi tout ceci n'est que pure conjecture. Il n'y a pas grand-chose d'autre que l'on sait des origines et de l'histoire de La Dame, car elle ne parle jamais. Certains disent qu'elle ne voudrait pas perdre son temps à parler avec quelqu'un qui ne serait pas son égal - et ceux qui essayent de se mettre à son niveau finissent bien avant dans un Dédale. La destruction du Grand Temple des Portails et la zone qui l'entoure, sinistra cette partie de la ville et, jusqu'à aujourd'hui, peu de gens ont le cœur à bâtir quoi que ce soit dans cette zone marquée par le sceau de la terreur. La Dame a tout simplement tué Aoskar, ce dieu dont la dépouille mortelle flotte aujourd'hui dans l'Astral.

-1200

Rencontre de Ciro et Dunn, qui donnent naissance à la faction des Athars

La faction naquit bien des siècles avant le Grand Bouleversement, juste après que deux matois - Dunn et Ciro - se rencontrent dans Sigil, au milieu des vestiges du Temple Ruiné.

Le sanctuaire était déjà dans cet état délabré à l'époque, mais Dunn et Ciro virent sa décrépitude de plusieurs points de vue différents.

Il faut savoir que Dunn fut entièrement dépossédé par la jalousie de Poséidon. Sa richesse avait finie dans le trésor du temple

du dieu de la Mer, dans la ville-portail de Sylvania. Sa femme, détournée de lui par le grand prêtre, a désormais embellit les bassins clos du pavillon du prêtre Arboréen. Et sa fille fut emportée en Arborée par les Potentiaires de cette Puissance.

Dunn regarda le Temple Ruiné, cherchant un moyen de rendre Poséidon aussi mort qu'Aoskar, la puissance qui était adorée en ces lieux autrefois.

Ciro avait un penchant plus philosophique. Il a, lui aussi, perdu ses possessions par la faute d'un dieu - Loki - et de son clergé. Mais il s'est aperçu qu'il appréciait cette vie sans encombre. Errer à travers le Multivers, tel un sage itinérant, lui plaisait plus que d'être asservi à la comptabilité, et ce dans le seul but de préserver une modeste demeure urbaine avec des meubles en chêne.

Mais Ciro se demanda pourquoi une Puissance, si c'était vraiment une divinité, avait besoin de soudoyer ses prêtres avec de l'or, et d'exiger la foi des fidèles pour nourrir son immortalité.

Sûrement que les êtres divins, s'ils existaient, suivraient des règles différentes de celles des mortels des plans. Ils seraient plus puissants, certes, telles que le sont les puissances. Néanmoins, les divinités devraient posséder également moins de faiblesses - elles devraient ne pas avoir besoin de la foi comme les hommes ont besoin de nourriture, et elles devraient habilement soutenir leurs prêtres à travers des moyens divins, plutôt que d'égrener le jonc durement acquis de ces pauvres mortels.

Les textes historiques des Athars racontent que Ciro, à la dérive dans les méandres de son esprit, aurait pris Dunn pour un dernier survivant des fidèles d'Aoskar et qu'il l'attaqua !

Le résultat est bien connu : le duel par l'épée, suivi d'un duel verbal, puis d'un serment réciproque de revenir six mois plus tard dans ces ruines, en apportant les récits de leurs actions contre les puissances, de

même qu'avec des recrues partageant la même opinion.

-1100

Création de la faction des Hommes-Poussière par leur factol actuel, Skall

Les Hommes-Poussière sont une très ancienne faction, datant même d'avant les Mornés. En fait, beaucoup disent que ce fut la première faction, aussi vieille que la mort elle-même. Une chose est sûre : il n'y a pas de factol plus vieux que Skall, ni qui régna aussi longtemps que lui. En fait, Skall n'est pas simplement le factol des Morts, il en est le fondateur.

De -1000 à -600

Le temps des Guildes

Durant cette période de prolifération des factions dans Sigil, les guerres permanentes entre ces dernières font des guildes des bastions d'ordre et de raison. Nombreux sont ceux qui s'y affilient et trouvent un peu de sécurité dans ce cadre.

Certaines des plus puissantes parmi ces guildes se nommaient les Tailleurs de Pierre, les Hommes Libres (charpentiers, maçons et couvreurs), les Travailleurs du Cuir, les Alchimistes et les Arpenteurs des Plans. Les Arpenteurs des Plans étaient une guilde de mercenaires qui pouvait vous fournir des gens pour aller à n'importe quel endroit du Multivers si l'on en payait le prix (au cours des siècles, le nom de cette guilde est devenu le nom de tous les voyageurs des plans).

-983

Création de la faction de la Fraternité de l'Ordre, appelés les Greffiers

A cette époque, les membres établirent les règles qui allaient caractériser les factions de Sigil. De ce fait, les Greffiers se considèrent comme la première faction.

-900

Création de la faction de la Morne Cabale, appelés les Mornés

Depuis la création de la faction, il y a de cela plus de neuf siècles, l'acceptation des Mornés a cru ou diminué suivant les philosophies qui avaient le plus d'impact dans Sigil à ces moments-là.

Durant les périodes de recrutement intensifs des autres factions, lorsqu'un factol tentait de relancer ses membres à quelque régime ou autre, les effectifs de la Morne Cabale seraient tombés au stade de quasi inexistence. (Jamais dans l'histoire de la Cabale cette faction n'a essayé activement de recruter des membres, se répandant à la place par le bouche à oreille uniquement. - Ed.) Mais dans le temps, les effectifs des autres factions s'accroissaient et grandissaient disgracieusement. Lorsque des attitudes éventuellement décalées et autres philosophies vinrent de l'avant, les gens voulaient tous sauter dans le dernier wagon.

la fin de tous ces cycles interminables de haut et de bas, de nombreux membres souhaitaient renoncer à leurs vœux, cherchant la liberté dans l'approche nihiliste offerte par la Cabale - que le multivers n'a pas de sens.

Ainsi, la Morne Cabale devint régulièrement la plus puissante faction de la Cage ; après quelques centaines d'années, son point de vue prévalait dans la plus grande partie de la ville.

Entre -850 et -700

Création de la faction des Marqués, appelés les Preneurs

-750

Perrin, athlète philosophe, pose les bases idéologiques de la future faction des Hommes-Dieux

Les Hommes-Dieux considèrent Perrin comme leur premier factol - c'est à cette époque qu'il fonde ce qui deviendra la faction des Adorateurs de la Source après le Grand Bouleversement. Comme jeteur de poids, Perrin n'est pas seulement un athlète, mais aussi un philosophe. Qui d'autre que lui se serait posé des questions pour lancer une

lourde boule de métal ? Ce matois savait qu'il gagnerait après une longue préparation. Perrin fonda un groupe de lascars qui pensaient comme lui. Ensemble, ils développèrent la philosophie des Hommes-Dieux - selon eux, l'existence est une forge et nous en sommes la matière brute - et un mode de vie qu'ils nommèrent "observation des suites". Le lascar doit rester attentif aux conséquences de chacune de ses actions et il pourra ainsi déterminer la façon d'obtenir seulement des bons résultats à l'avenir. Apprendre de ses expériences, voilà l'idée ; et la capacité de raisonner clairement, c'est l'outil.

-700

Création des Archives par les Marqués

Après avoir été fermé pour une dette impayée dont le délai était dépassé d'une semaine, le Collège des Arts Académiques de Bigby fut converti en Archives. Son campus était constitué de six bâtiments et ce, depuis des siècles. Un 7ème bâtiment - une bibliothèque - y était même rattaché, mais fut revendu par les Preneurs, qui grâce au prix de cette vente, rénoverent les six autres. Bien sûr, des gars aussi matérialistes que les Marqués ne voulurent pas se séparer des livres, parchemins et autres trésors de l'académie, donc ils ne vendirent que l'immeuble. Ces trésors de papier furent conservés dans les archives souterraines, pour servir de base à leur nouveau projet de recherche : L'Histoire Secrète de Sigil. Au travers des siècles, les factols successifs ont amassé des volumes rares et précieux dans les cryptes secrètes.

Aujourd'hui, le complexe souterrain commence à dépasser en superficie les bâtiments au-dessus, ce qui risque de faire écrouler ces derniers (du fait des agrandissements successifs des soubassements).

Création de la faction de la Société des Sensations

La chanson dit qu'il y a longtemps, la Cage était plus ordonnée et organisée et qu'elle était un peu moins sur le point d'exploser.

Mais les temps changent, n'est-ce pas ? Sigil attire des biges - comment dirais-je ? - un peu chaotiques. Des créatures et même des philosophies étranges se sont installées dans la Cité. Les forces de la Loi et du Chaos, du Bien et du Mal ont eu à se mélanger et seule une neutralité véritable peut maintenir l'équilibre. Dans l'ancien temps, il y a quelques 700 ans, les Sensats n'étaient pas vraiment une organisation, juste des gens rassemblés pour prendre ce qu'il y a de bon dans la vie et s'amuser - par exemple aller jeter un petit coup d'œil dans les Carcères et revenir - ou créer une nouvelle distraction dans un coin caché de Sigil.

Premières traces de l'histoire de la Ligue Révolutionnaire

Les documents des Archives de Sigil font référence aux "anarchistes" comme ayant œuvré dans la Cage depuis 700 ans, à l'époque où le factol Jaretta dirigeait les Greffiers.

-670

La Révolte des Béjaunes

La chanson raconte qu'il y a longtemps, le Bas-Quartier s'appelait le Quartier des Primaires. Les nouveaux venus arrivaient là. Ces gens y étaient parqués par les "Incantateurs" et les "Tueurs de Bougres", car les factions ne voulaient pas voir ces béjaunes circuler librement dans la Cage et les gêner dans leurs affaires. Les béjaunes vivaient donc là, du moins jusqu'à ce qu'ils comprennent comment vivre dans le reste de la Cité - moment à partir duquel ils n'étaient justement plus considérés comme des béjaunes. En ce temps-là, le quartier était environ une fois et demi plus grand et comprenait une bonne partie de ce qui constitue aujourd'hui la Ruche.

Les restrictions placées sur les Primaires vivant dans le Quartier des Primaires causèrent ce que l'on appela "la Rébellion des Béjaunes". Bien que le nom soit comique, ce qui arriva ne l'était pas. Les habitants avaient compris que beaucoup de portails du quartier ouvraient des passages

vers les Plans Inférieurs. Les béjaunes ouvrirent donc le plus de fois possible ces portails, laissant entrer tout ce qui passait à l'intérieur de la Cage. Les fiélons doués d'intelligence savaient qu'il y avait mieux à faire que mettre à sac la ville, mais les béjaunes avaient également laissé entrer beaucoup de monstres sans cervelles (et aussi beaucoup de fumées dangereuses et des conditions climatiques épouvantables).

Les horreurs qui avaient été libérées ravagèrent le Quartier des Primaires ainsi que les quartiers limitrophes, si bien que La Dame en personne dû intervenir. Beaucoup de monstres disparurent (probablement dans les Dédales, mais peut-être qu'ils furent juste renvoyés dans les Plans Inférieurs). Les dabus firent ce qu'ils purent pour renverser les terribles conditions climatiques qui avaient pénétré la Cité des Portes, mais encore aujourd'hui, reste dans le ciel du quartier le triste souvenir de ces moments effroyables. Les rebelles furent punis (ils furent bannis à jamais dans les Dédales), mais la restriction imposée aux Primaires fut levée.

A partir de -670 et jusqu'à -530, d'autres disent jusqu'à aujourd'hui

Le Bas-Quartier tombe en désbérence

L'Armurerie et la zone qui l'entoure sont rattachées au Quartier de La Dame ; la Morgue et la zone qui l'entoure sont rattachées à la Ruche.

-650

Création de la faction de l'Ordre Transcendental

L'Ordre existe depuis des siècles, mais de plusieurs points de vue, il n'a pas d'histoire. Comme d'autres factions, spécialement les Sensats et les Xaositectes, l'Ordre Transcendental existe dans l'instant, pour l'instant.

De ce fait, vous ne trouverez pas de volumes dans les bibliothèques de la faction qui racontent son histoire. Si vous voulez en savoir plus sur les triomphes de cette organisation, il vous faudra piocher dans les archives des autres factions.

-630

Le Grand Bouleversement

Il y a de cela 630 ans, il y avait près de 49 factions réclamant chacune une part de la Cage. La Dame rend visite à chacun des factols. Puis, par le biais des dabus, elle fait passer le message qu'elle ne veut pas plus de 15 factions dans la ville. En deux semaines, le choix doit être fait - ou elle répandra la mort. Les 49 factions ont eu à réagir très vite, et c'est ce qu'elles ont fait.

En deux semaines, 34 d'entre elles ont été dissoutes ou écrasées. La plupart des membres ont déserté, renonçant à leurs engagements précédents ou rejoignant d'autres factions. En tout, seulement 17734 personnes sont mortes lors de ces purges. De toutes les factions, la Libre Ligue est celle à qui ça a profité le mieux. Un grand nombre de personnes qui doivent quitter leur faction se tournent vers les Indés, pensant que cette adhésion ne durera que jusqu'à la fin des événements. Après tout, les Indés ne prétendent pas être une faction, donc il n'y avait pas tellement de contraintes à y entrer. Le fait est qu'il n'y aura jamais eu autant d'Indés qu'au moment du Grand Bouleversement - environ un million de membres recensés.

Deux groupes, les Fils de la Miséricorde et les Tueurs de Bougres, joignirent leurs forces et devinrent les Rectifieurs. Les Fils de la Miséricorde étaient des individus loyaux bons qui outrepassaient les lois de Sigil pour défendre ceux qui étaient accusés injustement. Les Tueurs de Bougres, eux, étaient loyaux mauvais. Ils n'étaient guère plus que des mercenaires. Cependant, tout le monde voulait s'entendre, car s'il n'en avait pas été ainsi, La Dame aurait fait le ménage (il n'y avait pas assez de postes à pourvoir en ville pour tous les groupuscules).

Les deux groupes se réunirent donc et rédigèrent en commun un certain nombre de règles qui, désormais, les régenteraient. La charte fut signée il y a 600 ans et est toujours opérante. On l'appelle "Les Huit Principes de la Justice".

Création de la Garde Fatale

A l'instar des Rectifieurs, les Gardes Fatales apparurent lors du Grand Bouleversement, lorsque La Dame obligea les 50 factions de Sigil à être réduite à 15. Le ménage fait par La Dame - un bel exemple d'entropie en action - fit que le gang qu'ils formaient à l'époque du s'organiser en faction et qu'ils durent jouer un rôle réel dans la cité : La Garde Fatale organisa des patrouilles dans Sigil.

Cependant, l'idée de gardes qui promouvaient le désordre et la décrépitude ne plaisait pas aux autres factions ; l'Harmonium considérant que c'était sa tâche, la guerre entre les deux factions éclata. Les Gardes Fatales se retirèrent dans l'Armurerie, qu'ils conquièrent, alors que tout le monde tenait ce bâtiment pour inexpugnable. La bataille fit rage pendant des mois car il arrivait régulièrement de nouvelles recrues.

On pensait à l'époque que La Dame des Douleurs allait intervenir pour remettre les choses en place, mais elle ne fit rien, si ce n'est ordonner aux dabus de réparer les dégâts provoqués par les batailles (au niveau des bâtiments et des routes sigiliennes). Cette affaire se termina par un vote à la Chambre des Orateurs - qui devait décider de l'éventuelle révocation de la Garde Fatale en tant que faction - et qui accorda à cette faction le droit d'exister, à la condition expresse qu'ils ne provoquent plus jamais de guerre dans Sigil. En échange, on leur laissa l'Armurerie comme quartier général et leur travail serait désormais de fabriquer et de distribuer des armes, une tâche qui correspond plutôt pas mal avec leur philosophie.

Création de la faction des Adorateurs de la Source

Une femme du nom de Augy de Faunel transforma le groupe rassemblé autour de la pensée de Perrin en une faction et altéra pour toujours sa philosophie. Il semble qu'Augy avait connu un millier de réincarnations et qu'elle en gardait le souvenir. Chacune se bâtit sur la précédente, disait-elle et l'on accède (ou rétrograde) à tel

ou tel niveau d'existence en fonction des choix que l'on a fait. Augy prétendait aussi se souvenir de ce qui avait précédé sa première incarnation : "La Lumière baignait mon Essence comme de l'eau", écrivait-elle dans son journal. C'est cette lumière, cette musique infiniment douce, qui était la Source à laquelle elle espérait revenir. L'origine de laquelle toute la vie jaillissait.

Elle apprit au groupe de Perrin les vertus de l'intuition - qui est généralement la manifestation d'une vie antérieure en quête de quelque chose - ainsi que les bénéfices de la recherche de ses propres réminiscences. Cette philosophie tend à se décrocher de la logique pure et froide, afin d'atteindre par-delà la mort une prochaine incarnation.

Evoluez suffisamment et vous deviendrez une divinité. Augy donna à cette société le nom qu'elle garde jusqu'à aujourd'hui : les Adorateurs de la Source. En tant que factole, elle dirigea ses suivants dans d'intenses recherches. Peut-être que ces études allaient révéler les raisons que peut avoir le Multivers à tester les gens durant toute leur vie. Bien que leur première priorité soit de comprendre les tests du Multivers, les Hommes-Dieux sont tombés sur d'autres secrets durant leurs recherches - comme la Chambre des Ossements sous l'Armurerie de Sigil par exemple. Une telle salle pourrait apporter de précieuses informations à propos de la mort (et par voie de conséquence sur la vie et sur l'évolution), c'est en tout cas ce que présuait Augy. De plus, elle entreprit de lire les souvenirs des lascars qui étaient déjà dans le Livre des Morts. Elle le fit donc - et s'y perdit. Une fois, alors qu'elle cherchait les souvenirs d'un fémur, elle fut piégée par l'âme immortelle du fiélon Fosnatu'u. Ce tanar'ri prit le contrôle de l'esprit du factol et annonça aux Adorateurs que des actes mauvais permettaient d'évoluer plus rapidement. Mais très tôt, une amie d'Augy, Roscoe, démasqua le faux changement de philosophie de son amie.

La bonne nouvelle ? Roscoe renvoya Fosnatu'u dans sa prison d'ossements. La

mauvaise nouvelle, c'est que ce faisant, elle envoya Augy entamer sa 1001ème vie.

A partir du Grand Bouleversement, les Sensats se dotent d'un factol

L'obligation pour les habitants de la Cage de choisir une faction à laquelle s'affilier, ainsi que la diminution des conflits interfactions marquent le déclin rapide des Guildes, qui perdent progressivement toute influence politique. Le Quartier des Guildes perd de sa superbe et avec le temps, sera de moins en moins distingué du Quartier du Marché.

A partir de -630

Peste inexplicable pendant 50 ans

Une brutale peste ravage Sigil, touchant spécialement les membres de la Libre Ligue, qui passent de près d'un million à 20000 sur ces cinq décennies. Dès lors, les Indés ne sont ni plus ni moins nombreux que les autres factions. L'hypothèse d'une peste est contestée, et l'on évoque tour à tour une guerre qui se serait livrée à Sigil, la venue de démons destructeurs ou même une intervention de La Dame des Douleurs.

-600

Début de la construction de la Salle des Fêtes, quartier général de la Société des Sensations

-580

Création de la faction du Signe de l'Un

Le Signe de l'Un est une faction ancienne, datant de plusieurs siècles. Ses membres racontent l'histoire du premier Signeur, Rilith, dont les aventures métaphysiques donnèrent naissance à cette organisation et à sa philosophie.

Rilith avait une averse fascinante pour les araignées. Elle avait pas mal de jonc, voyez-vous, et pouvait donc se livrer à son excentricité. Elle collectait des arachnides de tous les coins du Grand Anneau et d'une poignée de mondes primaires.

Vu qu'elle préférait que les bestioles à huit pattes de sa collection soient vivantes, Rilith mit rapidement fin à sa passion lorsqu'un spécimen exotique la mordit au bras. Le venin engendra les typiques tâches bleuâtres sur l'épiderme de son bras, mais Rilith ferma les yeux et refusa de les voir se propager. "*Mon bras va bien, je respire calmement, je vois clair*", murmura-t-elle, encore et encore. Une demi-heure plus tard, c'était vrai.

Elle aurait dû mourir. Aucun autre collectionneur n'avait jusqu'alors survécu à la morsure de l'araignée orange tachetée. Elle-même surprise d'être encore en vie, Rilith tenta d'autres expériences mentales. D'abord, elle s'imagina qu'elle possédait une nouvelle espèce d'araignée qu'aucun autre n'avait découvert ; la pinceuse bleue à double queue rejoignit sa collection dans la semaine. Elle imagina sa collection acclamée par la critique ; Udell Dexlin, l'expert sigilien en araignées, frappa à sa porte le lendemain. Et de nombreux individus distingués suivirent ses pas.

Rilith fonda une association de collectionneurs destinée aux amateurs. Elle enseigna ses techniques à ses admirateurs, y compris la façon particulière d'imaginer des résultats convoités. Les arachnophiles virent très vite l'étendue des applications de cette technique. Ils élargirent les activités de l'association au-delà de son but initial sur les araignées pour explorer les ramifications des pensées positives et négatives.

Cependant, leur élévation au royaume de l'esprit attira les foudres de l'Ordre Transcendantal. Les Chiffonniers considèrent que le concept de la pensée qui contrôle le multivers est un affront direct à leur propre philosophie, qui dit qu'agir sans réfléchir est la forme la plus pure de l'existence. Ils ont fait tout ce qu'ils ont pu pour détruire l'association de Rilith, mais leurs efforts eurent un effet inverse. Davantage de Cageurs apprirent l'existence du groupe et le rejoignirent !

A la longue, les membres de l'Ordre Transcendantal décidèrent d'arrêter de

perdre leur temps et leur énergie. Qu'est ce que ça importait si les gens dans l'erreur étaient légions et les illuminés si peu nombreux ?

Aussi longtemps que chaque Chiffonnier poursuivra le but d'harmoniser le corps et l'esprit, le reste de Sigil pourra aller se faire voir dans les Dédales.

Les Chiffonniers cessèrent leur harcèlement, et les Signeurs continuèrent leur route vers ce qui façonna leur histoire. Avec le temps, ils en viendront à se considérer comme les élus du Multivers - mais bien plus tard.

-560

Mort du factol des Morné, Nobey, et conflit entre le Signe de l'Un et la Morne Cabale

Les Signeurs se lancèrent assez tôt dans une croisade pour enseigner à la Cage entière les bénéfices de la pensée positive et les risques de la pensée négative.

Bien entendu, la Morne Cabale s'est instantanément mis en travers de cet objectif. La revendication des Signeurs qui prétend qu'ils contrôlent le multivers, contredit les affirmations des Fous, qui eux disent que le cosmos n'a aucun sens.

Comme aucun des deux côtés ne se rétractait, les tensions s'amplifièrent. Les Signeurs annoncèrent à la Tribune de l'Orateur qu'ils s'étaient rassemblés pour imaginer la mort de Nobey, le factol des Mornés. Et quand le lendemain ses préposés virent le grossium dans son lit qui ne respirait plus, la haine de la Cabale à l'encontre du Signe de l'Un se concrétisa sous la forme de préjugés permanents. (Aucune cause mortelle ne fut jamais trouvée : aucun trace de maladie, de violence ni de magie maléfique n'était présent sur le cadavre du factol. - Ed.)

A ce jour, les Mornés continuent à chercher de nouveaux moyens de faire mordre la poussière aux Signeurs.

-530

Construction de la Grande Fonderie et revitalisation du Bas-Quartier

Les Adorateurs de la Source érigent au beau milieu du Bas-Quartier, encore saturé de gaz toxique et surtout fréquenté par des fiélons et autres tieffelins, la Grande Fonderie, fleuron de l'artisanat et de l'industrie siglienne naissante.

-500

Fin de la construction de la Salle des Fêtes

-470

Montée en puissance des Incantateurs

Il y a plusieurs siècles, les Incantateurs étaient une faction à part entière dans Sigil. Appelés les Incanterium - et surnommés les Magiciens - ces dévoreurs de magie gagnèrent en force et en influence jusqu'à pouvoir supplanter toutes les autres factions. Et puis un jour, ils ont juste disparu, et leur citadelle avec eux. La majorité des gens attribuèrent ça à La Dame des Douleurs.

-380

Bannissement des Communards

On raconte souvent l'histoire des Communards, des bougres qui voulaient que tout appartienne à tout le monde, y compris le pouvoir de La Dame des Douleurs. Un jour, tous les gens qui se trouvaient dans le quartier général des Communards disparurent brusquement. On peut supposer qu'ils furent tous emprisonnés dans le Plan Ethéré. Peu de temps après, plus personne n'avouait être ou avoir été Communard ; mais on dit qu'il existe encore une petite colonie de vrais croyants en leur doctrine quelque part dans l'Astral.

-300

Meurtre du factol des Rectifieurs par des Anarchistes

Il y a près de 300 ans, un Anarchiste a lancé un sort qui tua le factol des Rectifieurs. Le sorcier s'arrangea pour faire accuser les Marqués, entraînant une guerre qui mêla

quasiment une douzaine de factions, et qui en fit disparaître trois complètement. Bien sûr, les Anarchistes en sont encore extrêmement fiers.

-210

Ascension et fin des Expansionnistes

Les plus récents des fauteurs de trouble à Sigil étaient les membres d'une faction appelés les Expansionnistes, qui furent détruits lorsque leur factol fut envoyé finir ses jours dans un Dédale. Cet homme se nommait Vartus Timlin, et sa grande influence était issue de son épée magique Lightbringer. Lorsqu'il commença à dire qu'il voulait faire de sa propre personne le centre de Sigil, dépossédant La Dame de son pouvoir, lui et son épée gagnèrent un aller simple en première classe pour les Dédales. Il y a une taverne dans le Quartier des Gratte-Papier, dont le nom fait référence à cet événement, le hall des Douze Factols : un lieu où jadis les douze Factols de l'époque s'étaient réunis pour prier La Dame d'éliminer les Expansionnistes. Cette salle abrite les fondations du bâtiment (cette réunion a porté ses fruits, car le Dédale de Timlin apparut peu après).

-200

Arrivée de l'Harmonium à Sigil et construction de la Caserne

La Cage n'est pas vraiment une belle représentation de la loi et de l'ordre. Les Têtes-de-Bois y ont tout de même trouvé de l'aide, en l'occurrence les Greffiers et les Rectifieurs, leurs alliés actuels (leur but est d'arrêter le crime).

-190

L'Harmonium tente d'abattre la faction des Athars

L'Harmonium, qui utilise la religion pour maintenir la soumission et l'harmonie, écrasa de tout son poids sur la philosophie des Athars.

Les Têtes-de-Bois mobilisèrent leurs patrouilles pour orchestrer une attaque de

grande envergure sur le Temple Ruiné qui, dans les faits, est le quartier général de la faction des Athars.

La Dame des Douleurs mit rapidement un terme à ces manœuvres flagrantes - tout ce qu'il fallait, c'était envoyer le factor qui était derrière tout ça dans un Dédale.

Cependant, l'Harmonium continua pendant un long moment les querelles au moyen de guérillas discrètes. Lorsque les efforts physiques échouèrent, ils menèrent le conflit devant la Chambre des Orateurs pour persuader les Rectifieurs et les Marqués de se ranger de leur côté.

Les membres des Athars contre-attaquèrent, aussi bien dans la rue qu'à la Chambre des Orateurs, même s'ils réservaient le plus gros de leurs efforts pour soudoyer les esprits de la population de Sigil. Une de leurs plus célèbres initiatives - durant l'apogée d'une politique d'influence et de ressources matérielles - fut une visite guidée du quartier général qu'organisa les Défieus.

La visite s'acheva par un passage à travers un portail qui menait dans une partie du Plan Astral, où flottaient les corps sans vie de six Puissances différentes ! La foule adora le spectacle, mais peu abandonnèrent leurs croyances en leur dieu favori. Après tout, Zeus (ou Annam, ou Loki ou Odin) possèdent plus de pouvoir que ces exemples pitoyables et, de ce fait, ne peuvent pas mourir.

Les visites durent cesser suite au manque de résultats.

Alors, les Perdus se mirent à publier des tracts anonymes de propagande destinés à "prouver" que les dieux sont des imposteurs, par le biais de la raison, d'illustrations dérisoires, ou avec des histoires d'individus blousés par les puissances.

Les tracts continuent d'être publiés, en accord avec la mode et le degré de censure imposée sur les documents manuscrits.

-189

Assassinat du factol de l'Harmonium par un Xaositecte

Lorsque les gars de l'Harmonium étaient encore des nouveaux venus dans la Cage, il y a 200 ans, quelques Xaositectes furent chanceux et parvinrent à assassiner le factol Tête-de-Bois en lui jetant un sablier à la tête.

-150

Création de la faction des Xaositectes, appelés les Chaoteux

Les Xaositectes sont un groupe bizarre, et leur histoire est, elle aussi, assez étrange. Si l'on veut être précis, les Xaositectes ont commencé à être connus à Sigil pas mal de temps après le Grand Bouleversement, il y a près de 150 ans (en tout cas, sous ce nom-là). Cela dit, un historien tatillon pourrait trouver des références à des groupes similaires à des époques beaucoup plus anciennes. La chanson dit que ces enfumés ont traîné dans Sigil depuis qu'il existe des factions - souvent sous des noms différents. Des documents très divers parlent des Xaosophiles, de l'Opposition Discordante, des Ochlocrates et d'une dizaine de groupuscules aux noms divers. Il se peut que ce soit le même groupe qui ait changé de nom, ou alors qu'il s'agisse de groupes différents sans liens entre eux.

-135

Conflit idéologique entre les Athars et les Hommes-Dieux

Bien longtemps après la Campagne de la Corde Argentée, les Adorateurs de la Source posèrent un nouveau problème aux Athars. Les Hommes-Dieux commencèrent à ériger de petits sanctuaires en l'honneur des plus prestigieux de leurs membres.

Bien que ces autels, à la base, aient été implantés autour de la Grande Fonderie (le quartier général des Adorateurs de la Source), les travaux vinrent très vite jusqu'au Temple Ruiné. L'invasion des Hommes-Dieux dans l'enceinte des Athars, aussi bien physique que spirituelle, ne cadrait pas très bien.

Les Athars répondirent à leur manière, en formant des prosélytes qui patienteraient devant de faux autels et accosteraient les éventuels fidèles.

Leur tactique première ? La distraction. Les Défieurs inventeraient des histoires destinées à convaincre les biges égarés qu'ils ont affaire ailleurs, en leur donnant éventuellement des nouvelles d'un de leurs amis récemment revenu en ville. Si la distraction échouait, les Perdus tentaient la persuasion directe, en évoquant la stupidité de révéler des êtres normaux comme des dieux.

Et seulement quand la distraction et la persuasion ne produisaient aucun effet, les prosélytes recouraient à la violence physique. Les Défieurs devinrent si doués pour renvoyer les éventuels fidèles, que les Hommes-Dieux déclarèrent les coûts de maintien de ces sanctuaires peu rentables. Une fois les autels abandonnés, les deux factions oublièrent leurs différends ; et la similarité de leurs philosophies engendra des relations plutôt amicales.

-127

Hashkar devient factol de la Fraternité de l'Ordre (1ère année du règne du factol Hashkar)

La factole qui a précédé Hashkar, Lariset l'Inéluctable, a passé les derniers mois de son règne enfermée dans ses recherches, expliquant occasionnellement qu'elle était sur le point de faire une découverte majeure. Lorsqu'elle disparut de ses quartiers sans laisser le moindre indice, on pensa qu'elle avait probablement fait une découverte fondamentale (on présume qu'il s'agit d'un des Grands Axiomes) et qu'elle a atteint un niveau de pouvoir supérieur. Certains pensent qu'elle veille aujourd'hui sur les Greffiers et sur tous ceux qui sont à la recherche du pouvoir et de la connaissance. Une minorité émet l'hypothèse que l'Axiome de Lariset lui a permis de remplacer La Dame des Douleurs.

-75

Emeutes menées par les Sensats, les Xaositectes et les Anarchistes (52ème année du règne du factol Hashbkar)

Les Sensats organisèrent une fête et y invitèrent les Chaoteux. On sait bien que plus vous avez de Xaositectes dans un endroit, plus vous avez de chances qu'il y ait des problèmes - et ils étaient près de 1000 cette nuit-là. Mélangez-les avec quelques Anarchistes et d'après vous, qu'est-ce qui a pu se passer ? Une des plus grosses émeutes qui ait eu lieu sur les plans, voilà ce qui s'est passé. Des foules de Xaositectes parcoururent les quartiers, vandalisant et détruisant tout sur leur passage (l'histoire raconte que quelques Sensats furent de l'équipée sauvage et que quelques Anarchistes les dirigèrent).

Après le 1er jour d'émeute, quelques Gardes Fatals et Mornés vinrent participer. De plus en plus de Xaositectes rejoignirent l'émeute, ainsi qu'une poignée d'Indés. Quelques cellules d'Anarchistes vinrent encore chapeauter les opérations.

L'Harmonium tenta d'abord de les contenir, aidés par les Rectifieurs, quelques lascars de la Fraternité de l'Ordre et des Chiffonniers. Pendant une semaine, une guerre sans but ravagea Sigil et des milliers de gens moururent. On pense que La Dame est intervenue et a "enlevé" les leaders des émeutes, mais il faut dire qu'à ce moment-là, les choses étaient devenues incontrôlables et il n'y avait plus tellement de leaders. Les Cours de Justice furent incendiées, les Archives manquèrent de s'écrouler et la Ruche prit feu. Quelques lascars vous diront que le Temple Ruiné a été détruit durant ces Jours de Xaos, ou que la Ruche était un endroit sympa avant cette émeute, mais il ne faut pas accorder de crédit à ces racontars.

En tout cas, c'est à cette époque que les Xaositectes ont peint l'Armurerie en rose. C'est aussi là qu'un Chaoteux infiltra la Ligue Révolutionnaire et fit tomber 3 cellules avant de devoir fuir. Mais à ce moment-là, n'oublions pas les foules de Chaoteux qui ont aussi mis dans le Livre des Morts tous les béjaunes qui ne leur plaisaient pas. Les

Xaositectes chevauchaient alors les vents du chaos - un vent balayant les pauvres innocents sur son passage.

-51

Prise de pouvoir d'Omar, un membre de la Ligue Révolutionnaire, à la tête de l'Harmonium (76ème année du règne du factol Hashbkar)

Les Anarchistes se sont arrangés, il y a près de 50 ans, pour placer un agent au sein de l'Harmonium, un affranchi nommé Omar. Celui-ci se débrouilla pour les berner tout le long jusqu'à devenir factol - puis il tenta de disperser la faction et de fermer définitivement le quartier général à Sigil ! Les factors Têtes-de-Bois accusèrent le matois d'avoir agit contre les règles de l'organisation, l'arrêtèrent, et l'amènèrent chez les Greffiers pour qu'il soit jugé. Au cours de cette affaire très médiatisée, le matois annonça qu'il avait toujours appartenu à la Ligue Révolutionnaire !

Bien entendu, les Rectifieurs n'ont fait qu'une bouchée de lui après le procès. Les Têtes-de-Bois ont émis quelques communiqués, prétendant qu'ils avaient laissé croire à Omar qu'il était au pouvoir, alors qu'il s'était lui-même démasqué. Mais qui viendrait contredire l'Harmonium ? De toute façon, Omar reste un héros pour la Ligue Révolutionnaire, un martyr pour la cause.

Et l'Harmonium a dès lors pris les Anarchistes dans le nez, encore plus qu'avant que l'espion ne se dévoile lui-même. Les Têtes-de-Bois ont même été jusqu'à déclarer la Ligue nuisance publique. D'après la chanson actuelle, ils continuent d'élaborer un plan pour les éliminer - enfin, une fois qu'ils les auront débusqué.

-29

Création du Syndicat et première grève de l'histoire de Sigil (98ème année du règne du factol Hashbkar)

Ce nom assez particulier de "Syndicat" est lié aux débuts de cette organisation, à

l'époque où elle s'est créée dans le Bas-Quartier, il y a près de 30 ans. Le Syndicat était destiné à défendre les intérêts des travailleurs contre les patrons et contre-maîtres de la Grande Fonderie (et autres fabriques du Bas-Quartier). Créé de façon spontanée par quelques leaders ouvriers qui en avaient marre de subir les diktats de quelques chefs trop arrogants, le Syndicat a mené ses premières actions en brisant ou en intimidant ces derniers. Les gars du Syndicat ont même organisé la première et seule grève de l'histoire de Sigil.

Mais de trop gros intérêts financiers étant en jeu, les propriétaires des fabriques eurent tôt fait d'envoyer l'Harmonium, et les grévistes furent soit tués (dans l'affrontement brutal qui interrompit la grève), soit arrêtés et emprisonnés, soit remis au travail avec des retenues de salaires conséquentes.

Dès lors, le Syndicat, même s'il ne périclita pas tout à fait, dû faire profil bas. Les quelques syndicalistes forcenés qui ne furent pas dégoûtés par les premières actions continuèrent à le faire vivre. Dès lors, comme organisation clandestine, le Syndicat mena des actions coup de poing, destinées à faire peur au patronat et lui rappeler qu'il ne pouvait pas imposer tout et n'importe quoi aux ouvriers sans en subir des conséquences brutales. Il faut avouer qu'avec les années, aussi bien les actions du Syndicat que la traque de l'Harmonium se sont radicalisées.

-24

Bataille entre la faction des Chiffrenniers et la famille d'Arlen (103ème année du règne du factol Hashkar)

On peut évoquer la famille d'Arlen et particulièrement son maître, Timmon (*planaire, humain, guerrier 6, N*), qui depuis longtemps a acquis le contrôle de tous les rabatteurs de Sigil. La question qu'on se pose, c'est "*pourquoi ?*".

La réponse est simple. Les rabatteurs sont généralement la première source d'informations pour les primaires fraîchement débarqués en ville. De ce fait, quelqu'un qui

contrôle ce que va dire le rabatteur, va contrôler l'endroit où le béjaune va aller. C'est une manière simple pour contrôler tout un segment de la population. Et ce segment de la population peut paraître si insignifiant, que personne ne devrait s'opposer à ça, n'est-ce pas ? Et bien, c'est ce que pensaient les d'Arlen aussi.

La chanson, c'est que les Chiffrenniers ont eu vent de ce que les d'Arlen voulaient faire et qu'ils ont décidé de stopper ça immédiatement. Pourquoi ? Parce que ça semblait être la chose à faire à ce moment-là. L'Ordre Transcendantal parcourut les rues de Sigil pour "racheter" des rabatteurs et ils formèrent de nouveaux guides. Tout cela coûta cher et la faction du sacrifier beaucoup d'argent de sa trésorerie.

Quand Timmon d'Arlen prit le contrôle de l'empire familial à la mort de sa mère (mort dont les circonstances furent difficiles à comprendre - Timmon est aussi capable que déterminé dans ce qu'il entreprend), il s'aperçut de la manœuvre des Chiffrenniers pour gagner le contrôle des guides de la cité. Au lieu d'abandonner face à une force supérieure, Timmon utilisa son influence et une masse considérable d'argent pour s'allier au factol Emma Oakwright des Marqués. Une fois qu'il eut créé une relation stable avec les Preneurs, il les manœuvra pour que ces derniers perçoivent le jeu auquel se livrait l'Ordre Transcendantal pour faire main basse sur des rabatteurs professionnels - particulièrement ceux qui étaient apparus ces dernières années - qui d'ailleurs, ne payaient aucune taxe.

Soudainement, les rabatteurs de la cité et principalement ceux des Chiffrenniers furent chassés à travers les rues de Sigil par les Marqués (aidés par l'Harmonium) pour les obliger à cracher au bassinet ou les faire simplement dégager. Beaucoup de rabatteurs appellent encore cette période "les heures sombres". Quoi qu'il en soit, les d'Arlen gagnèrent à ce moment-là une victoire significative.

-22

Mort de Karilla Masavil et conflit entre les Hommes-Poussière et la Société des Sensations (105ème année du règne du factol Hashbkar)

La grossium des Sensats Karilla Masavil voulut goûter à la mort comme "expérience ultime". Elle alla voir les Rectifieurs qui lui donnèrent le coup de main nécessaire (en la tuant), mais les Morts refusèrent de restituer son cadavre. Tout cela aurait pu se finir en guerre si les Hommes-Poussière avaient réagi violemment quand les Sensats volèrent le corps de leur grossium dans la Morgue, le quartier général des Morts à Sigil. Ils auraient assurément protesté s'ils avaient su que les Sensats voulaient la ressusciter (les Hommes-Poussière détestent la régression intentionnelle). Au lieu de ça, ils prirent leur mal en patience, car ils savaient qu'un jour Karilla rejoindrait les morts, comme tout le monde.

-20

Création par l'Harmonium du Bureau de l'Hygiène et d'un programme de réhabilitation de la Ruche (107ème année du règne du factol Hashbkar)

Ce bureau est la résultante d'une décision de la Chambre des Orateurs prise à la demande de l'Harmonium. Il est rattaché aux services publics du Bureau des Renseignements, même s'il ne reçoit aucun ordre de cette institution. Pour l'heure il est conjointement financé par la Chambre et par l'Harmonium. Depuis vingt ans que ce service existe, ses budgets ont constamment été revus à la baisse soit d'un côté, soit de l'autre. On peut supposer qu'à une échéance de dix ans, ce bureau devra fermer ses portes, faute de financement. Au début, le Bureau de l'Hygiène avait pour vocation l'assainissement de la Ruche !!! Dans cette perspective, des équipes d'éboueurs sillonnaient les rues de la Ruche avec des charrettes pour les déblayer et les nettoyer.

Par ailleurs, des inspecteurs de l'habitat visitaient les maisons habitées de la Ruche pour proposer une aide appropriée aux gens

qui voulaient arranger leur intérieur, et évaluer la salubrité des logis du coin. Dans les faits, ces inspecteurs étaient accompagnés de miliciens de l'Harmonium, qui expropriaient les gens dont les demeures leur faisaient courir de trop grands risques. A plusieurs reprises, des "battues" furent organisées (et financées) pour chasser les horribles monstres des égouts et favoriser leur remise en service (en bouchant des accès aux catacombes, en exterminant des colonies de rats-crânes et autres vermines, et en remettant en marche de vieux systèmes d'évacuation des eaux usées).

Alors qu'est-ce qui fit échouer tous ces beaux projets ? Certains disent que c'est le trop grand enthousiasme du Responsable de l'Hygiène, un homme nommé Hebenor qui n'a jamais réussi à comprendre ce qu'était la Ruche. D'autres disent que ce sont les politiciens qui ont coupé les crédits avant que cette politique ne porte ses fruits. D'autres encore pensent que c'était peine perdue que d'essayer d'aider les azimutés de la Ruche. En tous les cas, ce fut l'une des grandes désillusions des idéalistes de l'Harmonium, et l'une des raisons pour lesquelles ils ont un peu abandonné la Ruche...

Quoi qu'il en soit, après quelques semaines pendant lesquelles les activités citées furent mises en application, il y eut à déplorer pas mal de morts du côté des éboueurs, qui eurent affaire à des caïds locaux peu enclins à laisser qui que ce soit entrer sur leur territoire. Du côté des inspecteurs de l'habitat, la présence de miliciens de l'Harmonium fut de plus en plus indispensable en même temps qu'elle accrût exponentiellement le rejet de ces mesures par la population. Et pour ce qui était des battues, on explique toujours aussi difficilement comment autant "d'explorateurs" ont été broyés par les tunnels eux-mêmes, quand ce n'était pas par la faute des monstres des profondeurs. Le Quartier dans son ensemble avait rejeté cette trop grande source d'ordre qui jurait avec un tableau depuis longtemps achevé.

-19

Action Xaositecte dans le Quartier de La Dame (108ème année du règne du factol Hashkar)

Une bande de Xaositectes se rendit il y a de cela 20 ans dans le Quartier de La Dame et chamboulèrent tout dans les arrières-cours des riches demeures du coin ; quelques Chevaliers de La Dame eurent leurs parterres ravagés, alors que d'autres retrouvèrent de magnifiques aménagements dans leurs jardins.

-15

Programme d'aide alimentaire à destination de la Ruche (112ème année du règne du factol Hashkar)

Dans de rares moments de compassion, quelques grossiums de la Chambre des Orateurs dans le Quartier des Gratte-Papier décident de tendre une main secourable vers les Rucheux et de leur envoyer de la nourriture. On trouve les fonds en imposant quelques modestes taxes aux marchands et autres propriétaires fonciers. Ça ne faisait pas un mois qu'un de ces programmes était en place que les protestations commencèrent : "c'est pervers !" s'écrièrent les Preneurs, "la nourriture gratuite rend les Rucheux dépendants !" Tout cela a eu lieu il y a à peu près quinze ans. Le programme resta en vigueur moins de six mois.

Terrance devient le factol des Athars (112ème année du règne du factol Hashkar)

Terrance semble beaucoup moins amer que la plupart des Athars. Il ressent une pleine confiance dans le Multivers au sens large, et dans la simple existence. Il aimerait enseigner son point de vue à tous les Défieurs et aux habitants du Grand Anneau, mais c'est un désir enfoui.

En fait, Terrance n'est pas un extrémiste. Vu qu'il guide les Athars à travers le labyrinthe d'intrigues qui emmaillent Sigil, il peut éclairer quelques bougres égarés le long du chemin. C'est bien assez.

-11

Darius devient la factole du Signe de l'Un (116ème année du règne du factol Hashkar)

Elle rejoint assez rapidement la faction des Signeurs après quelque temps en leur compagnie. Elle se montra une puissante rêveuse - certains disent qu'elle est devenue factole puisqu'elle l'a suffisamment rêvé. Darius souffre moins d'égoïsme que la plupart des Signeurs. Son but premier pour la faction semble assez noble : populariser la philosophie du Signe de l'Un et développer l'empathie chez les membres. Bien sûr, elle adhère aux autres buts de sa faction, donc elle a autorisé le plan visant à ramener un dieu mort à la vie.

-10

Les Xaositectes s'allient avec toutes les autres factions de la Cage (117ème année du règne du factol Hashkar)

Il y a à peu près une décennie, les Xaositectes ont arrangé une alliance avec toutes les factions à la fois. Bien sûr, ça ne dura en tout et pour tout que 12 minutes, puisque dès que les autres factions réalisèrent ce qui c'était passé, elles brisèrent l'alliance.

Ambar Vergrove devient le factol des Adorateurs de la Source (117ème année du règne du factol Hashkar)

Il est aimé de tous les militants, les factotums et les factors - la moitié d'entre eux le croient sur la façon dont on peut devenir une Puissance. La plupart d'entre eux pourraient lui sacrifier leurs vies. A son crédit, on peut dire qu'Ambar ne requiert que très rarement de tels sacrifices. Son but en tant que factol ? Il veut que sa faction et ses membres s'épanouissent tout autant. A l'inverse de beaucoup de ses semblables, Ambar préfère les personnes plutôt que les philosophies qu'elles adoptent.

-7

Erine Flambenoire Montgomery devient la factole de la Société des Sensations (120ème année du règne du factol Hashkar)

Très efficace sur le plan politique, elle est rapidement reconnue comme la plus grande politicienne de Sigil.

Karan devient le factol (occasionnel) des Xaositectes (120ème année du règne du factol Hashkar)

Karan n'est pas ce qu'on pourrait appeler un factol typique. En fait, il n'est pas factol tout le temps - seulement lorsqu'il a envie de l'être. Lorsque cette tâche le fatigue, il se barre quelque temps (ça arrive deux ou trois fois par jour, certaines fois). Malgré tout, il y revient toujours, parce que ça lui plaît. Mis à part lui, il y a quelques autres Xaositectes qui pourront vous affirmer être le factol. Et il arrive que ça soit vrai - chaque fois que Karan n'est pas d'humeur à diriger, un autre Xaositecte se charge de ce rôle pour quelques heures, mais laisse toujours la place quand Karan vient la réclamer.

-6

Sarin devient le factol de l'Harmonium (121ème année du règne du factol Hashkar)

Le factol traite avec de nombreuses personnes. Parce qu'il reste actif à Sigil, certaines personnes le voient régulièrement. Ce factol grand et large d'épaules a continuellement un regard sévère, et porte une armure remarquable, fabriquée dans un métal du Plan Primaire que certains appellent l'acier rouge. Le devant de l'armure est décoré par le symbole de la faction et les piques qui ressortent de ses épaules et de son heaume ressemblent à celles de La Dame des Douleurs elle-même. La ressemblance n'est pas une coïncidence ; Sarin aime à rappeler à tous les matois qu'il représente l'ordre dans la Cage et que ce faisant, il supporte La Dame des Douleurs.

-5

Pentar devient factole de la Garde Fatale (122ème année du règne du factol Hashkar)

Par beaucoup d'aspects, Pentar est la Garde Fatale modèle, préférant laisser ses longues tresses couleur corbeau couler librement plutôt que les attacher en arrière,

sans se soucier du côté pratique. Elle est parfaitement téméraire dans les batailles et autres situations hasardeuses. Cela attira l'attention des Seigneurs du Déclin qui lui confièrent rapidement le titre de Championne de l'Entropie, avec tous les pouvoirs et les responsabilités que cela suppose. Lorsque le précédent factol trouva glorieusement la mort au milieu d'un soulèvement d'esclaves qu'il avait lui-même provoqué, les Seigneurs du Déclin décidèrent que Pentar deviendrait la prochaine factole.

Démantèlement de la mafia des Echarpes Rouges par les forces de l'Harmonium (122ème année du règne de factol Hashkar)

Jusqu'à il y a cinq ans, on ne pouvait pas parler de crime organisé sans évoquer la mafia des Echarpes Rouges, un guild si puissante que son chef, Arius Arn, était reçu dans les soirées huppées des Seigneurs Dorés, tant son pouvoir et son influence étaient grands (on dit que plusieurs de ces Seigneurs recourraient aux services de l'organisation).

Les Echarpes Rouges assuraient leur domination sur presque toutes les activités criminelles de la ville, du vol aux assassinats en passant par toutes sortes de trafics dont la prostitution. La "protection" qu'ils faisaient payer aux commerçants dans de nombreux coins de la ville leur rapportait énormément d'argent. L'usure faisait aussi partie de leurs activités les plus juteuses. Cette mafia était si fermement implantée qu'aucune bande ni aucun criminel indépendant ne pouvait travailler dans Sigil sans verser un pourcentage aux puissants Echarpes Rouges.

Le crime était donc totalement contrôlé par cette famille, qui détenait un pouvoir quasi égal à certaines factions et une fortune souvent plus importante.

Mais les protections dont cette guild bénéficiait au plus haut niveau (que ce soit par chantage ou par corruption, ils étaient toujours parvenus à avoir quelques factols et Seigneurs Dorés dans leur poche), ne furent finalement pas suffisantes face à la droiture et

la ténacité de l'Harmonium. Il y a cinq ans, eut lieu la plus vaste et la mieux organisée des opérations de police qu'ait connu Sigil. Après avoir passé des années à repérer et identifier tous les Echarpes Rouges et leurs propriétés, l'Harmonium est passé à l'action. Plus de mille personnes ont été traduites en Justice dans le cadre de cette rafle. A l'issue de ce procès retentissant, plus de cinq cent malfaiteurs ont été exécutés sur la Place des Suppliants, et près de quatre cent ont été incarcérés. Seulement une centaine d'individus ont été relâchés, faute de preuves.

Depuis, les Echarpes Rouges ne se sont pas relevés et la face de la criminalité s'en est retrouvée changée. Il n'existe plus d'organisation aussi puissante et il a fallu du temps avant que des réseaux ne se remettent en place. Si de petites bandes essayent d'asseoir leur domination sur des territoires, si des gens essayent de se regrouper en guildes ou de désigner des chefs, il n'en demeure pas moins que cette action de l'Harmonium a libéré Sigil d'une réelle oppression.

A l'heure actuelle, on dit que certains anciens membres des Echarpes Rouges mèneraient des opérations ensemble, et qu'ils recevraient leurs ordres d'Arius Arn, depuis la Prison.

-4

Beringe devient le chef informel de plusieurs cellules de la Ligue Révolutionnaire (123ème année du règne du factol Hashbkar)

Rhys devient la factole de l'Ordre Transcendantal (123ème année du règne du factol Hashbkar)

La tieffelin est devenue une vraie Chiffronière du moment où elle a rejoint la faction, du fait de son goût pour l'introspection et du fait qu'elle avait dû se débrouiller toute seule dès son plus jeune âge. Après seulement deux ans dans la faction, elle est devenue une Maîtresse de premier ordre. Et lorsque le factol Valny Hawkins a atteint l'harmonie personnelle,

elle et les autres Maîtres, dans un accord muet, ont décidé de l'élever au rang de factol.

-3

Lhar devient factol de la Morne Cabale (124ème année du règne du factol Hashbkar)

A la différence de ses prédécesseurs, Lhar a l'intention de revenir à sa position de factol même s'il succombe à la Sombre Retraite, la maladie mentale des Mornés - chose qui n'a encore jamais été accomplie dans l'histoire des Fous. A cette fin, il a nommé quatre affranchis de sa faction, dans l'espoir qu'ils contribueront à l'apercevoir dans sa démente future.

Le demi-orque Lhar a succédé à Esmus et Tollysalmon.

Pour une raison quelconque, les deux exactols ont succombé à la Sombre Retraite et ont tous deux été envoyés dans l'Aile des Criminels et des Fous Irrémédiables.

-2

Alisohn Nilésia devient factole des Rectifieurs (125ème année du règne du factol Hashbkar)

Elle succède ainsi à la factole Mallin.

-1

Rowan Sombrebois devient factol des Marqués (126ème année du règne du factol Hashbkar)

Rowan Sombrebois remplace Emma Oakwright, la factole précédente. L'attitude arrogante et autoritaire du Duc contamine un grand nombre de Marqués. Il installe des bureaux dans chacun des six quartiers pour en faire des bases pour les collecteurs d'impôts et il envoie ses percepteurs deux fois pas mois au lieu d'une. Bien que le montant des taxes n'ait pas bougé (puisque'il est divisé par deux pour les prélèvements bimensuels), le tarif pour le déplacement du percepteur reste le même, ce qui fait que la faction, à l'arrivée, gagne deux fois plus d'argent.

Il lance un travail titanesque de recherche d'informations diverses dans tous les documents collectés par les Marqués dans le cadre de la rédaction de "L'Histoire Secrète de Sigil".

Sur le plan politique, il vient contester la suprématie de la factole des Sensats à la Chambre des Orateurs.

Persécutions d'Indés par une partie de l'Harmonium (126ème et 127ème année du règne du factol Hashbkar)

Durant cette période, les temps sont durs pour les Indés. L'Harmonium - qui n'est pas vraiment un allié de la Ligue - déploie pas mal de moyen pour débarrasser la Cage des Indés. C'est vrai, les membres de la Ligue ne suivent pas toujours les lois comme les Greffiers le voudraient, mais ils s'en tiennent à une règle, c'est d'essayer de ne pas créer de problèmes. Les Têtes-de-Bois sont un peu hostiles aux libres-penseurs et, récemment, ils sont allés beaucoup plus loin, essayant carrément de faire disparaître la Libre Ligue. Et ils ont pris très à cœur cette mission.

Dernière année du temps des factions

Action inopinée des Xaositectes (127ème année du règne du factol Hashbkar)
Quelques membres de la faction repeignent un mur du Grand Gymnase, une fresque que la plupart des habitants considèrent comme l'une des plus belles œuvres d'art des Plans.

Guerre des factions (127ème année du règne du factol Hashbkar)

Pour prendre le contrôle de Sigil, le factol des Marqués, le duc Rowan Sombrebois, provoque une guerre entre les factions de Sigil. Il épouse la factole des Rectifieurs Alisohn Nilésia pour profiter de ses forces armées. Il met en garde l'Harmonium contre les Gardes Fatales qui s'apprêteraient à entrer en guerre et utiliser des armes illégales qu'ils détiendraient dans leur quartier général, l'Armurerie. Simultanément, il prévient les Gardes Fatales d'une attaque de l'Harmonium sur l'Armurerie. Il persuade plusieurs cellules Anarchistes de se joindre aux Gardes Fatales. Parallèlement, utilisant les histoires qu'il a

compulsées dans "L'Histoire Secrète de Sigil", il compte utiliser un puissant sortilège (datant de l'époque de Shekelor et du mage oublié) pour forcer La Dame à apparaître, afin de la combattre, de l'abattre, et de devenir le nouveau maître de Sigil.

Mais cette tentative échoue et La Dame, après avoir envoyé dans des Dédalles quasiment tous les factols qui ne périrent pas durant les affrontements, déclara que les factions n'avaient plus droit de cité à Sigil. C'est la fin du temps des factions à Sigil.

Chapitre Deuxième

Les quartiers

Sigil est si vaste qu'il est impossible d'en fournir un guide rue par rue indiquant toutes les choses intéressantes, utiles, inhabituelles ou carrément bizarres à y faire. Mais un affranchi finira bien par entreprendre de dresser une carte de la Cage... Quoi qu'il en soit, des lascars se promenant dans Sigil pour la première fois n'auront probablement pas envie d'en explorer immédiatement le moindre recoin. Il est plus probable qu'ils chercheront certains endroits spécifiques et c'est de ceux-ci que nous allons parler ici. Au lieu de fournir au MJ une carte très détaillée de la ville sans aucune idée de ce qu'il va pouvoir faire avec, nous préférons tenter de lui montrer comment s'approprier Sigil. C'est pourquoi, au lieu de décrire toutes les rues l'une après l'autre, cette section explique ce que l'on peut trouver ou non dans la Cage et à quel endroit. Ainsi, le MJ aura toute latitude pour bâtir un environnement de son choix dans l'un des quartiers de la ville – celui qui deviendra le lieu de résidence des personnages, par exemple.

La première chose que le MJ doit savoir, c'est que l'on peut trouver pratiquement n'importe quoi à Sigil – boutiques, guildes, temples, maisons, commerces, industries, laboratoires ou bibliothèques. Mais attention

: pratiquement n'importe quoi ne veut pas dire n'importe quoi. Vous allez comprendre pourquoi.

1- Bien sûr, Sigil est un endroit bizarre – mais pas un lieu de science-fiction. Ne commencez pas à y introduire des éléments autres que d'inspiration médiévale – donc pas de spatioports, mais pas non plus d'objets magiques remplissant les mêmes fonctions qu'un ordinateur, de salles de téléportation intra-muros ou de boules de cristal téléphoniques.

2- De la même façon, Sigil n'a rien à voir avec le XX^{ème} siècle. Beaucoup de MJ tendent à oublier que les conditions de vie médiévales étaient très différentes des nôtres – pas seulement au niveau des bâtiments, mais aussi de l'environnement commercial. Le MJ ne doit pas introduire dans sa campagne de grandes chaînes de montage, de grands magasins, d'agences de voyage, d'hôpitaux gérés par des clercs, de kiosques à journaux, d'agences pour l'emploi ou d'épiceries. La plupart des habitants se consacrent à une activité particulière : un boulanger fait uniquement du pain et un pâtissier des gâteaux. Un armurier fait des armures, pas des armes et ainsi de suite. Tous fabriquent quelque chose ou vendent quelque chose de fabriqué par

quelqu'un d'autre. Les gens qui fournissent uniquement des services, comme les blanchisseurs ou les conseillers financiers, ne sont que des serviteurs. Il n'existe pas de banques munies d'une salle des coffres (quel matois oserait confier sa fortune à un autre à Sigil ?), ni d'agences de voyages qui livrent dans les plans clés en main. Lorsque les personnages-joueurs désirent plusieurs choses, ils doivent faire fonctionner leur chance : rappelez aux joueurs que s'ils veulent s'équiper, ils doivent visiter cinq, six, huit ou dix échoppes différentes dans le Grand Bazar.

3- Ne traitez pas les objets magiques comme des objets mécaniques. Si un matois a pris la peine de fabriquer un golem, il ne va pas se contenter de l'utiliser pour entretenir le feu dans sa cheminée. Bien entendu, à Sigil, un péquin peut acheter ou vendre des objets magiques ; mais il n'existe pas de grands magasins qui se soient spécialisés dans le commerce de ce type de marchandises. Faites un peu courir les personnages avant de leur fournir ce qu'ils cherchent. Cela leur donnera une excellente raison pour visiter Sigil.

4- Evitez les petites boutiques du type « *Chez Wanda, Salon de Thé* » ou « *Institut de Beauté du Bariaure Doré* » (qui entrent également en contradiction avec le précepte énoncé dans le point 2). Le lecteur aura déjà probablement remarqué que Sigil n'est pas un endroit charmant. Les rencontres et les lieux que vous y incluez pour vous amuser pendant quelques minutes risquent de dégrader son atmosphère plus rapidement que n'importe quelle pollution chimique. Cela ne signifie pas que Sigil ne renferme rien d'amusant, de plaisant, de relaxant ou de sympathique – simplement que tout ceci n'a rien de charmant.

Un Externe a vite fait de penser que Sigil est un amoncellement de bâtiments sans queue ni tête. Après tout l'architecture est illogique, les rues partent dans toutes les directions et la ville ne possède pas même de centre qui permettrait aux visiteurs de se

repérer. Mais les natifs de Sigil, eux, savent que celle-ci est divisée en quartiers.

Non pas que ces derniers soient officiels : les Archives ne renferment aucune carte délimitant leurs frontières (ce qui s'en rapproche le plus est la carte de Sigil fournie dans la boîte de base). Tout le monde sait plus ou moins où se trouvent les frontières en question : pourtant, un matois qui demande à deux personnes différentes où il se trouve peut obtenir deux réponses différentes. De plus, les quartiers n'organisent ni n'entreprennent quoi que ce soit – les votes ne se font pas par quartier, par exemple (et la plupart des citoyens n'ont jamais à voter de toute façon).

La notion de quartier permet de définir les choses et les gens. Un lascar en quête d'une bonne armurerie sait qu'il doit aller dans le Quartier des Guildes ; la plupart des azimuthés se rassemblent dans le Quartier de la Ruche. On s'appuie sur ce concept pour indiquer une direction : « *L'Auberge du Bariaure Doré ? Elle se trouve dans la troisième rue après la statue dans le Quartier de La Dame.* » On peut également s'en servir pour juger les gens : un matois dont la case se trouve dans le Quartier de La Dame est supposé être plus puissant que celui qui possède une maison plus grande dans le Bas-Quartier.

Si vous posez la question à un sigilien, il vous répondra sans doute qu'il y a six quartiers dans la ville : le Quartier de La Dame, le Quartier de la Ruche, le Bas-Quartier, le Quartier des Guildes, le Quartier du Marché et le Quartier des Gratte-Papier. Certains affirment que l'on ne devrait pas comptabiliser le Quartier de la Ruche, dont la taille ne cesse de diminuer au fil des ans ; mais la plupart des gens s'en tiennent à six par attachement aux traditions. Quelques érudits n'ayant rien de mieux à faire soulignent la relation avec la Règle de Trois – mais ce n'est probablement que du vent.

Chaque quartier abrite le quartier général d'une ou plusieurs factions. Ces bâtiments sont souvent plus que de simples lieux de

rencontre – ils sont pareils à des îles spécialement conçues pour les aventuriers. Ils attirent des voyageurs en provenance de tous les plans, qui attirent eux-mêmes un tas de gens pour les servir. De plus, ils finissent par déteindre sur l'environnement commercial du quartier. autour de la Salle des Fêtes, dans laquelle se rassemblent les Sensats, les personnages-joueurs pourront davantage trouver de tavernes, de brasseries et d'importateurs de marchandises exotiques que n'importe où ailleurs dans la ville. Dans les rues qui entourent les baraquements de l'Harmonium, il n'existe que peu d'établissements susceptibles d'attirer des clients originaires des Plans Inférieurs.

Ainsi, un matois peut trouver des tavernes, des auberges, des marchés et des boutiques répondant à tous les besoins autour des quartiers généraux des factions : au moins

deux auberges, deux tavernes, une étable et un marché vendant les produits indiqués dans la liste d'équipement standard. Il est très important que les factions puissent se déplacer à leur guise ; aussi, la plupart des portails permanents sont généralement concentrés autour de leurs quartiers généraux. En réalité, ce sont les factions qui établissent leur quartier général à proximité d'un portail menant vers leur plan d'influence majeur.

A l'intérieur de ces îlots, le MJ peut s'épargner du temps et des efforts. Les aventures des personnages peuvent être centrées sur un quartier offrant tous les services dont ils risquent d'avoir besoin, ce qui évite au MJ de devoir détailler le reste de la ville. Il lui suffit de se concentrer sur le ou les quartiers généraux autour desquels les personnages traînent le plus souvent et de laisser les choses se développer à partir de là.

I ••Le Quartier de La Dame••

On écrit toujours le Quartier de « La » Dame et non pas le Quartier de « la » Dame – c'est de La Dame des Douleurs qu'il est question ici. Non pas qu'elle possède une résidence dans le coin, ou qu'elle y fasse de plus fréquentes apparitions qu'ailleurs ; ce quartier ne porte ce nom que parce qu'il abrite les plus grands instruments de son pouvoir. On y trouve la Caserne, les Cours de Justice, la Prison et l'Armurerie – toutes les choses qui attirent les richesses et la puissance. Les gens qui possèdent à la fois de l'argent et de l'influence font bâtir leur case dans le Quartier de La Dame, où se dressent également plus de la moitié des temples de la ville. Le Quartier de La Dame est à la fois le plus calme et le plus propre de tous, parce que seul un quoqueret oserait poser des problèmes dans un endroit qui abrite à la fois l'Harmonium et les Rectifieurs.

Les bâtiments de ce quartier reflètent la richesse et la puissance de leurs propriétaires. La prison est une structure massive et sinistre ; tandis que le temple des Abysses – croisement entre un portail et un temple – s'étire dangereusement vers le ciel. La Caserne est grise et triste et les Cours de Justice fastueuses et imposantes. Bien entendu, chaque temple a été conçu pour étaler la puissance et la gloire de son grossium. Comme si tout le Multivers avait été dépouillé de ses monuments et que ceux-ci aient tous atterri ici.

En dépit de toute sa majesté, le Quartier de La Dame est froid et sans vie. Les habitants sont tellement effrayés (non sans raison) par l'Harmonium et les Rectifieurs que les rues sont dépourvues de toute la joyeuse agitation qui devrait y régner. Les résidents s'en déclarent très satisfaits : les riches n'ont jamais beaucoup aimé que les pauvres campent sur le pas de leur porte. La vie qui se déroule ici, beaucoup plus riche qu'on ne pourrait le supposer, s'agite derrière des façades

discrètes et des barreaux de fer forgé. Le matois qui réussit à s'infiltrer à l'intérieur des demeures y assistera à de grands bals au cours desquels les rivaux tournent les uns autour des autres ; il verra des complots se tramer autour des tables de banquets et devinera les affaires tenues secrètes à la vue de tous...

Hé, faut pas confondre la puissance et la sécurité, bige ! Ce quartier n'a rien d'honnête, même si le gueusard qui s'avise d'aller couper des bourses dans ses rues se fera probablement arrêter avant d'avoir eu le temps de dire ouf. Comme leurs proies, les criminels du Quartier de La Dame réfléchissent à grande échelle. Ils courent de grands risques, mais espèrent en tirer de grands profits. Seuls les plus doués des cambrioleurs réussissent à franchir les alarmes magiques qui protègent les trésors du quartier ; et seuls les plus rusés des voleurs savent échapper aux représailles qui s'ensuivent généralement. Ils ont besoin de chance autant que de cran.

Bien entendu, les cambrioleurs ne sont que du petit gibier comparés aux véritables criminels. La corruption qui règne dans le Quartier de La Dame fait pâlir tous les vols de bijoux du Multivers en comparaison. Les grossiums qui vivent ici connaissent le fonctionnement des choses : ils savent qui étrangler, quand et pourquoi. Derrière leur façade de respectabilité peut très bien se cacher le visage d'un seigneur du crime.

Le quartier est aussi spacieux et ouvert que le cœur de ses habitants est fermé. Cependant, hors des rues principales, le quartier est un peu comme les autres. Les allées sont pleines de croisements chaotiques et de la lumière perce à travers les fenêtres des grandes bâtisses. Il y a un bon demi-millier d'horloges sur les places publiques, qui vont toutes en avant puis en arrière : de pic à anti-pic puis le contraire. Cela rend les modrones moitié-fou, mais les tentatives

pour faire des horloges qui vont toujours dans « le sens des aiguilles d'une montre » se sont toujours soldées par des échecs.

Bien entendu, le pouvoir attire certaines personnes qui possèdent de l'argent et de l'influence. « Les Chevaliers de La Dame » sont le gouvernement caché, les seigneurs de l'ombre de Sigil.

Ils sont organisés et gardent une paix relative entre eux, ce qui est bénéfique pour les affaires. Les Chevaliers du Quartier de La Dame vivent dans « les Grandes Demeures », ainsi que sont appelés les palais du quartier. La majorité de ces habitations sont dans ce qu'on appelle « le district Noble », fermé par de grands portails défendus. La plupart des Grandes Demeures sont des propriétés privées extrêmement bien gardées. Peu savent vraiment ce qui se passe derrière les portes de ces maisons, ou quels trésors sont gardés au sein de leurs chambres fortes. Ce que les Chevaliers de La Dame veulent garder secret reste secret.

Peut-être pour compenser l'avidité honteuse des habitants des Grandes Demeures, le quartier abrite de nombreux temples. Pas juste des temples de divinités « provinciales » du Plan Primaire ou quelques seigneurs des Abysses ; non, le Quartier de La Dame accueille les temples des Puissances les plus importantes. Parmi elles, Ptah, Io le Roi des Dragons et Brahman le créateur (n'oublions pas cependant que s'il existe des temples des divinités, des fidèles et des Suppliants, aucune divinité n'entre dans Sigil). Comme on peut s'y attendre dans le plus riche des quartiers du carrefour des plans, la plupart des divinités du voyage ont un temple ici (Muamman Duathal, Baravar, Koriel, Diancastra, Zivlyn et Daragor). Leurs temples sont de vastes et magnifiques bâtisses, richement décorées et entretenues par des prêtres et leurs acolytes.

Les grands créateurs et les dieux du voyage ne sont pas les seuls à avoir leurs « maisons » dans le Quartier de La Dame. Il y a aussi les Suppliants de plusieurs chefs de Panthéon, comme Shang-ti, Corellon Lare-

thian, Gruumsh, Les Seigneurs des Neufs, Odin, Moradin le père des nains, Garl Brilledor, Primus, Maglubiy et Zeus. Bien sûr, les temples de ces Puissances sont gigantesques, leurs serviteurs et leurs fidèles sont puissants, mais malgré tout, ils restent des pions dans la guerre larvée qui se joue entre les factions (ou à la rigueur des fous).

Le Quartier de La Dame est l'archétype de la contradiction et c'est amusant que la plupart des matois ne s'en rendent pas compte – du moins pas tout de suite. Le Quartier est le domicile des riches et puissants, aussi bien que du système judiciaire de la ville. Vous voyez la contradiction ? Les riches et puissants qui vivent là sont aussi loin de la loi que les chevaliers de la gueuserie qui œuvrent au fond de la Ruche.

La chanson, c'est que ce quartier ne s'est pas toujours appelé ainsi. On raconte qu'il s'appelait avant le Quartier des Palais. Il a été renommé pour apaiser La Dame (enfin, c'est ce qu'on dit). Les rabatteurs qui travaillent ici disent que c'est le plus vieux des quartiers, mais comment cela serait-il possible, étant donné la nature de la cité, qui a été créée d'un coup ? C'est en tout cas ce qu'on dit aux béjaunes qui viennent regarder les bâtiments.

On peut donc diviser le Quartier en deux : Les Grandes Demeures et les Demeures de la Loi. Il est par contre plus dur de le délimiter de cette manière physiquement.

1- Données Générales

Bâtiments et rues : Les plus grandes et les plus belles rues de Sigil. Tout n'est que palais, grandes avenues et de larges rues propres.

Pnjs : Les fortunés et leurs serviteurs. Les matois riches et puissants savent tenir leurs langues, mais leurs serviteurs peuvent parfois laisser filtrer quelques informations qui circulent entre quelques grossiums. La population du Quartier de La Dame est généralement impliquée dans des affaires trop importantes pour s'intéresser à des sujets mineurs comme « *qui a tué qui ?* », ou « *qu'est-ce qu'on*

importe en ce moment dans le Quartier du Marché ? ». Ils sont généralement au fait des interactions parfois sanglantes entre les factions, ils peuvent connaître les plans d'envergure concernant la politique humaine, mais aussi celles qui ont trait aux royaumes divins (le district du Temple est particulièrement approprié pour trouver des informations à ce sujet).

Bien que toutes les races soient représentées, vous rencontrerez peu de fiélons ici, non plus que de créatures monstrueuses. Le Quartier de La Dame a aussi le taux le plus bas de résidents tieffelins de toute la Cage. Des humains, des demi-elfes, des genasis, des aasimars et des bariures consistent la majeure part de la population. Il y a un grand nombre de prêtres et les voleurs – du moins les petits voleurs de rue – sont très rares.

Qualité et prix des biens et services : également très élevés. Les gens qui vivent ici ont les moyens de se payer ce qu'il y a de mieux.

Une nuit à l'auberge peut coûter de 15 p.o. du côté de l'Armurerie à 1000 p.o. pour une suite dans un des palais du district des Grandes Demeures.

Un repas au restaurant ou à l'auberge peut valoir de 10 à 500 p.o.

Localisation des autorités : La Caserne abrite la plus grande garnison de l'Harmonium de la ville.

2- Vivre dans le Quartier de La Dame

Bien que de nombreux habitants du Quartier de La Dame soient fortunés, il y en a aussi un certain nombre pour qui ça n'est pas le cas. Ces gens travaillent comme serviteurs dans les Grandes Demeures ou les échoppes, restaurants, tavernes et services dont ont besoin les Chevaliers de La Dame. De plus, pas mal de membres de factions, de l'Harmonium, des Rectifieurs, de la Fraternité de l'Ordre ou de la Garde Fatale vivent à proximité de leur quartier général (pas tous,

mais certains), et ils ne sont certainement pas tous riches.

Mais qu'est-ce qu'il faut croire ? Le Quartier de La Dame est pour les riches, et personne ne le nie. Les rues sont plus sûres qu'ailleurs (ou plus dangereuses pour les peleurs si vous préférez !) Les bâtiments sont mieux gardés et on peut avoir accès à tout ce qui existe dans le Multivers, en tous cas si l'on est le bon type de personne. Les Têtes-de-Bois patrouillant dans les rues du quartier peuvent dire au premier regard (c'est ce qu'ils disent) qui appartient au quartier et qui est d'ailleurs. Ils escortent ceux qui sont du « mauvais type de personne » hors du district Noble si par malheur ils ont réussi à en dépasser l'entrée. Les autres districts sont plus ouverts et permissifs, mais le quartier dans son ensemble est élitiste et ne tolère pas trop la différence en terme de classe sociale.

Les rues principales sont larges et dégagées. Les allées étroites, ici, ont la taille des rues du reste de la ville. Et ce n'est pas la largeur des rues qui fait que vous ne vous retrouverez pas dans une foule ici. Les gens savent où ils doivent aller, ils se dépêchent d'atteindre leur destination et n'ont certainement pas le temps de flâner. L'Harmonium est assez strict et tous les gens qui traînent sont considérés comme suspects, et systématiquement coffrés. Alors pourquoi prendre des risques ?

Les nantis passent leur temps dans des bals fastueux et dans des fêtes où ils négocient de nouvelles alliances, et où ils planifient leurs actions contre leurs rivaux, tout cela dans le strict cadre des convenances que tout le monde respecte. Le reste du temps, ils font les magasins (ici et dans le Quartier du Marché) pour trouver ce qui pourra épater leurs invités lors du prochain banquet qu'ils organiseront. Il arrive aussi qu'ils voyagent dans d'autres mondes, passant par des portails bien gardés.

Mais toutes les richesses du Quartier de La Dame attirent forcément les arnaqueurs et les voleurs. Les risques sont grands, mais les gains aussi ; donc seuls les plus talentueux

des roublards peuvent passer les protections magiques, les alarmes et les gardes. Quelques lascars sont devenus des légendes après avoir réussi un casse ici, mais pour chaque nom rendu célèbre, une centaine de quoquerets ont fini leur vie sur le sol dur et froid de ce quartier, baignant dans leur sang. Les quelques chanceux incluent Hargin Silverhoof, qui a fui à travers le Grand Anneau après avoir commis son forfait ; Règle-de Trois (bien que celui-ci ait perdu un œil, remplacé par une *gemme de vision lucide*) ; et Nessy le Brillant, qui a été capturé, puis s'est échappé. Son butin n'a jamais été retrouvé et c'est bien assez pour être considéré comme une victoire aux yeux de la plupart des habitants de la Cage.

Même ceux qui réussissent n'en profitent pas toujours. Certains receleurs n'acceptent pas ce qui semble venir du Quartier de La Dame. En effet, on parle de trésors maudits, que leurs propriétaires ne voulaient pas voir tomber dans d'autres mains. Certains de ces trésors ont rendu leurs propriétaires illégitimes sourds, aveugles, impotents, pestiférés ou même vieux. On raconte, pour déconseiller aux moins habiles des voleurs de faire un passage dans ce quartier, l'histoire de Sestross le Court, qui redevint enfant, perdant toutes ses capacités. Parvenir à voler des grossiums est aussi bien une chance qu'une malchance. Ce qu'il faut comprendre, c'est que les cambrioleurs ne sont que du menu fretin comparés aux vrais criminels. La corruption et les magouilles relativisent les vols de gemmes.

Ramander le Sage, par exemple, appelé « le Maître des Portails », taxe toute une catégorie de biens qui entrent ou sortent de la cité. Le Maître Scribe fait payer un petit impôt pour chaque feuille de papier présente dans la cité. Les grossiums savent comment gagner de l'argent et surtout, ils savent à qui et dans quelle mesure ils peuvent le prendre. Il existe des douzaines de taxes qui apauvrissent les pauvres pauvres et enrichissent les mieux nantis.

..... Les maisons des Seigneurs Dorés

Il n'est pas surprenant que les constructions de ce quartier reflètent le pouvoir et la fortune de leurs propriétaires. Les plus grands des palais sont appelés « les Grandes Demeures » et chacune d'entre elles a un nom et une histoire plus longue qu'aucun des propriétaires qui s'y sont succédés.

Les Grandes Demeures sont les palais et manoirs de Sigil. Ces habitations royales sont accompagnées de maisons bien gardées pour les équipes de service, de bons mais coûteux magasins ainsi que des endroits très sélects pour dîner, boire ou se divertir. Vous voulez vous défaire de votre fortune ? Passez une nuit dans le Quartier de La Dame !

Il est évident que même ici, et peut-être surtout ici, ce que l'on peut montrer établit une hiérarchie entre les Seigneurs Dorés. Il est évident qu'un vaste château entouré d'une muraille, assorti d'une écurie, de maisons pour les laquais (et encore mieux, de petits artisans dévoués au seul entretien du palais) vaut mieux qu'une vaste et luxueuse maison dans une rue prestigieuse.

C'est donc à la taille, au luxe apparent et à la situation d'une Demeure, qu'on peut dire si elle appartient à une des familles majeures des Seigneurs Dorés, à la branche cadette de celles-ci ou encore à une famille mineure. Les Seigneurs Dorés forment une communauté, c'est certain, mais ça ne signifie pas qu'ils s'estiment tous égaux.

Des rumeurs circulent sur les plus vieux châteaux de la ville. Certaines familles de Chevaliers de La Dame sont des dynasties vieilles de plus de mille ans, et leurs châteaux sont parfois plus anciens. Sur une période aussi longue, des rues sont venues couvrir les anciens édifices, des places ont été bâties sur les toits d'anciens commerces, des maisons sont venus écraser ces mêmes places, et ainsi de suite. Aussi, ce qui était le niveau du sol il y a mille ans se trouve bien en dessous aujourd'hui. Et on parle de gigantesques

dédalles de pièces abandonnées sous les Grandes Demeures actuelles, qui receleraient des secrets fantastiques. Ioric la Fouine, le célèbre cambrioleur aujourd'hui en prison, a prétendu lors de son procès avoir visité de nombreuses Grandes Demeures en passant par les souterrains de la ville, trouvant des entrées vers les caves de ces châteaux et pillant ainsi de l'intérieur les bastions surprotégés de ces temples du luxe. Autant dire qu'à la suite de ce procès à scandale, de nombreux Chevaliers de La Dame ont fait murer leurs caves pour plus de sécurité.

..... Les grands temples

Les Temples du Quartier de La Dame sont aussi comptés parmi les Grandes Demeures, car la plupart d'entre eux sont de véritables palais. Les temples que l'on trouve ici sont dédiés aux plus puissantes et aux plus respectées des divinités du Multivers.

On peut se demander pourquoi construire un temple pour une Puissance dans un lieu où elle ne peut pas aller ? Qui dans la Cage va s'en soucier ? Cela semble une question facile, mais ça n'est pas le cas. Même le cynisme de la Cité des Portes ne peut briser la foi et la dévotion. Les vrais croyants rendent hommage à leurs dieux, où qu'ils soient. C'est compréhensible. Cependant, cela n'explique pas entièrement la présence de temples de Sigil – les habitants de la Cage qui y sont nés sont parfois parfaitement athées. Cela ne veut pas dire que les Athars ont gagné leur guerre de propagande ; cela veut juste dire qu'il est facile d'être absorbé par l'activité de la Cage et ne plus se soucier des dieux. Même quand un lascar a du temps (ce qui est rare vu les occupations d'un sigilien) pour avoir une réflexion globale sur la vie, il aura plus tendance à s'intéresser aux philosophies des factions qu'aux divinités.

Non, les temples de Sigil sont plus fondés sur le respect que sur la dévotion. Les suivants et les Potentiaires d'un dieu, s'ils ont assez de jonc, construiront un temple à Sigil pour prouver la puissance de leur dieu plutôt

que pour aménager un lieu de culte (bien que les temples servent aussi à ça). Les temples, et spécialement ceux du Quartier de La Dame, sont visuellement magnifiques et architecturalement impressionnants. Les prêtres de ces temples ont leur propre pouvoir politique à Sigil, similaire à celui des Seigneurs Dorés (même s'il n'est pas égal à ce dernier). Les Potentiaires qui fondent un temple s'en servent aussi comme de lieu de résidence et comme base d'action.

Les intrigues jouent un grand rôle dans les activités d'un temple dans ce quartier. Le but est de devenir plus fort que le temple d'en face. Fonder un nouveau temple dans le Quartier de La Dame est une affaire difficile, car tous les autres cultes essaient de faire périr votre entreprise. Il faut donc user de flatterie, de garniches et de faveurs pour arriver à ses fins.

Une fois votre église établie, il faut faire face à la guerre qui se livre entre temples : des simples mensonges au plus pur vandalisme, tout y passe. De saintes reliques sont volées, des rites religieux sont sabotés et les fidèles sont parfois brutalisés. Et ne soyez pas fou de croire que seuls les temples de divinités mauvaises pratiquent ce genre de forfaits. Des temples neutres et même bons sont obligés de faire cela pour survivre. Les temples ont donc toujours besoin de mercenaires pour faire un sale coup à l'église d'en face ou pour se protéger de leurs nombreux ennemis.

Lorsqu'on parle aux aventuriers des plans, la plupart voient les temples comme des boîtes à soins. Bien qu'il y ait des exceptions, les arpenteurs des plans ne sont pas très pieux. Cette façon de voir les temples a un réel impact sur la Cage. Pas mal ces édifices sont devenus plus des maisons de soins que des lieux de culte (l'ont-ils jamais été?). Les religieux ont compris que soigner blessures et maladies pouvait être extrêmement lucratif. Les temples d'Apollon, de Diancecht, de Pelor et même de Frigga ont excédé l'importance normale de leur dieu juste parce qu'ils ont offert de soigner les gens.

Le coût des soins varie de jour en jour, basé sur ce que quelqu'un résident du Quartier du Marché a appelé « les aléas du marché ». On peut dire que le prix de base est de 100 p.o. par niveau de sort. Cela peut dépendre de la situation.

Voici les plus importants temples de la ville, ceux qui se trouvent dans le district des Temples (ou non loin), et qui méritent donc l'appellation de Grandes Demeures :

Le temple des Celtes : cet édifice, dont la surface ressemble à un grand mausolée, mais dont les souterrains sont très luxueux, n'est pas dédié à une divinité particulière, mais est plutôt représentative du panthéon celte tout entier. De Dianecht à Oghma en passant par Math Mathonwy, vous trouverez des autels à n'importe lequel des dieux celtes, même si pour cela, vous devez aller dans les souterrains qui servent aussi de forge.

Le temple des Abysses : ce bâtiment aussi célèbre qu'inquiétant est dédié à toutes les Puissances des Abysses et accueille des fidèles qui en sont les agents directs ou indirects. Les noires cérémonies sont dirigées par le grand prêtre Nosteroth et les tanar'ris viennent ici en nombre.

Le temple grec d'Hermès : ce dieu grec protège notamment les voyageurs, et pour cette raison, les sigiliens lui adressent volontiers une prière avant de traverser un portail.

La Maison de la Vie : ce grand bâtiment à plusieurs ailes sert d'hôpital autant que d'école de médecine aux sigiliens (surtout aux plus fortunés). Et si les gestionnaires sont d'avidés Marqués, les prêtres révèrent Thot, Isis ou Osiris.

Le temple d'Anu : cette ziggourat au milieu du district noble est dédié au patron du panthéon babylonien, Anu. A l'intérieur, il est possible de prier Marduk ou Nergal, deux autres divinités de ce panthéon.

La pyramide solaire de Râ : le grand patron de la civilisation égyptienne a une magnifique pyramide, recouverte de fines feuilles d'or, planté dans une partie très en

vue du district noble. Des guerriers patrouillent devant, et les prêtres et prêtresses accomplissent des cérémonies tous les jours qui se calent sur les journées d'héliopolis (puisque le soleil n'existe pas à Sigil).

La chapelle de Fharlanghn : ce dieu mineur révérendu sur de nombreux mondes a la spécificité d'être dédié aux voyageurs. Pour cette raison, un édifice religieux lui est dédié dans chaque quartier de cette ville, et il est sans doute le plus prié ici. Mais pour autant, le culte de Fharlanghn hors de Sigil n'est pas très riche et cette chapelle est une des constructions les moins grandioses du district.

Le Temple d'Apollon : c'est de haute lutte que le plus beau et vaste des temples de la ville est devenu celui d'Apollon. A l'origine construit pour Zeus, le patron du panthéon grec, cet édifice classique a fait l'objet de manœuvres politiques de la part de Potentiaires d'Apollon qui ne trouvaient nulle part où s'installer. Et comme ces tractations ont mis Apollon à la mode parmi les Chevaliers de La Dame, les prêtres de Zeus ont été remerciés par les Marqués, qui leur ont trouvé une pléiade de taxes à payer et les serviteurs d'Apollon ont pu intégrer les lieux. Voilà comment se passe la politique inter-temples. Autant dire que depuis, les cultes sigiliens de Zeus et d'Apollon sont à couteaux tirés.

Le temple d'Odin : le clergé d'Odin a dû et doit toujours dépenser des fortunes pour entretenir ce temple, et tous les supporteurs du panthéon nordique qui arrivent à Sigil sont poussés à participer financièrement (même s'ils ne révèrent pas Odin directement) pour pas que le temple ne soit racheté. Le grand prêtre, Gunthar le borgne, voit d'un très mauvais œil la facilité avec laquelle les prêtresses de la petite déesse Idun ont réussi à s'installer un peu plus loin dans le Quartier de La Dame. La différence, évidemment, c'est que ces dernières acceptent le jeu politique permanent

qu'impose cette ville, alors que Gunthar se concentre sur sa foi.

Le temple englouti d'Enlil : le panthéon Sumérien a beaucoup perdu en pouvoir ces derniers siècles, et la position d'un temple qui était jadis l'un des plus beaux de la ville en témoigne. De cette ziggourat sur plusieurs étages ne reste plus que le sommet, comme il y a deux cent ans que ce culte ne peut plus faire les travaux onéreux qui permettraient de reconstruire les bases du temple (comme le niveau des rues augmente progressivement). Si l'on ne voit que le sommet de la pyramide depuis l'extérieur, les niveaux inférieurs sont toujours accessibles depuis l'intérieur, et c'est une lutte permanente que mènent les prêtres d'Enlil pour que leur culte reprenne de l'importance. Tous les Sumériens de passage à Sigil font au moins un passage par ici. Ishme-Dagan, le grand Potentiaire de Nanna-Sin, une autre divinité de ce panthéon, vient d'arriver à Sigil et compte bien rentrer dans le jeu de la politique sigilienne (entre temples, mais aussi au niveau des factions) pour restaurer le prestige des Sumériens.

La forteresse métallique de Moradin : pour le temple de Moradin, on parle de forteresse, parce que ce vaste bâtiment est tellement renforcé d'acier qu'on dirait plus un coffre-fort géant qu'un temple. Des prêtres de chacune des divinités naines sont tolérés en ce lieu, mais ces cultes payent cher ce droit, et la forteresse de Moradin est très riche. Le grand prêtre Nildor Dents d'Acier (un ancien aventurier qui a beaucoup donné pour ce temple) prétend refuser de jouer le jeu de la politique sigilienne (qu'il tient pour peu morale), mais régulièrement, les prêtres d'autres panthéons viennent le voir pour lui emprunter l'or nécessaire à leurs manœuvres (comme sa richesse est proverbiale), et il accorde ce genre d'aide quand il le désire, ce qui signifie qu'au fond, il fait de la politique. A noter que les fidèles de Muamman Duathal (dieu des voyageurs et des expatriés) a presque plus de succès que Moradin au sein du temple, mais politiquement et en terme de richesses, ça ne change rien pour Nildor.

La maison des elfes : les elfes sont peu nombreux à Sigil, et le temple qu'ils entretiennent dans le district des temples est dans une situation précaire. A l'origine, il n'était dédié qu'à Corellon Larethian (beaucoup d'or avait été dépensé à la création du temple), mais avec les taxes et le peu de fidèles, les déficits sont rapidement devenus difficiles à supporter, et sans quelques mécènes aventuriers, le temple ne pourrait pas tenir. Une véritable opération de publicité (menée par Haris Hatchis) a été lancée par une prêtresse de Sehanine Arquelune, la divinité des voyages elfique, pour faire connaître ce culte. Nul doute que l'effet devrait être rapide.

Le temple de Baervan Wildwanderer : cette divinité gnome des voyages a un temple dans ce district depuis longtemps. Le clergé de l'unique dieu gnome qui soit représenté à Sigil a toujours veillé à se faire apprécier des puissants, notamment en participant au financement de certaines soirées fastueuses, en valorisant l'artisanat gnome auprès des Seigneurs Dorés (particulièrement la célèbre couturière gnome Lisia la Rousse, dont les robes sont célèbres dans tout le quartier). De ce fait, ce culte a des appuis bien placés et des subventions régulières. Les prêtres de Garl Brilledor, le saint patron de tous les gnomes, aiment à dire que ce temple est aussi le leur, mais ça n'est que très partiellement vrai.

Le temple de Gruumsh : construit délibérément en face du temple de Corellon Larethian, ce temple de la divinité majeure des orques n'est qu'une façade. Le clergé orque, prompt à régler tout différent politique par la violence, ne garde cette place que parce que les baatezus sont à l'origine de la construction de ce temple. Deux érynies particulièrement retorses gèrent la gestion politique, tandis que les orques s'occupent de religion. Il y a un portail vers la 5^{ème} strate de Baator dans ce temple, c'est la raison pour laquelle les baatezus ont tenu à faire main basse dessus. Qui plus est, ça leur fait un poste d'observation non loin du Temple des Abysses, ce qui n'est pas négligeable.

La pagode de Shang-ti : l'empereur céleste a un prestigieux temple dans ce district, et ses financements sont nombreux : le clergé de Shang-ti sur le Plan Primaire, de nombreux habitants de la cité du dragon, et le Seigneur Doré Van San, « le fils du ciel », qui tire son mandat de Shang-ti. Le clergé de Shang-ti accepte la présence non-permanente des prêtres des autres divinités chinoises de passage à Sigil, mais des autels leur sont souvent dédiés dans la cité du dragon, alors ils ne sont pas autorisés à rester plus de quelques jours. Le clergé de Shang-ti et la famille Van San sont des alliés avérés, qui s'entre-aident très souvent.

Le temple indien : aussi étonnant que cela soit, les trois divinités majeures du panthéon indien sont représentées ici, alors qu'elles sont souvent opposées partout sur le Multivers. Brahman, Vishnu et Siva ont donc leurs clergés ici, et leurs fidèles sont soit des voyageurs, soit certaines communautés de la cité du Dragon. A l'origine, ce temple fut fondé par les seuls prêtres de Brahman, mais il n'aurait pas été viable sans une alliance opportune avec les autres divinités majeures du panthéon.

La cathédrale mécanique de Primus : il s'agit du deuxième lieu qu'affectionnent le plus les modrones de Sigil après le district de la rue de l'Engrenage dans le Bas-Quartier. Cet édifice est quasi-exclusivement occupé par des modrones, mais partiellement financé par la Fraternité de l'Ordre, qui assure ainsi son alliance avec la race mécanique. De l'extérieur, ce bâtiment ressemble à une cathédrale chrétienne, mais à l'intérieur, la décoration est faite de rouages immobiles qui rappellent Méchanus.

Le Palais de Io le Créateur : Io, le créateur des dragons et probablement de toutes choses, parfois appelé Ao, n'a pas besoin de fidèles. Ce gigantesque temple, sans doute le plus grand de la ville, et probablement le plus beau est fait de grandes colonnades, de vitraux colorés, et de décorations colorées. Quasiment personne n'entre dans ce temple. Par le biais d'une

alliance, les dragons qui sont à l'origine de la fondation de ce temple ont un accord avec les Marqués qui ne leur réclament aucune taxe (ce qui est exceptionnel). Malgré la vacuité de ce lieu, la chanson veut que des trésors faramineux soient gardés dans ce temple. Les mêmes rumeurs disent que des dragons viennent dormir dans le temple, et qu'il ne serait pas sage pour un voleur d'essayer de le piller.

La fosse des Seigneurs des Neufs : il n'y a pas plus désunis que les Seigneurs des Neufs. Les seigneurs de Baator essayent depuis toujours de supplanter leurs frères mieux placés, alors il serait difficile de faire véritablement cohabiter des agents de tous ces seigneurs infernaux. Un accord tacite est donc passé entre ces derniers, qui fait de ce lieu un endroit neutre simplement destiné aux suppliques de quelques aventuriers et aux prières des adeptes, mais pas véritablement un lieu de rassemblement des véritables agents de Baator. Ça n'est donc pas un équivalent infernal du Temple des Abysses. Ce bâtiment prend la forme du cône renversé qu'est Baator, puisqu'il s'agit d'une tour dont les étages supérieurs sont plus larges que les inférieurs. On peut prier chacun des seigneurs infernaux, mais il est quasi-impossible de prendre contact avec des agents de Baator ici, puisqu'il ne s'agit que d'une vitrine factice des enfers.

4- Les Chevaliers de La Dame (ou « Seigneurs Dorés »)

Le mode de vie des Seigneurs Dorés

Les riches de Sigil sont appelés Seigneurs Dorés, ou Chevaliers du Quartier (en référence au Quartier de La Dame), ou encore Gardiens de l'Opulence (certains diraient « de la décadence »). La plupart des béjaunes ne peuvent même pas imaginer la richesse de ces matois. Ils peuvent acheter et vendre des cités ou même des royaumes entiers, bien qu'ils ne fassent quasiment jamais quelque chose d'aussi sordide. Sur les mondes primaires, les rois et les empereurs

possèdent la plupart des richesses, mais ici, à Sigil, des gens ont pris la fortune des rois pour établir des empires financiers, la plupart du temps inter-planaires (que les mercenaires et arpenteurs des plans prennent note : lorsqu'ils ont refusé de prendre part à un convoi qui traversait les plans parce que la paye n'était pas assez bonne, ils ont probablement raté l'occasion de se faire remarquer par un puissant grossium).

La plupart des Seigneurs Dorés sont si fortunés qu'ils ne s'occupent plus du tout de la gestion de leurs fortunes. Leur richesse et leur influence sont tout simplement trop grandes pour être prises en charge par un seul homme, ce qui fait qu'ils emploient des légions d'administrateurs qui assurent la rentabilité de leurs investissements. Beaucoup de ces managers sont de fabuleusement riches marchands de leurs côtés, qui ne se doutent même pas qu'ils sont les intermédiaires de grossiums plus importants.

Les Chevaliers du Quartier passent leur temps à se délecter des plaisirs que seul le Quartier de La Dame peut procurer. La plupart ne se contentent cependant pas de profiter des plus fines nourritures, boissons et distractions de Sigil. A la place, ils se servent de leur position pour manipuler les gens et les événements à leur bénéfice – pas pour gagner plus de richesses (car celles-ci sont pratiquement infinies), mais pour acquérir du pouvoir. A Sigil, au cœur de tout ce qui est, ils essaient de tirer les ficelles qui contrôlent le Multivers.

Certains habitants de la Cage (parmi les plus paranoïaques), disent que si l'on veut trouver les causes derrière tout ce qui arrive sur les plans, il faut chercher du côté des Grandes Demeures du Quartier de La Dame. Cela est faux : un tanar'ri ne supportera pas la présence d'un baatezu, quoi qu'en dise tel ou tel riche grossium de Sigil (la plupart des créatures des plans ne se préoccupent pas de l'argent). Evoquez la Cage à un slaade et il ne saura pas de quoi vous parlez. Cela dit, il est possible que le groupe auquel il appartient

soit manipulé sans qu'il le sache. Le fait est que même les grossiums des baatezus ont du respect pour les grands manipulateurs que sont les Seigneurs Dorés.

La plupart des gens ignorent tout de la guerre secrète que se livrent les Seigneurs. La raison en est que ce conflit silencieux fait de manipulation, de tricherie, de mensonge et de double-jeu ne se déroule pas forcément à Sigil. Les Seigneurs Dorés utilisent leur influence et leur richesse comme des armes, écrasant les pions de leurs adversaires pour avancer les leurs. Si cette guerre ressemble à la lutte sans fin qui fait rage entre les factions, ça n'est pas une coïncidence. Leurs buts sont similaires assez souvent et factions comme Seigneurs Dorés s'utilisent entre eux pour arriver à leurs propres fins. Rappelez-vous que les Chevaliers du Quartier sont aussi souvent membres de factions – ou bien leurs adversaires.

Par exemple, on peut évoquer la famille d'Arlen et particulièrement son maître, Timmon (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 6/ N), qui depuis longtemps a acquis le contrôle de tous les rabatteurs de Sigil. La question qu'on se pose, c'est « pourquoi ? » La réponse est simple. Les rabatteurs sont généralement la première source d'informations pour les primaires fraîchement débarqués en ville. De ce fait, quelqu'un qui contrôle ce que va dire le rabatteur, va contrôler l'endroit où le béjaune va aller. C'est une manière simple pour contrôler tout un segment de la population. Et ce segment de la population peut paraître si insignifiant, que personne ne devrait s'opposer à ça, n'est-ce pas ? Et bien, c'est ce que pensaient les d'Arlen aussi.

La chanson, c'est que les Chiffonniers ont eu vent de ce que les d'Arlen voulaient faire et qu'ils ont décidé de stopper ça immédiatement. Pourquoi ? Parce que ça semblait être la chose à faire à ce moment-là. L'Ordre Transcendental parcourut les rues de Sigil pour « racheter » des rabatteurs et ils formèrent de nouveaux guides. Tout cela

coûta cher et il fallut que la faction sacrifie beaucoup d'argent de son trésor.

Quand Timmon d'Arlen prit le contrôle de l'empire familial à la mort de sa mère (mort dont les circonstances furent difficiles à comprendre – Timmon est aussi capable que déterminé dans ce qu'il entreprend), il s'aperçut de la manœuvre des Chiffonniers pour gagner le contrôle des guides de la cité. Au lieu d'abandonner face à une force supérieure, Timmon utilisa son influence et une masse considérable d'argent pour s'allier au factol Emma Oakwright des Marqués. Une fois qu'il eut créé une relation stable avec les Preneurs, il les manœuvra pour que ces derniers perçoivent le jeu auquel se livrait l'Ordre Transcendantal pour faire main basse sur des rabatteurs – particulièrement ceux qui étaient apparus ces dernières années – professionnels qui d'ailleurs, ne payaient aucune taxe. Soudainement, les rabatteurs de la cité et principalement ceux des Chiffonniers furent chassés à travers les rues de Sigil par les Marqués (aidés par l'Harmonium) pour les obliger à cracher au bassinet ou les faire simplement dégager. Beaucoup de rabatteurs appellent encore cette période « les heures sombres ». Quoiqu'il en soit, les d'Arlen gagnèrent à ce moment-là une victoire significative.

Il y a de nombreuses façons de faire la guerre à Sigil et les armes ne sont pas toujours les mêmes.

..... Les grandes familles

Même si personne n'a jusque ici réalisé de classement des Seigneurs Dorés, chacun d'entre eux connaît sa propre importance, son propre pouvoir. Il existe donc tacitement une hiérarchie chez les Chevaliers de La Dame, qui peut se décliner ainsi : on dénombre une dizaine de familles majeures, une vingtaine de familles de pouvoir intermédiaire, et quelques dizaines de grands propriétaires, qui tout en ayant leur place dans le Quartier de La Dame, ne font que de la figuration lors des fastueuses soirées du Quartier de La Dame.

Voici quelques exemples de familles de Seigneurs Dorés :

La famille d'Arlen (majeure, humains) : sans doute la plus connue des familles des Seigneurs Dorés, Timmon et les siens sont considérés comme les plus puissants parmi les Chevaliers de La Dame. En réalité, il existe au moins trois Seigneurs plus fortunés, mais Timmon est si habile potilicien que le pouvoir qu'il détient va bien au-delà de sa richesse matérielle. Ils ont de nombreuses connections dans les factions, et sont très informés de tout ce qui se passe à Sigil. En outre, ils font partie des vieilles familles de la ville et représentent l'archétype de ce que doit être un Seigneur Doré : intelligents, manipulateurs, bienséants et grandioses tout en étant secrets.

Le Cheikh Mohammed El Kebir (majeur, humains avec ascendance efreet) : homme le plus riche de la cité, il est pourtant particulièrement peu connu, comme il met un point d'honneur à ne pas se mêler de politique sigilienne, à éviter au maximum la compagnie des autres Chevaliers, et accumule sa fortune sur des affaires menées sur le Plan Primaire. Il considère les bals du Quartier de La Dame comme une mascarade sordide, et essaye de préserver sa femme et ses nombreux enfants de cette « décadence ».

La famille De la Branche (majeur, humains) : cette famille s'est investie dans la politique sigilienne en plus de ses nombreuses affaires à travers les plans, et ce, depuis plusieurs générations. Baptiste De la Branche, le chef de famille, était le plus grand rival des d'Arlen. Mais aujourd'hui, il est devenu grabataire, et à mesure qu'il perd l'esprit (peut-être sous l'effet d'une malédiction lancée par les agents des d'Arlen), sa femme et ses deux fils (Marc et Joseph) se livrent une guerre sans merci pour récupérer l'empire commercial familial.

Arnoline De Farge (majeur, tieffelins) : énorme dondon autoritaire qui aurait, dit-on, fait assassiner feu son mari. Elle refuse de marier Lidya, sa seule descendance, même si

celle-ci est amoureuse de Laurent de Montségur. Comme Arnoline est très riche et sans véritable héritier, tous les courtisans de la ville essayent de conquérir son cœur, mais c'est une véritable mante religieuse.

L'empire De Farge est depuis des générations géré par des hommes d'affaire et des intermédiaires qui n'ont bien souvent pas conscience de l'identité de leur actionnaire principal, à qui revient une grande partie de leurs bénéfices.

De ce fait, la vie des membres de cette famille est dédiée à la mondanité et, dit-on, à la débauche. Cela explique peut-être pourquoi feu Louis De Farge avait épousé Arnoline, fille d'une succube.

Li Van San (majeur, humains) : l'origine chinoise des Van San n'est pas un mystère, même si Li, ses huit femmes et concubines, et ses six enfants ont su s'adapter rapidement au style sigilien. Le père de Li était empereur sur son monde d'origine. Li a conservé ce titre de « Fils du Ciel », quelques traditions, mais leur fuite de leur monde d'origine il y a une génération a été mouvementée. Sentant la révolte, ils auraient fui vers Sigil en emportant toutes les richesses de leur empire. Alors qu'ils apparaissaient comme des « parvenus » ou des « nouveaux riches » aux Seigneurs Dorés de l'époque, la famille Van San a su, à grands frais et par des manœuvres politiques impitoyables, se faire une place de choix parmi les familles majeures du district noble. La construction de leur gigantesque palais, au plein cœur du district, a beaucoup fait parler à l'époque.

La famille de Montségur (majeur, humains) : les Montségur sont une vieille famille de Sigil et leur empire commercial est vaste. Ils sont, comme les d'Arlen, assez représentatifs des Seigneurs Dorés, dans leur attitude noble et leur intelligence stratégique. Ils organisent nombre des soirées fastueuses du Quartier de La Dame, et tissent leurs alliances lors de ces rassemblements de puissants. Moins connue est leur opposition au Consortium Planaire de Commerce, comme Alexandre est depuis longtemps lié à

l'Ordre des Chevaliers de l'Aigle, qui s'oppose depuis des siècles à la puissante organisation commerciale.

La famille Korsarov (intermédiaire, humains) : les Korsarov descendent d'un lignage noble assez pur, et s'ils n'ont pas la puissance politique de certaines familles sigiliennes, ils ont cependant la reconnaissance de ces dernières. Mikhaïl et sa mère Olga sont les deux têtes pensantes de la famille et par hommes d'affaires interposés, ils gèrent en partie leur empire commercial, ce qui les distingue de pas mal de Seigneurs plus prestigieux, qui n'ont plus tellement de contacts avec les affaires. Les filles de Mikhaïl, Katja et Alessia, sont par contre des mondaines, dont les seules occupations sont de dépenser l'or de la famille en toilettes somptueuses et de participer aux soirées du Quartier de La Dame.

Shemeshka la Maraudeuse (intermédiaire, yuguloth) : cette fiélonne détient le plus vaste réseau d'espion et d'informateurs de la ville. Son empire commercial est assez important, par ailleurs, et elle participe à certaines des soirées du district noble, où elle est acceptée, même si elle effraie les cœurs les plus fragiles. Les autres Seigneurs Dorés rechignent à traiter avec une fiélonne, et dédaignent la façon dont elle gère directement ses agents de bas étage, comme ils trouvent très vulgaire de parler avec des gens du peuple. Mais beaucoup font appel à elle indirectement, lorsqu'ils ont besoin d'informations, notamment sur les factions, où dit-on, elle a beaucoup de contacts.

La famille Delcourt (intermédiaire, aasimars) : cette famille sur le déclin est l'exemple de ce qui arrive à ceux qui ne saisissent pas dans leur pleine mesure le jeu des mariages et des alliances parmi les Seigneurs Dorés. En mariant leur fille Antonia au fils unique des d'Arlen, Henri et Hortence Delcourt pensaient accroître le prestige de leur vieille lignée de Seigneurs Dorés.

Mais leur fils aîné Mathias, qui devait reprendre les commandes de l'empire

commercial Delcourt dans quelques années, a récemment disparu, sans qu'aucun mage ne puisse le localiser, et l'héritier en second, Thomas, qui est un jeune enfant, semble atteint d'une étrange débilité congénitale, qui l'empêchera sans doute de prendre les rênes de la famille.

Il est donc probable que dans quelques années, la famille d'Arlen, par le jeu des mariages, fasse main basse sur les richesses des Delcourt, absorbant purement et simplement cette lignée. Hortence Delcourt suspecte fortement les d'Arlen d'être à l'origine de la disparition de Mathias, et espère bien le prouver.

Zadara la Titan (intermédiaire, titan) : comme Shemeshka, Zadara n'est pas considérée comme une « famille majeure » parce que son empire est trop récent, et qu'elle ne joue pas assez bien le jeu mondain dont les Seigneurs Dorés sont spécialistes.

Mais il est probable qu'aucun empire financier n'a connu une progression si rapide que celui de Zadara ces dernières années. Elle semble avoir un sixième sens dans ses investissements, et tout ce qu'elle touche se change en or.

Pour l'heure, elle a repoussé toutes les demandes « d'association » émanant de Seigneurs Dorés, comme elle sait avoir plus à perdre qu'à gagner en rejoignant l'empire commercial d'un autre (si prestigieux soit-il). On dit d'ailleurs que ce faisant, elle a déjà « vexé » le Consortium Planaire de Commerce, et le Chevalier de La Dame Li Van San, alors il se pourrait bien que ces derniers essayent de lui mettre des bâtons dans les roues prochainement.

La famille Garibaldi (intermédiaire, tieffelin) : parmi les plus mondains des Seigneurs Dorés, les Garibaldi sont célèbres pour leurs frasques et leurs assassinats politiques. Il ne se passe pas un mois sans qu'une accusation d'empoisonnement vienne salir un des membres de la famille, pas un mois sans qu'ils provoquent un duel lors d'une soirée du Quartier de la Dame.

Qu'il s'agisse de précipiter un héritage, de provoquer un avortement, d'abattre un rival commercial ou amoureux, les Garibaldi ne sont pas des tendres et leur milice privée est notoirement connue pour sa brutalité. Par ailleurs, les connections entre les Garibaldi et la pègre sigilienne sont de notoriété publique (ils étaient notamment très liés aux Echarpes Rouges, mafia aujourd'hui démantelée par l'Harmonium).

Heureusement que le taux de fécondité est élevé dans cette famille, et qu'il y a de nombreux cousins, petits-neveux et autres oncles pour reprendre les rênes de la famille, parce que la position de « chef de famille » est la promesse de nombreuses tentatives d'assassinats, et peu nombreux sont ceux qui ont tenu plus de cinq ans à la tête de ce clan.

Actuellement, c'est Antonio Garibaldi qui dirige la famille. Son prédécesseur (Archibaldo) a été rattrapé par la justice (avec l'aide de Julia, la fille chérie d'Antonio) pour avoir organisé l'assassinat de ses deux frères (Gino et Lorenzo). Et s'il n'est pas dit qu'Archibaldo ait dit son dernier mot (il semble encore avoir un certain pouvoir depuis la prison, puisqu'Antonio a failli être assassiné dans un des saunas de « l'Autre Endroit » la semaine dernière), Antonio doit craindre ses cousins, oncles, grands-oncles, nièces, neveux, et peut-être même sa fille.

Ce que peu de gens savent, cependant, c'est que sous le couvert de cette profonde rivalité, la famille Garibaldi gère une grande partie des avoirs tanar'ris à Sigil, et l'arsenal des armées fiélonnes de la Guerre Sanglante leur doit beaucoup.

Ils ont de nombreux refuges dans et hors de Sigil pour cacher le matériel brûlant, les hors-la-loi un peu trop recherchés, et les tanar'ris qui ont déplu à leurs supérieurs. Autant dire que pour toutes ces raisons, l'Harmonium et les Rectifieurs ont un œil constant sur les Garibaldis.

La famille Laurentiis (mineure, humains) : la famille Laurentiis est de moindre importance parmi les Seigneurs Dorés, pour

la bonne raison qu'ils n'en font partie que depuis peu et qu'ils n'ont pas de titre de noblesse. De ce fait, ils ne gagneront de renommée que s'ils font la preuve de leur sens des affaires, de leur capacité à développer leur image et à adopter les codes des Chevaliers de La Dame.

L'arrière grand-père de Benito Laurentis (l'unique héritier, qui n'a que 23 ans) a fondé cette dynastie grâce à une fortune, dit-on, acquise au fil de l'épée en tant que factor des Marqués (en réalité, détournée alors que ce dernier en était le trésorier). En deux générations, les Laurentis, extrêmement ambitieux, ont su faire fructifier leur patrimoine et, par d'habiles manœuvres politiques, abattre de nombreux concurrents. Aujourd'hui, Benito et sa grande sœur Carolina, au sujet desquels circulent de nombreuses rumeurs, comptent bien faire la preuve de leurs ambitions, et se faire reconnaître parmi les grandes familles des Seigneurs Dorés.

Ils ont la fortune nécessaire pour faire partie des familles de rang intermédiaire, mais il leur manque la reconnaissance qu'ils s'appêtent à obtenir.

..... Intrigues actuelles du District Noble

C'est toujours une erreur de négliger l'importance des laquais, conseillers, courtisanes et autres hommes de mains qui gravitent autour des puissants, surtout quand la vie de ces derniers consiste à fuir l'ennui tout en laissant à d'autres le soin de gérer leurs fortunes. A l'ombre des grands personnages, beaucoup de monde vit, essayant de se faire une place, que ce soit par des démonstrations de force, d'intelligence ou tout simplement en se rendant indispensable.

Enguerran De la Blanchefeuille, cadet d'une famille de Seigneurs Dorés de moindre importance et dont le titre pompeux est « organisateur de soirées », est en réalité un des souteneurs les plus réputés du Quartier de La Dame. Les courtisanes, mignons et autres gigolos qu'il amène avec lui lors des grandes soirées du district noble, sont très

recherchés par les Seigneurs en manque de sensations fortes. Outre l'incomparable beauté et le charme certain de ses protégés, De la Blanchefeuille s'est toujours attaché à ce que les individus qu'il prostitue aient de l'éducation et une véritable compétence pour la séduction et le sexe. Autant dire qu'en terme de race et de pratiques sexuelles, il y en a pour tous les goûts. Alors évidemment, les prix sont loin d'être ceux pratiqués dans les quartiers populaires. Depuis, quatre ans, alors qu'Enguerran ne s'est rendu compte de rien, sa petite affaire est infiltrée par des eladrins au service de la déesse de l'amour Sunnie. Ces célestes mâles et femelles aux proportions parfaites ont pour but de rendre amoureux les Seigneurs Dorés qu'ils pourront séduire, afin de prendre le contrôle de leurs lignées. Grâce à leur charme, ces eladrins ont déjà obtenu quelques résultats, puisque le fils du puissant Li Van San, Ona, est totalement amoureux de Ielena, une magnifique eladrin potentielle de Sunnie. L'enfant (qui aura certainement la bonté inhérente aux aasimars), que porte dès à présent Ielena, va probablement précipiter un possible mariage entre le futur « Fils du Ciel » et cette « pauvre petite parvenue ». En mettant à la tête des fortunes du Quartier de La Dame des serviteurs fidèles, Sunnie pense pouvoir accomplir de grandes choses dans les années à venir.

Les jeunes femmes du clergé d'Idun sont clairement des rivales pour les courtisanes cherement payés du Quartier de La Dame, et grâce à leur charme et leur esprit bien fait, elles ont réussi à avoir leurs entrées dans plusieurs grandes maisons de la ville. Cela fait d'elle des acteurs politiques avec lesquels il faut compter.

Sur un autre plan, le factol Rowan Sombrebois des Marqués a clairement compris l'importance des Seigneurs Dorés dans l'économie de Sigil et au-delà. C'est pourquoi non content de s'être allié à Zadara la Titan, il a mis en place un programme pour former des hommes d'affaires compétents qui puissent se faire remarquer par des Seigneurs Dorés et intégrer leurs empires commer-

ciaux. De cette façon, le factol espère avoir un peu de prise sur ces puissants qui semblent tout contrôler.

5- Les districts du Quartier de La Dame

Bien qu'il soit facile de penser que le quartier comprend juste les Grandes Demeures et les Demeures de la Loi, les autochtones divisent le quartier en six districts : « le district des Cours » (autour des Cours de justice), « le Terrain Solide » (autour de la Caserne), « le district de l'Armurerie » (autour de l'Armurerie, est aussi appelé « la Gemme de l'Entropie »), « Le district des Tours sombres » (autour de la Prison), « Le district du Temple » et « le grand district des Nobles ».

6- Les Catacombes et les Douze Factols

Des rumeurs persistantes prétendent que la porte menant au royaume des dabus existe, cachée quelque part dans les catacombes, ce que les nains d'Outreterre appellent le Seuil de la Montagne. Cette rumeur est un sujet de conversation habituel aux « Douze Factols », une taverne-restaurant située sous les rues de la cité, à côté de la rue de Dossy. Le vestibule se trouve une trentaine de mètres sous le sol d'une cour crasseuse infestée de lierre-rasoir. Il est relié par un escalier à une salle nommée « le Hall des Tempêtes ». Cette pièce compte plusieurs arches de pierre et doit son nom à ses clients : différents habitants d'Ysgard vociférant et chantant à tue-tête (des einherars, des bariaures et autres...). Un escalier mène aux cuisines, mais la plupart des personnes se dirigent plutôt vers la profondeur des catacombes : le hall des Douze Factols : un lieu où jadis les douze Factols de l'époque s'étaient réunis pour prier La Dame d'éliminer les Expansionnistes. Cette salle abrite les fondations du bâtiment (cette réunion dut porter ses fruits, car le Dédale de Timlin apparut peu après). Au plus profond

de la construction, il y a le hall des Profondeurs, une pièce remplie de tables accueillant les clients. Dans le hall des Factols, douze statuettes de pierres représentent les factols de l'époque. Chacune mesure environ soixante centimètres de haut.

Dans ces deux salles (le hall des Douze Factols et le hall des profondeurs), il existe des passages menant à diverses salles de rangement et de stockage, mais aussi vers des passages plus profonds et plus anciens.

De temps en temps, des gars qui ont trop bu tiennent à visiter ces passages. Quand ils sortent les armes, on les laisse s'enfoncer dans l'obscurité avec leurs torches. Bien souvent, ils se mettent à crier quand leurs torches sont consumées et on parvient aux retrouver. Mais certains ont totalement disparu et on n'a plus jamais entendu parler d'eux.

7- La Roue de la Fortune

L'auberge appelée « La Roue de la Fortune » est l'endroit où les puissants viennent s'engager dans la guerre larvée qui rendra leur vie intéressante. C'est aussi l'endroit où ils pourront déguster les mets les plus fins et savourer les boissons les plus rares. La « Roue » attire aussi une large proportion de sicaires et de voleurs, c'est pourquoi un matois avec une bourse bien pleine devrait penser à recruter quelques gardes du corps pour éviter de finir dans le Livre des Morts (il y a aussi quelques fiélons qui traînent dans la rue juste à côté).

La salle principale est appelée « le bar du Dragon » et n'a rien de commun avec les auberges classiques. Avec la taille d'un grand hall et deux fois son prix, le bar du Dragon doit son nom à l'énorme tête de dragon qui va du miroir derrière le comptoir jusqu'au coin du bar lui-même, où la tête raconte aux clients des histoires de sa vie sur le Plan primaire. La plupart des gens qui se préoccupent de ce fait pensent qu'il y a un sortilège de nécromancie qui fait marcher tout cela. La rumeur dit que le dragon

maintient le calme à la Roue à chaque fois qu'un client devient trop gênant. Les invités sont généralement conviés à sortir et à ne jamais revenir ; si cette demande n'aboutit pas, ils se retrouvent enveloppés dans un nuage de noirceur – le souffle du dragon. D'autres rumeurs prétendent que le dragon est en fait le véritable propriétaire de la taverne, maintenu dans sa forme draconique par une illusion. En réalité, le corps du dragon se trouve sous le balcon, car celui-ci apprécie la compagnie de puissantes créatures.

Les autres pièces, (moins accessibles) de La Roue de la Fortune sont « La Coupe aux Dés », « La Pièce de la Chasse aux Ours » et « La Roue de la Fortune » elle-même. C'est une énorme roue plate en métal, décorée de clous sur ses bordures et d'inscriptions indiquant le résultat obtenu. La roue est maintenue verticalement par un dispositif mécanique permettant de la faire tourner. Le dispositif en question comporte aussi un morceau de cuir bouilli en son milieu, qui lorsque la roue a fini de tourner indique le résultat en bloquant la roue entre deux clous. (si vous voulez mieux comprendre le mécanisme, regardez Philippe Risoli à la télévision et son fameux jeu : « La Roue de la Fortune ») Les mises sont placées sur une table de bois devant la roue. Les probabilités de gagner sont ridicules, mais l'intervalle gagnant est à 1000 contre 1 ; aussi, il y a toujours un bibard ou un primaire pour tenter désespérément sa chance.

La roue a fait la réputation de la taverne et lui a donné son nom. De ce fait, elle conserve une certaine dose de nostalgie entre ses murs. Aujourd'hui, seuls les quoquerets ou ceux pour qui l'argent n'est pas un problème tentent de tomber sur l'intervalle doré (l'intervalle gagnant). Autant préciser que l'on ne récupère que rarement sa mise et seule la promesse d'un objet magique en guise de lot (situé dans un demi-interstice) maintient l'intérêt des clients. Le lot change tous les quinze jours. Quelques joueurs, par le passé sont repartis avec un anneau magique, une potion ou une baguette

magique. Juste assez pour que les clients misent encore. Un minimum de 10 pièces d'or est nécessaire pour pouvoir tenter de gagner un objet magique.

Les joueurs qui parient à la Roue de la Fortune ne savent pas que le jeu est truqué. Bien sûr, celui qui fait tourner la roue paraît anodin, il prétend même être un Greffier. Mais P. Cad Peadle (Primaire/ mâle humain/ magicien niveau 8/ secte des Mathématiciens/ LN) est en réalité un membre des Mathématiciens, une secte de spécialistes des nombres venus de Méchanus. Il connaît si bien les lois des probabilités qu'il parvient à arrêter la roue sur le segment qu'il veut, juste en donnant la bonne impulsion.

De temps à autres, il fait en sorte que Verden, qui gère l'auberge au-dessus de la taverne, reparte avec un objet magique. Le gérant du pub paye bien Peadle pour le boulot qu'il fait à la Roue (et pour empêcher les tricheurs et les chanceux de gagner trop de jonc). Mais il est venu à Sigil pour trouver des failles dans les lois physiques de la cité, espérant trouver une formule qui lui donnerait contrôle sur les portails. Sa mission implique qu'il gagne un peu de jonc, alors il est content de faire tourner la roue de façon à « arranger » un ami – si vous raquez suffisamment évidemment.

« La Coupe aux Dés » est l'attraction la plus dangereuse de la taverne, puisque certains riches matois sont de piètres joueurs et peuvent perdre une fortune dans la soirée. Ici, les clients peuvent aussi bien jouer contre la maison que contre d'autres joueurs. Perdre beaucoup de jonc peut être aussi valorisant socialement qu'en gagner, et même peut-être plus. En effet, n'importe qui peut gagner beaucoup, mais peu peuvent se permettre de perdre de grosses sommes. Bien que l'argent ne soit pas très important pour ceux qui peuvent se permettre de participer à ce jeu, ceux qui auraient la mauvaise idée de créer des problèmes s'apercevraient alors de la présence d'un mage rendu invisible accompagné de deux gargouilles.

Un personnage notable de cet établissement est la musicienne albinos répondant au nom d'Estrella (Planaire/ femelle demi-elfe/ Barde niveau 10/ Marqués/ CN), une stupéfiante barde à la peau pâle et aux cheveux brillants des reflets de l'argent le plus pur. Elle prétend venir d'Ysgard, ce qui est vrai, même si elle cache le fait qu'elle en a été bannie et qu'elle est désormais espionne pour le compte des Marqués.

Les manigances sont toujours obscures et secrètes à « La Roue de la Fortune », mais actuellement, tous les joueurs d'importance essayent d'obtenir *la Chronosphère de Lagos*, un artefact rendant son propriétaire immortel sans le transformer en mort-vivant. L'autre solitif que tous les affranchis veulent connaître est l'identité d'Il'kore, une princesse githyanki à la recherche de sa mère exilée, qui avait échappé à la condamnation à mort promise la Liche-Déesse githyanki. Il ne s'agit pas là d'une belle histoire d'amour familial : la princesse veut ramener la tête de sa mère pour prouver sa loyauté envers la Liche-Déesse et obtenir le commandement d'une forteresse astrale.

« La Roue de la Fortune » est un vieux bâtiment qui penche sur les constructions voisines. Ses planchers grinçants sont recouverts de tapis qui empêchent les craquements et les gémissements du bois. Un escalier montant à un premier étage mène à ce qu'on appelle « L'Iris Azuré », une auberge minuscule faite pour les grossiums qui ont trop bu et qui décideraient de passer la nuit là (pour plus de sécurité). D'autres utilisent L'Iris Azuré pour conduire leurs affaires discrètement. Les chambres sont protégées magiquement, de telle manière qu'un cafard qui tenterait de s'y glisser n'y parviendrait pas. Le prix d'une chambre (quand il y en a une de disponible) débute à 40 pièces d'or la nuit et peut monter beaucoup plus haut.

Verden

Localisation : elle tient l'Iris Azuré, l'auberge perchée sur la Roue de la Fortune.

Personnalité : sporadiquement intense, alerte, agressive et furtive.

Comportement : lorsque Verden se fait charmeuse, sa voix est basse est douce, son ton créant une intimité à laquelle personne ne reste insensible. Cette attitude fait que personne ne pressent le danger qui peut venir d'elle et à quel point elle est prête à tout pour rester en vie.

Combat : Verden craint l'affrontement, même si elle draine régulièrement les clients de l'auberge. Si elle est attaquée en public, elle fera la jeune fille en danger pour qu'on vienne à son secours. Si nécessaire, elle utilisera son *couteau* magique ou essaiera de drainer ses agresseurs, profitant de ses nombreux objets de protection.

L'Iris Azuré est moins bien décoré que le rez-de-chaussée, car cette partie du bâtiment est moins importante. On ne peut pas dire la même chose de celle qui le « gère » : la jeune elfe nommée Verden. Que ce soit ceux qui travaillent avec elle, ceux qui flirtent avec elle ou ceux qui ronflent tranquillement dans les chambres qu'elle a préparées, personne ne la connaît vraiment. C'est une « Prolongeuse » et pour rester jeune et vivante, elle doit absorber la force vitale des biges qui feraient l'erreur de la laisser poser son regard sur eux.

Personne ne pourrait deviner son obsession de donner la mort. Comme les autres elfes sylvains, Verden a l'air pleine de vie, a des cheveux brillants, une peau bronzée et des yeux vert mousse bordés de cils longs et fins. Ses cheveux courts couleur café, aux reflets cuivrés, retombent comme par vagues, entourant son ravissant petit visage. Quelques mèches tombent en vrilles jusqu'en bas de son cou comme de la vigne vierge. Elle est robuste, ses joues sont colorées par un rougeoiement fauve, et son petit corps voluptueux vibre dans un riche vêtement de cuir couleur noisette.

Bien entendu, comme tous les Prolongeurs, elle n'est pas aussi vivante qu'elle le paraît. Ses yeux semblent totalement exempts de vie – ceux qui les ont vus vous diront qu'il n'y a aucune lueur en eux. Les rares biges qui ont regardé au plus profond des yeux de Verden ont ressenti la même chose que s'ils tombaient dans puits froid sans fond.

Inutile de le dire, Verden ne laisse personne s'approcher trop près d'elle. Elle doit sans arrêt changer de travail pour éviter d'être remarquée. Si après de trop nombreux décès ou affaiblissements remarqués chez des grossiums, on arrive à comprendre qu'ils sont tous passés par le même endroit, il risque d'y avoir une enquête. Mais ce qui gêne vraiment Verden dans ses relations avec les autres, c'est qu'elle n'a pas de temps à consacrer à qui que ce soit – comme un lapin, elle est toujours à l'affût des menaces qui pourraient peser sur elle. Tous les Prolongeur se battent pour rester en vie, mais elle, particulièrement, semble avoir la mort aux trousses.

Déjà, lorsqu'elle n'était qu'une jeune voleuse sur le Monde Primaire d'Erth, elle avait appris de ses cinq frères aînés que tout ce qu'elle pourrait saisir était à elle. Elle devint avec le temps une voleuse extrêmement compétente, s'accaparant tout ce qui lui plaisait. Un jour, elle vola une gemme qui s'avéra être une clé de portail qui l'emmena directement à Sigil. Après avoir tourné un peu dans la Cage, elle comprit que la ville était pleine de biges mûrs pour être pelés et sa confiance en elle grandit en même temps que son exubérance à boire et parader en public.

Une nuit, par défi, elle vendit les droits sur son cadavre à un Homme-Poussière contre une tournée de bibe. Elle pensait qu'il lui restait plusieurs siècles à vivre avant que la Mort ne vienne la chercher. Cependant, quelques années plus tard, alors qu'elle pillait un mausolée dans l'Outreterre, elle tomba sur deux fantômes auxquels elle eut le plus grand mal à échapper. Il fallut qu'elle déploie tous ses talents de voleuse pour sauver sa vie, ou du moins ce qu'il en restait. Les fantômes, en une vingtaine de minutes, lui ont absorbé plusieurs années de vie.

Affaiblie, secouée et soudain douloureux, Verden retourna chaque pierre des plans pour rallonger sa vie. Breuvages magiques, anneaux, capes, elle devint une éponge à magie pour tout ce qui pouvait la rajeunir.

Enfin, sur Baator, elle rencontra un vieux githzerai qui lui révéla les sombres secrets des Prolongeurs.

Cela fait maintenant des siècles que tout cela s'est passé et les Hommes-Poussière aimeraient bien que leurs comptes soient mis à jour. Verden a essayé de racheter son contrat, jusqu'à mille fois son prix, mais les Morts ne veulent rien de moins que son cadavre. Verden a peur qu'ils essayent d'abrégier son existence pour pouvoir plus vite la récupérer – et elle n'a pas tort, car l'Homme-Poussière Qaida a payé la récupératrice Saure pour que Verden soit mise dans le Livre des Morts. Longtemps, les Hommes-Poussière ont essayé d'en appeler au tribunal qu'on appelle « La Cour du Malheur » (dans le Bas-Quartier) pour régler le cas de Verden, mais ce n'a jamais abouti.

Avec tous ces sujets de préoccupation, on comprend pourquoi Verden paraît quelque peu distraite si vous discutez avec elle. Par contre, elle se montrera beaucoup moins neutre si elle se dit que vous pouvez être sa prochaine « ouverture » (c'est comme ça qu'elle nomme les biges à qui elle va absorber l'énergie vitale). Elle va dès lors n'accorder d'attention qu'à sa cible, paraissant comme surexcitée durant ce court laps de temps. Ceux qui l'ont vue à l'action dans ce genre de moments la décrivent comme « intense ».

Les habitués de La Roue de la Fortune se poussent du coude lorsque Verden descend pour sa pause. Ils pensent tous qu'elle flirte un peu avec la magie, mais ils ne savent pas exactement ; comme une strige vorace, elle essaye de repérer des parieurs ou des joueurs de dés pas trop soupçonneux. Elle est toujours à la recherche d'un joueur ayant un peu trop bu, qui ne manquerait pas à grand monde s'il disparaissait ou d'une information sur un objet magique pouvant la garder jeune. Lorsqu'elle discute avec ce genre de personne, elle passe ses longs doigts sur leurs nuques en murmurant, « *je crois que je vais avoir une ouverture...* »

Verden achète des *potions de longévité* et des *élixirs de jeunesse* chez l'alchimiste Lainex Tassherbe et d'autres objets magiques tels qu'un *anneau de régénération* chez A'Kin le fiélon fidèle. Mais elle est toujours à la recherche de quelque chose d'autre, de quelque chose de mieux.

Un secret pour lequel elle serait capable de mourir, (au sens figuré, bien entendu), c'est l'existence de la *Chronosphère de Lagos*, une montre sphérique que l'on dit avoir le pouvoir de rendre son détenteur immortel. Au moins une douzaine de clients de l'auberge sont à la recherche du fabuleux artefact ; aussi, il y a toujours une discussion ou deux à ce sujet dans la salle principale. Très souvent, Verden loue les services de mercenaires ou d'aventuriers pour qu'ils fassent des recherches à ce sujet, pour essayer d'en savoir un peu plus, ou tout simplement pour la protéger lorsqu'elle se déplace dans Sigil.

Bien sûr, l'intérêt qu'elle peut porter aux autres est toujours inconstant, voire vampirique, mais personne n'a jamais à se plaindre de son travail à l'auberge. Dans ses brefs contacts avec les clients, elle est attentive et énergique. Les matois qui ont trop abusé de la bibe sont menés à leurs lits où ils pourront finir leurs bouteilles. Verden accomplit son travail admirablement.

Lorsqu'on l'accuse de quoi que ce soit, elle baisse la tête comme un enfant honteux. Personne n'oserait penser que c'est parce qu'elle a peur qu'elle ne répond pas aux questions, que c'est parce qu'elle est terrorisée qu'elle ne regarde personne les yeux dans les yeux.

Verden vieillit dix fois plus vite que la normale, mais une fois par jour, elle peut absorber un niveau de vie par un contact prolongé avec quelqu'un et ainsi, rajeunir d'une année.

Elle évite les combats en jouant les jeunes filles fragiles, attirant toujours l'aide d'un bête en forme.

Verden ; femme elfe sylvestre ; roublarde niveau 11 ; Primaire ; secte des Prolongeurs ; humanoïde de taille M ; FP 11 : DV 11d6, pv 48 ; Init +8 ; VD 9m ; CA 22 (prise au dépourvu 18, contact 17) ; attaque au contact +16/+11 (*dague* +4, 1d4+4, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : drain d'énergie, attaque sournoise +6d6 ; Particularités : immunité au sommeil, vision nocturne, +2 aux js contre les enchantements, recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges +3, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esquive extraordinaire ; Faiblesses spéciales : faiblesse de faction ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +11, vigueur +3, volonté +4.

Caractéristiques : force 10, dextérité 18, constitution 10, intelligence 14, sagesse 13, charisme 16.

Compétences : bluff +4, connaissance (Sigil) +15, escalade +7, décryptage +7, désamorçage +13, évasion +5, renseignement +6, intimidation +11, perception auditive +2, déplacement silencieux +15, crochetage +16, fouille +17, psychologie +14, détection +16, acrobatie +18, utilisation d'objets magiques +9, maîtrise des cordes +15.

Dons : attaque en finesse, science de l'initiative, science de la feinte, esquive.

Possessions : *armure de cuir* +3, *anneau de protection* +3, *amulette de protection vitale*, *dague* +3, *seuil cubique*, *elixir de jeunesse*, *broche de cicatrisation*, *potion de longévité*, *anneau de régénération*.

Capacités de faction : *drain d'énergie* : une fois par jour, avec une attaque de contact, Verden peut vider une victime de toute son énergie pour récupérer 1d6 années de vie.

Faiblesse de faction : *vieillesse*, Verden vieillit à un rythme dix fois supérieur à la normale.

8- L'Auberge du Bariaure Doré

Trois rues après l'énorme statue d'un primaire quelconque nommé Bigby, à quelques pas de l'Armurerie, l'auberge dite du « Bariaure Doré » sert une clientèle des Plans Supérieurs, de l'Arborée au Mont Céleste. Musique apaisante, lumière tamisée et plats « paradisiaques » rendent ce lieu populaire auprès des plus riches et des plus raffinés des habitants du Quartier de La Dame. Les prix sont fixés en conséquence, bien que de l'argent dépensé dans ce lieu soit toujours de l'argent bien dépensé.

Les tensions entre les aasimons loyaux et chaotiques sont toujours présentes, mais les

deux camps savent rester courtois et la violence en ces lieux est extrêmement rare. Les choses qui ne peuvent visiblement pas être réglées d'une autre façon conduisent à des combats livrés dans le ciel de Sigil, où les champions de lumière de la Loi et du Chaos combattent jusqu'à « la première terre ». En clair, lorsqu'un de ces combattants volants est projeté à terre, il perd le combat.

Les plus importantes sources de tensions viennent des fiélons qui, occasionnellement, pris de nausée par tout ce « Bien » dégoulinant, interrompent la douce musique par des jurons proférés à l'encontre des clients de l'auberge, quelques cris exaspérants ou des sorts gênants tels que *nuage puant* ou autres. En dépit de l'envie d'en découdre qui remue les deux côtés, les vrais combats sont rares car aussi bien les aasimons que les fiélons craignent la colère de La Dame. Généralement, les fiélons se contentent de rester sur le pas de la porte pour narguer leurs adversaires, qui doivent juste faire montre de beaucoup de patience, jusqu'à ce que les fiélons se lassent et s'en aillent.

Le portier a donné son nom à l'auberge. Dorémane est un bariaure élégant qui semble avoir du sang de Léonal. (Planaire/ mâle bariaure/ guerrier niveau 12/ Adorateur de la Source/ Neutre Bon). Plus poli et modéré que la moyenne de ses pairs, il est assez direct pour dire en face à un deva qu'il a trop bu et qu'il se montre irrespectueux envers les autres clients. Heureusement pour lui, sa voix est assez persuasive pour ramener n'importe qui à la raison.

9- Le Palais du Bouffon (ou La COUR des DOUCEURS)

Couvrant autant de surface que le Grand Bazar, la Fonderie et la Ruche réunis, Le Palais du Bouffon est un terrain neutre de rassemblement pour les riches et les puissants. Dommage que trop peu d'entre eux viennent pour remplir ces grands halls vides – car cela pourrait permettre à

quelques voleurs rusés et sans le sou de leur dérober suffisamment de jonc pour vivre tranquillement toute leur vie. En vérité, le palais du Bouffon est une espèce de lieu fantôme plein d'escaliers qui ne mènent nulle part et de grands corridors vides. Seuls les dabus se sentent vraiment chez eux ici, même si on les a vus quelques fois jeter des regards inquiets par-dessus leurs épaules.

Le jour de vacances annuel se nomme « Grace » et est célébré par un bal costumé tenu dans le fantastiquement grand Palais du Bouffon. Toute l'élite sociale – et tous ceux qui veulent les voir ou être vus par eux – attend cet événement. Plus d'un millier de personnes se pressent à ce gala, qui est offert chaque année par une famille différente. Il n'est pas surprenant de voir que c'est une espèce de concours et chaque famille veut faire mieux que celle de l'année précédente. Chaque bal est donc plus somptueux et plus grand que celui de l'année passée.

Jeremo, « le fou de La Dame »

Quoi qu'en disent les courtisans, les factols et les autres visiteurs, le vrai dirigeant du Palais est « le Fou de La Dame », un humain du nom de Jeremo. A la différence de sa silencieuse maîtresse, Jeremo ne cesse jamais de branler son râtelier et il peut embobiner n'importe qui. Malgré son baratin, Jeremo est un véritable grossium dans le gouvernement sigilien. Sa vraie force lui vient de son talent de marionnettiste : il contrôle le service civil et une bureaucratie. Il a aussi une inexplicable capacité à prédire où va apparaître le prochain portail. Son secret l'accompagnera probablement dans la tombe.

En fait, Jeremo est un membre des Donneurs de l'Anneau, une secte d'Ysgard qui a lentement gagné une certaine influence. Jeremo espère devenir le factol des Donneurs de l'Anneau lorsque la secte viendra finalement participer à la kriegstanz sigilienne (la guerre secrète entre les factions). Il espère alors supplanter Ingwe, l'actuel leader de la secte qui ne se doute de rien. Au coeur de son Palais, Jeremo garde un grand secret : un portail permanent menant

en Ysgard, que Jeremo espère être une pièce essentielle dans son plan : cet endroit deviendrait le quartier général de la faction nouvellement créée. Jusque-là, le trafic se faisant par ce portail est limité, mais cela changera.

La suite de Jeremo comprend soixante humains, vingt-quatre bariures, sept glabrezus et un lillend, chacun d'entre eux membre des Donneurs de l'Anneau. En plus de cela, des milliers de sympathisants à travers la cité lui fournissent déjà de l'aide (vente des produits volés, diversion, espionnage et autre...)

Jeremo « Le Fou de La Dame » ; mâle humain ; guerrier niveau 6, roublard niveau 12 ; Planaire ; leader de la secte des Donneurs de l'Anneau ; humanoïde de taille M ; FP18 : DV 6d10+6 (guerrier) +12d6+12 (roublard) plus 18 (*pierre ioun rose romboïde*) ; pv 103 (121) ; initiative +7 ; VD 9m ; CA 20, (contact 15, pris au dépourvu 20) ; BBA +15/ lutte +17 ; attaque simple au corps-à-corps +21 (*raprière sanglante* 1d6+5 plus 1 Con, 18-20/x2) ou +19 distance (*arc long composite* 1d8+3, 20/x3, 53m) ou +15 distance (2 flèches avec feu nourri) ou +13 distance (3 flèches avec feu nourri) ; Outrance corps-à-corps +21/+16/+11 (*raprière sanglante* +3, 1d6+5 plus 1 point de constitution, 18-20/x2) ou +19/+14/+9 distance (+1 arc long composite (+2) 1d8+3, 20/x3, 53m) ou +17/+17/+12/+7 distance (4 attaques avec tir rapide) ; Attaques Spéciales : attaque sournoise +6d6 ; Particularités : évasion, esquive totale, capacités de secte, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, esprit fuyant, sens des pièges +4 ; Faiblesse spécifique : faiblesse de secte ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +13, vigueur +10 (+11 *pierre ioun rose romboïde*), volonté +10.

Caractéristiques : force 15, dextérité 17, constitution 13 (15 *pierre ioun rose romboïde*), intelligence 11, sagesse 15, charisme 10.

Compétences : équilibre +15, bluff +0, escalade +15, diplomatie +4 (s), déguisement +12 (+14 avec son kit de déguisement), évasion +3, premiers secours +4, discrétion +17 (+22 avec sa cape elfique), intimidation +14, saut +2, connaissance (nature) +2, perception auditive +17, déplacement silencieux +16, crochetage +14 (+2 avec ses outils de voleur de maître), équitation +12, fouille +0 (+5 *lunettes grossissantes*), psychologie +16, détection +4, survie +9.

Jeremo parle le commun et le dabus.

Dons : vigilance, combat réflexes, tir de loin, science de l'initiative, science de la destruction, volonté de fer, tir rapide, tir en aveugle, attaque en puissance, tir rapide, autonome, attaque en finesse.

Possessions : *anneau de protection* +1, *bracelets d'armure* +5, *pierre ioun rose cendre prismatique*, *pierre ioun rose romboïde*, *raprière sanglante* +3, *arc long composite* +1 (+2), *carquois d'Eblonna*, 60 flèches de maître, *bottes de rapidité*, *cape elfique*, *beaume des dabus*, *lunettes grossissantes*, ceinture à potions de maître, *potion de flou*, *potion de soin des blessures modérées*, *potion de neutralisation du poison*, deux flasques d'acide, deux fioles d'antitoxine, *sac sans fond (type I)*, *poussière d'apparence*, *poudre dessiccative*, *corne du mal* [l'alignement de Jeremo est CN, donc cet objet magique n'a aucun effet quand il l'utilise], *baume de Keogbtom*, *plume de Quall (bateau cygne)*, colle souveraine, outils de voleur de maître, kit de déguisement, 2 sacoches de ceinture, 5 allume-feu, bâtonnet fumigène, 42 pp.

Heaume des dabus : cet artefact mineur est fait d'un métal argenté et est décoré de deux cornes imitant celles d'un dabus. Une touffe de cheveux blancs surplombe le casque, entre les deux cornes. Cet objet n'offre que peu de protection et n'handicape ni la vision ni l'ouïe.

Quiconque porte ce heaume bénéficie d'un +10 dans tous ses jets relatifs à ses compétences sociales (bluff, diplomatie, renseignements, intimidation) quand il traite avec un dabus. Il comprendra parfaitement tous les rébus grâce auxquels les dabus communiquent. De plus, lorsqu'il porte ce casque, les mots qu'il prononcera se transformeront en rébus identiques à ceux des dabus. Avec un jet de sagesse réussi (DD15), le porteur peut s'exprimer de cette façon lors d'une action standard, sans avoir à parler fort.

Lorsque quelqu'un porte le heaume des dabus, La Dame des Douleurs le considérera comme un dabus renégat, un peu comme Fell. Sa présence est tolérée à des endroits de Sigil normalement interdits, et le porteur n'est pas susceptible d'être décheté ou envoyé dans un Dédale s'il contrevient aux édits de La Dame. Lorsque l'individu enlève le heaume, cependant, il doit faire face aux conséquences de ses actes.

Aura : importante, d'illusion et de transmutation ; niveau de jeteur de sorts : 18ème ; poids : 1 kg.

Capacités de secte : Quiconque accepte des dons d'un Donneur de l'Anneau est son obligé.

Pour chaque 1000 pièces d'or données à quelqu'un, l'attitude de cette personne évolue d'un rang vers l'amical.

De plus, une fois par niveau, le Donneur de l'Anneau peut réclamer une faveur d'un pnj qui a au maximum le double de ses DV. La faveur dépend autant de la générosité habituelle du Donneur de l'Anneau que de l'identité de celui qui est son débiteur

(pour un Seigneur des Abysses, laisser un pj bon en vie peut en soi être une faveur).

Faiblesse de secte : un Donneur de l'Anneau ne possède jamais rien. Il accepte les dons et les richesses mais les transmet toujours par la suite. Ils partagent leurs sorts, leurs objets magiques avec de parfaits inconnus. Un Donneur de l'Anneau n'achète ni ne vend jamais rien.

La rumeur court que le palais aurait subi l'invasion de rats-crânes, ce qui a stoppé net tout commerce dans l'enceinte du bâtiment, les marchands ayant juré de ne pas revenir tant que la vermine n'aurait pas disparu. Personne n'a vu les dabus se préparer pour une extermination quelconque, aussi, il est possible que le Bouffon de La Dame ait quelqu'un d'autre à l'esprit pour accomplir cette tâche.

Le Palais du Bouffon est aussi la base d'Autochon le sonneur de cloches, qui dirige la plupart des courriers sigiliens.

Autochon le sonneur de cloches

Localisation : au Palais du Bouffon, où il rencontre les clients qui veulent engager un courrier.

Personnalité : amer, emporté et professionnel.

Comportement : Autochon déteste le bruit et est toujours en train de murmurer ; il essaye d'ignorer les cliquetis de son armure et tous les commentaires que les autres lui font à ce sujet. Sa mentalité le pousse à marchander lorsqu'un client veut engager un courrier, même si ce n'est pas nécessaire. Quoiqu'il en soit, il traite tous les clients avec respect.

Combat : Autochon se sent facilement provoqué et en vient aux mains immédiatement – il sait qu'il s'essouffle vite alors il tape vite. S'il est attaqué en public, 1d4 courriers (roublards niveau 2 avec des dagues) viendront à sa rescousse en 1d4 rounds.

Les ménestrels de Sigil tissent des contes charmants au sujet de braves courriers qui arpentent les rues, porteurs de messages d'amour, d'affaire et de trahison. Ces chansons éveillent l'esprit des enfants de la cité qui s'amuse à interpréter ce rôle - en délivrant des messages codés, en esquivant les obstacles et en se précipitant juste à temps à leur quartier général secret. Cette histoire-ci n'est pas une de celles contées par les bardes, car elle est véridique.

Il y avait jadis un jeune et charmant jeune homme nommé Autochon qui ridiculisait les

autres courriers, tant il était capable. Tout le monde dans le Quartier de La Dame faisait appel à lui pour délivrer ses messages. L'ambitieux jeune homme eut l'idée de créer son propre service de courriers dans le quartier, ce qu'il fit.

Les riches seigneurs se fiaient aux "courriers silencieux" - des coureurs qui portent des bâtons enchantés avec un sort de Bouche magique qui délivre le message uniquement au destinataire correspondant - et les mages confiaient leurs mystérieux colis aux courriers d'Autochon seulement, magiquement liés comme l'étaient leurs marchandises.

"J'aurai - il me faut - le plus important service de courrier de Sigil" disait Autochon, et il a bien failli ne pas y arriver - notamment à cause des attaques croissantes sur ses employés, on lui dérobait les messages, les clients et parfois les courriers eux-mêmes.

Quand personne ne put garantir à Autochon la protection qu'il voulait, tout semblait perdu. Et ce jusqu'à ce que l'arcanoloth **Shemeshka la Maraudeuse** fasse sa connaissance. Elle lui suggéra de rencontrer Noxana l'Indésirable (*Planaire, femelle tieffelin, Prêtre 6, Libre Ligue, Chaotique Mauvais*) au redoutable Temple des Abysses. C'était l'endroit de dernier recours, mais les contrats avec les fiélons du temple sont toujours honorés. (Noxana l'Indésirable est la responsable de ces contrats). Autochon la rencontra alors, dans la pénombre du clocher du temple.

Et quelle rencontre ce fut. Noxana était attirée par le visage élégant du jeune homme - sa peau brune, ses yeux verts clairs, l'encre brillante d'un dragon tatoué sur sa pommette.

Et tandis qu'elle passait le doigt sur ce symbole de la Libre Ligue, Autochon dégagea la chevelure de corbeau disgracieuse de son visage et aperçut un symbole similaire en or qui pendait à son oreille.

Pendant un moment, ils ne dirent rien, puis ils entamèrent les négociations, et leurs

paroles enthousiastes s'attirèrent l'une à l'autre. Autochon commençait chaque phrase par "*Il me faut*", mais Noxana l'Indésirable, à son tour, était tout aussi exigeante. Finalement, le contrat fut signé, par le sang - promettant la protection des fiélons en échange de la gratuité de son service de courrier. Mais les deux continuèrent de se voir dans les ombres. Car pour Autochon, Noxana n'était pas si indésirable que ça.

Malheureusement pour le couple, un espion dénonça leur rendez-vous galants à Noshteroth des Ecailles Ambrées, le plus haut prêtre du temple (*planaire, tieffelin, prêtre 10, voleur 12, Morne Cabale, Chaotique Mauvais*). Enragé par la nouvelle, celui-ci empala l'espion sur l'entrée du temple, où les corbeaux vinrent manger sa chair. Que Noxana ait été la sœur chérie ou l'amour secret du grand prêtre, on ne le sait pas, toujours est-il que Noshteroth jura qu'il aurait sa vengeance sur Autochon.

Il condamna Autochon à la punition des traîtres au temple : aussi longtemps et aussi loin qu'il puisse fuir, le jeune homme serait maudit à entendre l'éternel et macabre son du glas du clocher de Baphomet.

Autochon essaya en vain de protéger ses oreilles du son des abominables cloches, mais ni la distance, ni la magie, ni aucun coton ne purent jamais le protéger de l'horrible clameur aux régularités de métronome.

Ses amis n'entendaient rien alors que lui était assourdi. Ne pouvant dormir ni se concentrer, au bout de trois jours, il était au seuil de la folie. Lorsqu'il survécut de peu à un combat contre le Démon des Cloches, Autochon alla se réfugier dans la maison réputée appelée la Roue de la Fortune où il pria Shemeshka la Maraudeuse de l'aider.

"*S'il vous plaît, gente dame*" hurla le guerrier en s'effondrant au sol, les mains sur ses oreilles, "*Il me faut votre aide !*" Shemeshka l'observa attentivement, puis elle acquiesça et pointa le creux de sa main vide vers lui.

Autochon arracha désespérément un sac de pièces d'or de sa ceinture, mais elle se mit à rire et le refusa - il pouvait lui fournir davantage. Les hommes de Shemeshka rapportèrent une armure de plaque complète en acier gris de la Gaste Grise.

Une fois que l'armure fut revêtue et que Shemeshka eut rabattu la visière du lourd heaume sur le visage d'Autochon, le son se fit plus lointain. Un son lourd et sombre qu'il entendrait pour le reste de sa vie, une vie passée dans une ramure.

Autochon se releva, l'armure le protégeait du bruit, grâce à l'acier dans lequel elle était forgée. Cependant, il restait toujours un peu du bruit. A chaque mouvement qu'Autochon faisait, son armure cliquetait et c'est à partir de là que tout le monde l'appela le Sonneur de Cloches.

Depuis ce jour-là, Autochon ne quitta plus, ni la nuit, ni le jour, sa lourde armure de métal. Les gens pensèrent qu'il cachait une affreuse cicatrice.

Depuis ce jour-là, Autochon porte l'armure complète à tout moment, malgré la chaleur étouffante ou la fatigue harassante. Au fil du temps, sa grande silhouette rectiligne d'autrefois se courba sous le poids du métal.

Beaucoup de gens dans Sigil pensaient qu'il portait l'armure pour cacher une quelconque affreuse défiguration. Ils étaient souvent surpris lorsqu'Autochon levait sa visière pour avaler une petite bouchée de pain ou une bouffée d'air frais, révélant au passage un beau et saisissant visage. Dans ces moments là, il lui arrive de tressaillir en entendant le son des cloches augmenter, et il referme alors la visière.

C'est ainsi que les conversations d'Autochon, autrefois si courantes, devinrent de brefs murmures, et ses sourires devinrent aussi rares que des pierres précieuses. Bien souvent, il ne dit rien du tout, mais on peut l'entendre se maudire sous son heaume grisâtre. L'homme tenace, qui jadis commençait chacune de ses phrases par "*Il me faut*",

fut réduit à la place à dire de simples supplications : "*Il me faut du silence*". Il devint intolérant et fougueux, en particuliers avec les courriers qui jouissaient d'une protection à ses frais. Autochon commença à les traiter avec violence, arrachant la langue de ceux qui refusaient de lui payer une taxe pour avoir le droit de livrer des messages. Cela, bien entendu, rendit la situation plus calme pour lui - et donna un sens macabre à la notion de courriers silencieux.

Un seul courrier a toujours refusé de lui faire un tel paiement tout en gardant sa langue : une gamine nommée Kylie, qui démissionna en plein milieu d'une prestation, vola le message, et laissa Autochon dans l'embarras. Fou furieux, ce dernier voulut la tuer, mais Shemeshka la Maraudeuse intervint à temps pour arrêter son geste, insistant sur le fait qu'il devait, au lieu de ça, la protéger secrètement. Autochon se demanda alors si l'arcanoloth n'avait pas tout planifié depuis le début.

Alors que dire d'Autochon le Sonneur de Cloches ? Solitaire, tourmenté, il consacre chaque heure à l'amélioration de ses services. Il doit réussir, il doit honorer l'horrible contrat du temple avec des bénéfices abondants - dont une grande partie va à Shemeshka en dédommagement de l'armure. Autochon reste dans les halls silencieux du Palais du Bouffon, une zone de rassemblement peu fréquentée, destinée aux riches et aux puissants du quartier, d'où il gère ses courriers. Il préfère garder son esprit occupé (afin de moins entendre les cloches lointaines), et il traite en personne ceux qui viennent embaucher des messagers. Avec un peu de chance, un client pourrait brièvement apercevoir son visage lorsqu'il soulève sa visière, dévoilant succinctement l'homme que c'était autrefois.

Autochon le Sonneur de Cloches ; mâle humain ; guerrier niveau 12 ; Planiaire ; Libre Ligue ; humanoïde de taille M ; FP : 12 ; DV 12d10+36 ; pv 112 ; Init +5 ; VD 9m ; CA 23 (pris au dépourvu 22, contact 14) ; BBA +15/ lutte +20 ; attaque au corps-à-corps +20/+20/+15/+10 (*cimeterre de rapidité* +3, 1d6+8, 15-20/x2) ; Particularités : armure de la Gaste Grise, capacité de

faction ; Faiblesses spécifiques : cloches de Baphomet, faiblesse de faction ; AL NM

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +11, volonté +6.

Caractéristiques : force 16, dextérité 12, constitution 17, intelligence 14, sagesse 10, charisme 8.

Compétences : bluff +7, renseignement +3, intimidation +18, connaissance (Sigil) +6, connaissance (les plans) +6, perception auditive +5, profession (courrier) +6, psychologie +3, détection +2.

Autochon parle le commun des plans, le céleste, le baatezu et le tanar'ri.

Dons : enchaînement, succession d'enchaînement, endurance, prestige, volonté de fer, persuasif, vigilance, arme de prédilection (cimeterre), arme de prédilection supérieure (cimeterre), science du critique (cimeterre), science de l'initiative, attaque en puissance, spécialisation martiale (cimeterre).

Cloches de Baphomet : lorsqu'il ne bénéficie pas de la protection que lui procure son armure de plate, Autochon subit la malédiction des Cloches de Baphomet – leur son lourd et puissant résonne à ses oreilles jours et nuits, l'empêchant de dormir et le poussant progressivement vers la folie. Chaque nuit qu'il passe sans son armure, Autochon doit réussir un jet de sauvegarde de volonté avec un malus cumulatif de -1. Un échec le plonge dans une folie destructrice qui l'amène à commettre les actes les plus sanglants. Cette folie retombe au matin, mais vient à nouveau le hanter la nuit suivante.

Armure de plate de la Gaste Grise : cette énorme armure de métal grise, bardée de piques et forgée sur la Gaste Grise, protège Autochon du glas perpétuel des Cloches de Baphomet qui résonnent à ses oreilles. Elle le protège aussi du démon de ce clocher du Temple des Abysses. Pour bénéficier de cette protection, Autochon doit porter cette armure de plate dans son intégralité, et rabattre la visière de son heaume. Les cliquetis de cette armure interdisent à Autochon toute tentative de paraître discret ou de surprendre ses adversaires. La lourdeur de cette armure lui inflige un malus cumulatif de -1 sur ses jets d'attaques pour chaque round de combat après le cinquième, comme combattre dans une telle tenue est épuisant.

Possessions : *cimeterre de rapidité* +3 (72315 p.o.), *armure de plate de la Gaste Grise* +1 (7650 p.o.), *anneau de protection* +3 (18000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 97965 p.o.

Capacités de faction : +2 aux js de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition (y compris psioniques, y compris ceux qui ne permettent normalement pas de js).

Rabais : 20% de rabais sur ses achats sur le Grand Bazar (hors immobilier et objets magiques).

Réseau d'informateurs : sur le Grand Bazar, bénéficie d'un +10 à ses jets de renseignement.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs.

10- Le Temple des Abysses

Intermédiaire entre un portail menant aux Abysses et un lieu de célébration du plan du même nom, le Temple des Abysses déchire le ciel de Sigil au beau milieu du Quartier de La Dame. Ce lieu est régi par le Grand Prêtre Nostheroth et sa cohorte de suivants, dont la fonction est autant celle de prêtres que de collecteurs de taxes.

Les messes noires sont dites chaque nuit à anti-pic ; tous les Seigneurs des Abysses sont vénérés, un chaque nuit, jusqu'à ce que la liste entière soit épuisée, après quoi l'ordre reprend du début.

L'extérieur du temple est une simple pierre noire agrémentée des lames argentées, typiques de l'architecture sigilienne. Ce qui le différencie des autres bâtiments, c'est que parfois, dans la faible et grise lueur du matin sigilien, des corps ensanglantés sont retrouvés empalés sur ces gigantesques lames. Ceci est le résultat des messes noires terrifiantes menées dans ce lieu impie. Ce genre d'atrocité est généralement rapidement nettoyé par les collecteurs qui ramassent les cadavres après pic, bien que les lois de la cité leur interdisent de ramasser ceux qui ne sont encore qu'agonisants, car les sacrifiés sont généralement empalés de manière à mourir le plus lentement possible. Les corbeaux des bourreaux achèvent généralement les plus coriaces lorsque le manque d'eau les a suffisamment affaiblis. Quelques suppliciés ont réussi à survivre deux jours et sont invariablement morts parce qu'ils avaient perdu tout leur sang (les blessures infligées par les corbeaux) ou par déshydratation. Les bonnes âmes qui ont l'idée d'aller décrocher ceux qui ne sont pas encore morts vont généralement les remplacer.

L'intérieur du Temple est un lugubre sanctuaire du mal, avec de sombres colonnes

de marbre et douze golems à la forme de terrifiants griffons semi-reptiliens aux yeux émeraude. Des chandeliers de métal sont surmontés de milliers et de milliers de bougies prises dans le cellier du temple. Leurs flammes sont pourpres et brûlent au cœur du sanctuaire, entourant l'autel. Un grand escalier en colimaçon mène aux quartiers des prêtres et des acolytes. Les visages des Seigneurs des Abysses sont sculptés au-dessus de chaque entrée et sortie du temple, regardant tous ceux qui les prient.

Le Temple des Abysses a la réputation de rendre toute chose possible et de nombreux factols se sont tournés vers cette solution quand ils n'avaient plus d'autres alternatives. Le prix est toujours le sang ou l'âme et de préférence celui de suppliants. Le Temple des Abysses est remarquablement discret sur le compte de ceux qui viennent demander l'aide des Puissances. Bien sûr, si la personne aidée venait à faire des problèmes, il se pourrait que le contrat soit révélé. Lorsqu'un bige désespéré vient signer un contrat avec le temple, donc, le prêtre se doit de vérifier à qui il a affaire.

Le Grand Prêtre du Temple se nomme Nostheroth aux Ecailles Ambrées (Planaire/ mâle tieffelin/ prêtre niveau 10, voleur niveau 12/ Morne Cabale/ Chaotique Mauvais). Selon à qui l'on demande, il fait partie des Indés ou des Mornés. Il commande une foule de rutterkins, trois nabassus qui servent de messagers ou de gardes, empêchant les gens de détacher les sacrifiés accrochés aux lames du Temple, un conseiller Hezrou nommé Urgrek qui sert aussi de maître de cérémonie, une équipe de quatre armanites qui soulèvent sa chaise à porteurs. Il commande aussi un couple de cambions en réalité jumeaux qui sont toujours en train de manigancer pour prendre la place du Grand Prêtre (et dont les tactiques sont prévisibles à cent lieues même pour les rutterkins). La légende veut que lorsqu'à leur naissance, ces jumeaux n'avaient qu'un cerveau pour deux...

La consœur et unique confidente du Grand Prêtre se nomme Noxana (Planaire/ femelle tieffelin/ DV 4+3/ Pv 22/ Libre Ligue/ Chaotique Mauvaise) et on prétend qu'elle serait sa fille. Noxana est responsable des contrats et par conséquent du clocher du Temple, la particularité la plus effrayante mais aussi la plus secrète du temple.

Les Cloches de Baphomet sont suspendues loin au-dessus du sol, dans la tour principale du Temple. Ceux qui ont négocié avec les démons du Temple sont les seuls à entendre ces cloches et ceux qui n'ont pas respecté leurs contrats entendent ce bruit à longueur de temps, n'importe où qu'ils puissent fuir, à Sigil ou plus loin encore. Le bruit assourdissant des cloches empêche ceux qui l'entendent de dormir et les conduit directement vers la folie.

Une personne entendant les cloches doit faire un jet de sagesse par nuit avec un malus de -1 de plus chaque nuit. S'il échoue à un DD de 10, le pauvre bougre sombre dans une rage sanguinaire indescriptible. Une fois cette soif de sang assouvie, la personne retrouve son calme jusqu'au prochain crépuscule.

La folie du Clocher de Baphomet est juste un avertissement pour ce qui viendra par la suite. Au bout d'un moment, les gens sous l'emprise des cloches se sentent poursuivis, hantés par le Démon des Cloches. Ce démon les poursuivra, les capturera et les tuera. A chaque fois que ce démon reçoit un coup d'épée ou un sort, il produit un son tellement assourdissant qu'il peut tuer n'importe qui près de lui. On connaît véritablement peu de détails à propos de ce démon car peu de gens ont survécu après avoir été pourchassés par lui.

Le secret à propos des golems griffons-serpents : ils ont déjà tué des centaines d'intrus et les prêtres ne les nettoient jamais. Ils sont donc maculés de sang et de lambeaux de chair, ce qui impressionne les nouveaux intrus. Leur particularité, à l'inverse des autres golems, c'est qu'eux dévorent leurs victimes. Leur secret de fabrication n'est connu que du Grand Prêtre et de leurs créateurs, les Seigneurs des Abysses.

Griffons serpents, créatures artificielles colossales extraplanaires ; FP 10 : DV 15d10+40, pv 122 ; Init. +0 ; VD 9m, vol 12m (maladroit) ; CA 21 (contact 8, pris au dépourvu 21) ; BAB +11/ lutte +25, attaque au corps-à-corps +15/+15 (griffes, 1d8+6, allonge 3m, 20/ x2) et +10 (morsure, 2d8+3, 20/ x2) ; Attaques spéciales : regard hypnotique, destruction de lames ; Particularités : traits de créature artificielle, réduction des dégâts 10/ adamantine ou armes contondantes, vision nocturne, vision dans le noir 18m, RM 19 ; AL : N.

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +5, volonté +5.

Caractéristiques: force 23, dextérité 10, constitution –, intelligence –, sagesse 10, charisme 7.

Les griffons serpents du Temple des Abysses mesurent près de 6m et pèsent approximativement six tonnes.

Regard hypnotique : portée 9m, js de volonté DD15 pour y résister. Une victime de ce regard hypnotique qui échoue à son jet de sauvegarde est sans défense pendant 1d4+1 rounds. Si l'on réussit un js contre ce regard, on y est immunisé durant 24 heures. Ce js est basé sur le charisme.

Destruction de lames : une arme tranchante ou perçante qui frappe un griffon serpent doit réussir un jet de vigueur DD 23 ou être détruite par les écailles atrocement dures de cette créature (4d6+6 dégâts à chaque attaque). Les armes contondantes ne sont pas affectées par cet effet. Une arme magique bénéficie en outre d'un bonus égal à 2+ la moitié du niveau de lanceur de sort de créateur de l'objet. On dit que ces golems ont été créés pour forcer le respect dans ces lieux : le soltif, c'est qu'un béjaune reste un béjaune et il ne connaîtra pas forcément l'existence de ces monstres.

11- Le Temple d'Hermès

La plupart des Planaires ne choisissent pas un dieu unique à prier, mis à part s'ils sont prêtres. Cependant, Hermès a réussi à attirer de nombreux fidèles parmi la population de voyageurs de Sigil ou ceux qui y séjournent de manière plus durable. Ce temple est censé abriter un portail menant au Mont Olympe. Mais personne n'en connaît la clé, ce qui rend cette information peu utile. Il est sûr cependant que quelqu'un connaît le fonctionnement du portail car tous les matins, des charrettes et des brouettes pleines de fruits et de légumes d'Arborée apparaissent sur les pavés près du Temple.

L'assistante du Grand Prêtre se nomme Moll la Folle, une Erynie à la recherche du portail menant au Mont Olympe.

12- LA TOUR du VER

Emplie de cris inhumains et de soldats au garde-à-vous, la Tour du Ver est la peine que l'on réserve aux fauteurs de troubles ou aux voleurs qui ont attiré l'attention de La Dame en pelant ou en embobinant d'autres habitants de la Cage. La Tour fut érigée non loin de la Prison (on dit que les deux bâtiments n'en étaient jadis qu'un seul, avant qu'une terrible explosion ne les sépare) et est gérée par les Rectifieurs. Les affranchis ne mentionnent jamais ce lieu par son nom, car cela porte malheur. Les gens qui le font attrapent la poisse et la seule manière de s'en débarrasser est de cracher au bassinnet d'un gars de l'Harmonium, ce qui embête même le plus riche des Chevaliers de La Dame.

La Tour tire son nom du symbole de la faction des Rectifieurs qui est gravé sur ses murs. La tour abrite aussi la « mascotte » de la Mort Rouge, une sorte de serpent ailé, que les habitants de la cage appellent « le Ver » ou « le Dragon ». Les primaires disent qu'en réalité, ça s'appelle une wyverne, mais qui les écoute ?

La mascotte sert plus qu'à décorer le bâtiment ; son venin provoque un délire qui rend plus faciles les interrogatoires menés par les Inquisiteurs Rectifieurs et assurera le retour des suspects après leur passage chez les Greffiers. C'est une autre façon de s'assurer que Justice sera faite. Certains condamnés à mort sont tout simplement mangés par la wyverne.

La wyverne est connue depuis des générations comme étant « le Ver des Rectifieurs » et a été nourrie par ceux-ci non pas pour son intelligence ou ses talents de chasseur, mais pour sa férocité et son venin. Son venin est la composante principale nécessaire à la fabrication des *potions de vérité* (équivalent de l'effet de l'*anneau de vérité*). Les Rectifieurs considèrent que ce sérum de vérité

(qui dure de un à six rounds lorsqu'on a bu la potion) est une façon d'interroger les suspects plus « humaine ».

Tous ceux qui attaquent ou se battent d'une quelconque façon avec la Wyverne sont considérés dès ce moment comme les ennemis des Rectifieurs et seront pourchassés à travers la Cité. Cela inclut ceux qui voudraient voler du venin suintant de la bête, que les Rectifieurs considèrent comme leur unique propriété.

Le Ver des Rectifieurs ; mâle wiverne ; dragon extraplanaire de taille gargantuesque ; FP 9 ; DV 10d12+60, pv 125 ; Init. +3, VD 6m, vol 18m (médiocre) ; CA 20 (contact 5, pris au dépourvu 20 ; BAB +10/ lutte +34 ; attaque au corps-à-corps +18 (dard, 2d6+12 plus poison, allonge 6m, 20/x2) et +18 (morsure, 3d8+12, allonge 4m50, 20/x2) et +16/+16 (ailes, 3d8+6, allonge 4m50, 20/x2) ; Attaques spéciales : venin, étreinte ; Particularités : réduction des dégâts 10/magie, vision dans le noir 18m, immunisé au sommeil et à la paralysie, vision nocturne, odorat, RM 17, AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +13, volonté +8.

Caractéristiques: force 35, dextérité 10, constitution 23, intelligence 6, sagesse 12, charisme 9.

Compétences : discrétion +1, perception auditive +16, déplacement silencieux +13, détection +18.

Dons : capacité spéciale (venin), vigilance, flotte, science de l'initiative, attaques multiples.

Etreinte : pour utiliser cette capacité, le Ver des Rectifieurs doit pouvoir attaquer avec ses pattes arrières. Il peut alors tenter d'empoigner une créature par une action libre, et sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit son jet de lutte, il immobilise son adversaire.

Venin : injection, vigueur DD 23, effet primaire et secondaire : perte de 2d6 points de sagesse. C'est un js basé sur la constitution et qui inclue un bonus racial de +2.

13- LA FORGE de TRABAN

Située dans une rue perpendiculaire au marché diurne, juste en face de la Prison, cette forge qui crache constamment de la fumée produit de belles armures non magiques. Le vénérable Traban (Primaire/ mâle nain/ guerrier niveau 1/ Loyal Bon) s'est spécialisé dans les armures de plates ornementales telles qu'en portent les chevaliers

lors des parades ou pour célébrer leurs victoires. Il ne travaille que sur commande et ses armures coûtent de cinq à mille fois plus que la normale, en fonction du temps qu'il passe aux fabriques.

Traban est assisté par son fils, Traban Junior (312 ans), son petit-fils Tarholt (205 ans), son arrière petit-fils Tarholt Junior (138 ans) et un ogre qu'il a adopté, Mange-Clou. Ce dernier, qui vit avec la famille de Traban depuis qu'il est devenu orphelin (à l'âge de 2 ans), est un sujet d'expérience de Tarholt, qui se demandait si un ogre élevé à la manière naine pourrait devenir quelqu'un de bien. Jusqu'à présent, Mange-Clou n'a jamais tué personne. La famille est arrivée de Krynn il y a près de 120 ans, lors d'un petit exode nain en direction d'Outreterre. Traban a déplacé sa forge pièce par pièce. Il n'a aucune intention de revenir un jour dans le Plan Primaire, bien que tous ses descendants aient envie de revoir leur plan natal.

Tarholt

Personnalité : concis, candide et ferme.

Comportement : Tarholt ne parle que lorsqu'il n'a pas à attendre longtemps une réponse. Il pourra se faire une idée d'un endroit ou d'une personne en un seul regard, mais il gardera bien souvent ses conclusions pour lui.

Combat : comme en toutes choses, Tarholt combat sobrement, et sans bla-bla. Il aime faire semblant de ne pas sentir les blessures pour effrayer ses adversaires, mais il saura accepter une retraite stratégique – ça ne sert à rien de mourir inutilement.

Tarholt, le petit-fils de Traban était particulièrement impatient de revoir sa Terre Natale. Ce nain de 343 ans travailla dans le feu des forges durant un bon siècle après que la famille se soit installée à Sigil, mais il a quitté les fournaies sigiliennes il y a près de 10 ans. Ce changement survint après la mort subite de sa femme, Gertelen – qui succomba selon elle à la peste qui ravagea la Cage à cette époque – mais ce ne fut pas la seule raison du départ de Tarholt. L'air frais et délicieusement pur de Krynn lui manquait, ainsi que sa montagne natale creusée de tunnels. Lorsque sa femme vivait, Sigil était

presque supportable, mais depuis sa mort, cet air lui donne la nausée.

Traban ne voulait cependant pas perdre son petit-fils et il lui proposa de devenir une espèce de courrier pour la forge, concluant des affaires, allant chercher des matériaux rares, ou honorant des contrats hors de Sigil. Par ce biais, Tarholt servait encore sa famille même s'il satisfaisait sa soif de voyage. De ce fait, durant ces dix dernières années, Tarholt a passé peu de temps à Sigil. On l'a surtout vu sur l'Outreterre, principalement dans les mines ou les grandes salles de la Montagne des Nains, mais aussi à Ironridge, Glorium ou encore quelques villages de la Libre Ligue.

Tarholt se satisfait de cette position, car en même temps qu'il sert les intérêts de sa famille, il se fait plaisir. Son vrai plaisir, c'est ce qu'il arrive à faire en plus des obligations par rapport à sa famille.

Tarholt a déjà rencontré et commercé avec des membres de la mystérieuse race des arcanes (qui ne peuvent pas entrer à Sigil pour une raison inconnue), qui lui ont déjà procuré de nombreux biens tels que des épices, du vin et de nombreux objets ramenés du Plan Primaire. Il est évident que comme tout nain qui se respecte, il ne commercera jamais avec des gens comme les khaastas ou les tsos ; ses voyages sont rendus beaucoup plus dangereux quand ces lascars ont vent de son passage.

Tarholt amène aussi des gemmes de la Montagne des Nains vers la Cage. On dit que ces gemmes ont l'étrange pouvoir de lier les nains qui les portent à la Montagne des Nains. S'ils venaient à décéder, leurs âmes rejoindraient la fameuse Montagne. Dans sa *ceinture aux poches multiples*, Tarholt en transporte beaucoup et les revend à Sigil. Il a besoin de jonc pour acheter ou construire une maison sur l'Outreterre pour la retraite de Traban (si ce vieux nain ne meurt pas sur sa forge). La vérité, c'est que Tarholt voudrait s'y installer pour devenir mineur.

L'Homme-Poussière Qaida achète à peu près toutes les gemmes qu'il a à vendre.

Tarholt ne lui pose jamais de questions à propos de son besoin de pierres – il déteste les ragots et ne met jamais son nez dans les affaires des autres. Il arrêterait probablement tout commerce avec cette aasimar s'il savait qu'elle donne les gemmes au démembre Ly'kritch, qui les utilise pour capturer des âmes.

La famille de Tarholt connaît ses « exploits » de vendeur, mais ils regardent ailleurs pour garder le clan uni... Ils voient Tarholt comme un personnage, un vieux et respectable nain.

Bien entendu, cette partie de sa vie reste inconnue de la plupart de ceux qui commercent avec lui. Bien que Tarholt commerce avec les arcanes, qu'il commerce pour des quoquerets ne bénéficiant pas de ses connaissances, ou qu'il engage des gardes du corps ou des aventuriers pour l'accompagner dans ses voyages les plus dangereux, il est sévère et brusque. Comme tout membre des Marqués (la faction à laquelle il appartient), il croit fermement en l'autosuffisance et préfère ne compter que sur lui-même la plupart du temps. Cependant, il n'est pas fou et se fera accompagner s'il se lance dans un périple qu'il sait trop dangereux.

Ceux qui suivent Tarholt le décriront comme un piètre compagnon de voyage, il déteste parler et fait les phrases les plus courtes possibles. En plus, il n'aime pas utiliser les portails et il fera un maximum de marche à pied pour éviter d'en utiliser un.

Comme vendeur, Tarholt n'a qu'une seule politique : le premier prix qu'il propose est le dernier. Si ce prix n'est pas accepté sans poser de questions, Tarholt s'en va et ce n'est pas du bluff, il s'en va réellement et calmement. Ce nain a un aspect dur et renfermé qui montre qu'il n'est pas le genre de personne avec qui on parle. Il vit pour gagner de l'argent et il ne s'arrête jamais. Il fut choqué lorsqu'un jour, un bariaure le compara à Harys Hatchis, le plus grand baratineur de Sigil, homme que Tarholt ne porte pas dans son cœur.

L'aspect du nain n'est pas immédiatement plus engageant que ses manières. Ses traits semblent taillés à la serpe tandis que ses joues sont en permanence colorées par le temps qu'il a passé à travailler à la forge. Ses mains sont calleuses, on les dirait presque de cuir. Tarholt a une touffe de cheveux noirs et de lourds sourcils au-dessous, rendant encore plus sévères ses yeux sombres. Son petit corps rabelais est habillé par un pauvre vêtement de jute partiellement englouti au niveau des jambes par des bottes de cuir visiblement usées par les intempéries rencontrées lors de ses nombreux voyages. Lorsqu'il voyage, il porte une armure de plate légère fabriquée par son grand-père lui-même.

En temps que commerçant et marchand, Tarholt a rencontré beaucoup de succès. Mais il n'a pas gagné les faveurs du conglomerat de marchands connu sous le nom de « Consortium Planaire du Commerce ». Un des représentants à Sigil du Consortium, le seigneur marchand Estavan, est frustré et énervé par le refus de Tarholt de traiter avec lui. Il semble que Tarholt n'ait aucune confiance en Estavan – et sachant que celui-ci est un ogre-mage, cela n'a rien d'étonnant. Estavan n'est pas particulièrement vexé par cela, car on l'a déjà entendu dire qu'en d'autres circonstances, il aurait volontiers mangé le nain.

Traban accepterait de toute manière assez mal que sa forge fasse affaire avec le Consortium. Il laisse son petit-fils s'en occuper, mais il ne veut pas le perdre pour un peu plus de richesses. Les habitudes de Tarholt – incluant son besoin de toujours voyager, de s'échapper de la Cage – divisent son clan. Après tout, les affaires de Tarholt ne peuvent avoir comme but qu'il se fasse un nom, il travaille pour sa famille.

Tarholt ; mâle nain ; guerrier niveau 9 ; Primaire ; Marqués ; humanoïde de taille M ; FP 9 ; DV 9d10+18, pv 78 ; Init +5 ; VD 6m ; CA 20 (pris au dépourvu 19, contact 11) ; attaque au corps-à-corps +14/+9 (hache de guerre naine (m), 1d10+4, 19-20/x3) ou à distance +11 (arbalète de poing (m), 1d4, 19-20/x2, 9m) ; Attaques spéciales : +1 aux jets d'attaque contre les orques ; Particularités : connais-

sance de la pierre, vision dans le noir 18m, stabilité, +2 aux js contre le poison, +2 aux js contre les sorts, +4 d'esquive contre les géants ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL LN.

Jets de sauvegarde: réflexes +4, vigueur +10, volonté +5 (+2 contre les sorts et effets imitant les sorts).

Caractéristiques : force 14, dextérité 12, constitution 14, intelligence 16, sagesse 10, charisme 10.

Compétences : artisanat (forge d'armure)+20, dont +2 racial), connaissance des plans (+15, spécialisé dans l'Outreterre, dont il connaît les portails, les monstres et la géographie), escamotage +3, estimation (+17, dont +2 racial), intimidation +12, profession (marchand) +12.

Dons : science de l'initiative, arme exotique (arbalète de poing), arme de prédilection (hache de guerre naine), spécialisation martiale (hache de guerre naine), arme de prédilection supérieure (hache de guerre naine), science du critique (hache de guerre naine), talent (forge d'armure), volonté de fer, vigueur surhumaine.

Possessions : harnois (m), arbalète de poing (m), carreaux (11), hache de guerre naine (m), hache de lancer, *ceinture aux poches multiples*.

Capacités de faction : toutes les compétences sont des compétences de classe ;

Rabais : peut réduire le prix de tous les biens qu'il achète de 5 à 10%.

+2 en escamotage

Faiblesses de faction : ne peut faire l'aumône ni faire quelque chose sans être récompensé pour sa peine.

Douze Factols. C'est une véritable merveille : au-dessus d'un bassin de pierre circulaire d'une trentaine de mètres de diamètre, s'élèvent vers le ciel une douzaine de petits bassins de métal. L'eau coule en cascade d'un bassin à l'autre pour enfin se déverser dans le plus grand. Ils résonnent tous d'une même et unique mélodie, mêlant délicatement violons et chants, rappelant à certains moments ce que l'on peut entendre au paradis. Que la musique fasse de l'effet ou non sur son auditeur, c'est Marianne la Noire elle-même qui est vraiment importante. C'est elle qui peut voir – en réalité entendre – l'avenir de ceux qui s'abreuvent à la fontaine.

Personne à Sigil ne se souvient d'un temps où Marianne n'était pas la gardienne de la Fontaine (en fait, certains s'en souviennent, mais n'en parlent pas). La prêtresse de Bragi est un peu fantomatique, elle semble avoir une trentaine d'années. Sa peau est d'un blanc de lait et brille des reflets du bassin (certains pensent que l'eau de la fontaine agirait comme un *élixir de jeunesse*, bien qu'une telle chose n'ait jamais été prouvée). Gracieuse et souple, la prêtresse glisse comme un feu-follet dans un ample manteau blanc. Sa chevelure de lin coule comme un champ de maïs jusque dans son dos. La vérité est que seuls ses grands yeux – dont la pupille et l'iris partagent un même noir d'ébène – justifient son nom.

14- LA Fontaine chantante et Marianne la Noire

D'abord, on entend la musique : des tonalités douces et calmes résonnant à travers le Quartier de La Dame aux oreilles de chacun, les invitant à s'approcher. Derrière la musique, résonnent des ballades oubliées, chantées par une douce voix de soprano toujours en parfaite harmonie avec la mélodie. Alors que l'on progresse dans le Quartier, la magnifique voix et l'hypnotisante musique se font plus fortes, plus claires, alors que cette symphonie éthérée amène les curieux jusqu'à sa source : la Fontaine Chantante.

La fontaine se situe entre les Cours de Justice, le Palais du Bouffon et la taverne des

Localisation : à la Fontaine Chantante, dans le Quartier de La Dame

Personnalité : théâtrale, charismatique, gentille.

Comportement : Marianne la Noire se présente comme une femme intelligente et mystérieuse qui parle doucement. Elle attire les passants avec son chant, et sait « travailler la foule » à la manière d'une oratrice avertie.

Combat : si elle est attaquée, elle se protège avec une *peau d'écorce* et tente de dissuader son agresseur avec *immobilisation de personne*, saisissant sa *masse sacrée intense* si nécessaire. Si elle est attaquée en public, un admirateur (guerrier niveau 1d6+2) viendra à son secours dans 75% des cas.

Lorsque les plumes d'un vert-gris pâle des pigeons de Sigil tombent dans le bassin – troublant la parfaite mélodie avec des accords

plaintifs et stridents – Marianne les ramasse et les sèche. A l'occasion, elle en offre une à une personne qui écoute la musique ; c'est toujours un honneur de recevoir un tel présent. En général, elle accroche les plumes à son manteau ou les met dans ses cheveux. Lorsqu'il fait chaud et que les pigeons viennent en masse autour de la fontaine, Marianne est tellement recouverte de plumes qu'on a du mal à croire qu'il s'agit d'une femme.

Certains disent que Marianne est plus qu'une humaine. Sa voix est aussi enchanteresse que celle d'une sirène. La chasseuse Adamok Ebon la compare au son hypnotique des baleines et des Requins-chanteurs qui nagent dans le Fleuve Océan.

C'est en tant qu'adoratrice de Bragi, divinité du chant, que Marianne compose de magnifiques ballades s'accordant avec la musique du bassin. Quelquefois, elle agrmente ses prestations de sortilèges qui captivent son public toute la chanson durant. Même sans sorts, elle attire des foules chaque jour.

La prêtresse se considère comme une amuseuse publique ; elle dépend de son auditoire pour vivre. Pour quelques sous, elle devine le futur de quiconque boit dans la Fontaine (elle peut, si besoin est, lancer un sort de *purification de l'eau*). Marianne possède aussi, accrochée à sa ceinture, sous son manteau, une louche en argent grâce à laquelle on peut boire plus aisément.

Lorsqu'ensuite celui qui a bu ouvre la bouche pour parler, à la place de mots résonne une merveilleuse musique similaire à celle émise par la fontaine. Ceux qui n'ont encore jamais vu cela s'exclament généralement d'étonnement mais Marianne les fait taire d'un geste de la main. Après quelque temps, Marianne entend le futur des clients et leur chuchote à l'oreille. Une donation de 5 pièces d'argent permet de connaître des renseignements pour la prochaine journée, de 25 pièces la semaine suivante et de 50 pièces, le mois suivant.

Comment cela marche-t-il ? C'est avec un air doux et mystérieux que Marianne sourit quand on lui pose la question. « *La connaissance appartient à Bragi* » murmure-t-elle quelquefois, « *il la partage simplement avec moi.* » Certains matois ne se satisfont pas de cette réponse. Quelques-uns pensent qu'elle est en fait une incarnation des Nornes, ces divinités nordiques qui demeurent dans l'Outreterre. Ces mêmes lascars pensent que la Fontaine est reliée d'une quelconque façon à la « Roue de Urd des Nornes – peut-être par un portail au fond du bassin (cependant personne n'en est jamais sorti). Ceux qui croient cela s'avisent de ne jamais croiser la route de Marianne et surtout de ne jamais boire à la fontaine, car leurs pensées pourraient être une offense pour les Nornes (les histoires concernant la Roue de Urd dissuadent à peu près tout le monde).

Il faut quand même dire que tout le monde ne considère pas la lumineuse jeune femme comme une menace. Chaque foule comprend quelques biges désireux d'acheter le futur avec quelques pièces. Bon nombre de personnes, spécialement ceux qui ont un procès aux Cours de Justice, qui se situe juste à côté, le font juste parce qu'ils pensent que ça va leur porter chance. Le fait est que, « chanter avec la fontaine » est devenu une espèce de rituel pour beaucoup de voyageurs qui passent dans le Quartier de La Dame, particulièrement lorsqu'ils ont besoin de chance. La douceur de Marianne, sa façon d'aborder les gens lui garantissent des revenus toujours en augmentation ; lorsqu'elle sourit, chaque bige a l'impression que c'est à son adresse.

Quelquefois, un des sourires ou une des chansons de Marianne s'adresse véritablement à un matois en particulier. Les espions opérant au sein de la Cage utilisent souvent Marianne pour passer ou recevoir un message qu'elle camoufle dans une de ses ballades. Par exemple, un aventurier pourra recevoir un message qui n'aurait peut-être pas été si simple à recevoir par le biais d'un courrier normal. Les célestes qui vendent de

façon cachée des armes pour les besoins de la Guerre Sanglante – Koe, Tripicus et Cirily – font passer par la prêtresse des messages secrets à leurs clients, à leurs fournisseurs et autres intermédiaires (c'est grâce à eux que Marianne a obtenu la *masse sacrée intense* qui pend actuellement à sa ceinture). La prêtresse demande peu en échange de ses services, persuadée que transmettre des connaissances à travers les chansons est une bonne façon de servir Bragi. Bien entendu, elle n'accepte pas de travail venant de lascars mauvais, utilisant au besoin un sort de *connaissance des alignements* pour mieux connaître un employeur potentiel.

La plupart des matois qui se trouvent dans la foule ne pourraient pas comprendre les messages secrets de Marianne, même s'ils en savaient assez pour essayer. La prêtresse enterre ses messages sous tellement de métaphores et d'images que même ceux à qui le message est destiné ne comprennent pas toujours. Bien qu'elle ne cherche pas à confondre ses auditeurs, leur perplexité amène souvent sur les lèvres de Marianne un léger sourire (après tout, si un matois n'est pas assez malin pour comprendre le message, il n'est pas de son devoir de les éclairer plus).

Avec le jonc qu'elle collecte grâce à ses prédictions, Marianne s'achète un repas et loue une petite chambre chaque après-midi à l'une des nombreuses auberges qui se trouvent dans les environs de la Fontaine Chantante. Depuis peu, son auberge préférée est « la Perruque Poussiéreuse », une pension où juges et avocats se reposent avant leurs tâches matinales. Le fait est que le propriétaire de l'auberge, Bialla (Planaire/ mâle demi-elfe/ niveau 0/ Adorateur de la Source/ LN), garde toujours une chambre pour sa camarade de faction, que Marianne se montre où non.

Peu importe où elle demeure, chaque matin la prêtresse prend ce qui lui reste de jonc et elle se rend dans la Ruche, où elle le donne aux pauvres ou aux artistes Mornés qui composent diverses pièces musicales, à la recherche de leurs muses. Elle a l'habitude

de mettre quelques dizaines de pièces dans le chapeau des jumeaux Fensir, Morvun et Phinéas. Morvun est sûr que Marianne est attirée par ses vers si profonds, mais c'est l'accompagnement musical ô combien mélancolique de son jumeau qui retient l'attention de la jeune femme.

Une fois qu'elle a vidé ses poches, Marianne retourne à la Fontaine Chantante dans le Quartier de La Dame. Là, elle enlève les plumes de pigeons de l'eau, préparant l'arrivée des spectateurs de cette nouvelle journée.

La prêtresse entretient de plus ou moins bonnes relations avec les commerçants du voisinage, excepté avec un lascar en particulier – Autochon le Sonneur de Cloches. Au début, lorsque Marianne a appris les insultes que lui adressait cet Indé, elle a pensé qu'il lui reprochait le bruit qu'elle faisait (ce qu'il reproche à à peu près tout le monde en fait). Autochon doit en fait supporter en permanence d'être une vraie cloche ambulante (ceci est dû à la malédiction du Temple des Abysses réduite par l'armure que lui a « offerte » Shemeshka la Maraudeuse). Bien sûr, c'est un soltif pour la plupart des gens du Quartier ; ils savent juste que Autochon a une migraine perpétuelle et qu'il apprécie le calme. Mais la vraie raison pour laquelle il n'aime pas Marianne, ce n'est pas qu'elle chante, mais plutôt ce qu'elle chante. Lorsqu'elle transmet des secrets par ses chansons, Autochon considère que c'est au déficit de son affaire de courrier (après tout, n'a-t-il pas le meilleur réseau de courriers de Sigil ?) Qui plus est, le fait que Marianne n'ait pas d'entreprise réelle (elle n'a pas pour but de gagner de l'argent) fait qu'Autochon ne peut pas la pousser à la banqueroute (à l'inverse de ses précédents concurrents).

Marianne est sur ses gardes vis-à-vis d'Autochon ; elle est quasiment sûre qu'il est (lui ou un des ses pions) responsable d'un bon nombre de problèmes qui ont empoisonné son existence. Par exemple, il y a peu, alors qu'elle rentrait de « La Perruque

Poussièreuse », elle retrouva la Fontaine Chantante complètement remplie de plumes. Un petit son étouffé provenait seulement du bassin habituellement si magnifiquement bruyant. Le fait que les plumes qui encombraient le bassin n'appartenaient pas seulement à des pigeons mais aussi à des sympathétiques, des wastrels et d'autres espèces inconnues à Sigil montrait qu'il s'agissait d'un mauvais coup.

Nonobstant, cela n'arrêta pas longtemps Marianne qui fut très rapidement aidée par son public pour enlever les plumes du bassin. Les marchands du coin donnèrent aussi un coup de main non négligeable (la Fontaine est bonne pour le commerce). Quand la fontaine fut nettoyée, les gens dirent que jamais sa musique n'avait été aussi belle.

Malheureusement, Autochon n'est pas le seul à venir troubler la prêtresse. Le baratineur en chef Harys Hatchis est toujours malvenu pour un spectacle aussi public que celui-ci. Cet homme est si excité, si enthousiaste, qu'il arrive à la longue à mettre Marianne sur les nerfs. Une ou deux fois par jour, il se faufile dans la foule pour voir Marianne de près ; Elle sait toujours quand il est là, juste par les exclamations dont il ponctue les fins de chansons. Il est toujours le plus repérable dans une foule, il met ses bras en l'air durant les chansons et bouge sur le rythme de la musique. Il essaye de convaincre Marianne d'accepter de travailler pour lui (il voudrait qu'elle fasse de la publicité pour lui dans ses chansons). Bien qu'elle ne prenne pas ça pour un compliment, il ne cesse de lui dire qu'elle pourrait vendre de la vertu à un deva.

Bien qu'elle passe ses journées en public et qu'elle soit parfaitement chaleureuse, c'est plutôt une solitaire. Ceux qui ont pu plonger leurs yeux dans les siens prétendent y avoir vu l'éternité, l'éternité et le Multivers entier. Ses yeux sont son lien avec le défilement du temps et le secret de ses prévisions.

Avant son actuelle incarnation, Marianne – une Homme-Dieu qui croit que la vraie

ascension ne se fait qu'après plusieurs vies – était un dauphin qui nageait dans le Fleuve Océan. Les dauphins ou les requins-chantants de ce légendaire cours d'eau sont connus pour leurs chants, qui, une fois décodés, donnent des connaissances sur les plans et beaucoup de sagesse. La Fontaine Chantante est elle-même liée aux douces eaux d'Océanus – ce qui lui donne ses propriétés magiques. Bien que la prêtresse croie sincèrement que ses pouvoirs de divination lui viennent de Bragi, il lui arrive d'être hantée par des rêves de sa vie passée.

Marianne la Noire, femelle humaine ; prêtresse de Bragi niveau 5, Planaire, Adorateurs de la Source, humanoïde de taille M ; FP 5 : DV 5d8+5, pv 35 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 16 (pris au dépourvu 15, contact 11) ; attaque au corps-à-corps +5 (*masse sacrée intense* +2, 1d8+1d6 contre les morts vivants et 2d6 contre les Extérieurs Mauvais, 20/x2+1d10 contre les morts-vivants, +2d10 contre les Extérieurs Mauvais) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants, sorts, pouvoir de divination ; Particularités : capacité de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur +4, volonté +6.

Caractéristiques : force 10, dextérité 12, constitution 12, intelligence 13, sagesse 16, charisme 16 .

Compétences : art de la magie +4, concentration +4, connaissance (histoire) +4, connaissance (mystères) +4, connaissance (nature) +4, connaissance (plans) +4, connaissance (religion) +4, diplomatie +6, premiers secours +6,

Dons : extension de durée, amélioration des créatures convoquées, création d'armes et d'armures magiques.

Sorts (5/ 4+1/ 3+1/ 2+1, NLS 5 ; DD 13+niveau de sort): 0ème niveau : *assistance divine, détection de la magie, lumière, soins superficiels*x2; 1er niveau : *enchevêtrement* (d), *injonction, bénédiction de l'eau, perception de la mort, sanctuaire* ; 2ème niveau : *bouclier* avec extension de durée, *peau d'écorce* (d), *soins modérés* x2; 3ème niveau : *respiration aquatique* (d), *peau d'écorce* avec extension de durée (actif), *panoplie magique* (actif).

Capacités de prêtresse : renvoi des morts-vivants (6/jour, 1d20+5), Domaine de l'Eau (intimidation des créatures du feu, 6/jour, 1d20+5), Domaine de la Flore (intimidation des plantes, 6/jour, 1d20+5).

Possessions : *masse sacrée intense* +2 (32312 p.o.), louche en argent (5 p.o.).

Capacités de faction : bonne réputation des Hommes-Dieu (+2 à tous les jets liés au charisme

dans les plans Extérieurs), pouvoir de divination (selon la volonté du MJ, ce pouvoir d'Homme-Dieu peut révéler de grands secrets du Multivers ou simplement de petits détails anecdotiques).

Faiblesses de faction : en tant qu'Homme-Dieu, Marianne ne peut être *rappelée à la vie* ou *ressuscitée*. Elle ne peut bénéficier que d'une *réincarnation*. Emme a aussi un -1 à tous ses jets de sauvegarde du fait qu'elle est prêtresse d'un dieu spécifique.

15- Les Jardins suspendus

Rue Verte

A la base, cette idée était on ne peut plus simple. Seyn Onsawn (Planaire/ femme humain/ prêtresse niveau 4/ Fraternité de l'Ordre/ LB) reçut la permission des grossiums de sa faction de construire un petit parc dans un espace récemment libéré par les dabus. Comme l'espace est précieux à Sigil, on lui avait demandé de donner à ce parc (qui faisait partie du Programme d'Embellissement de Sigil) « un aspect vertical ». Dans cette idée, elle construisit une série de plates-formes robustes et interconnectées, rejointes par des plantes grimpantes et des vignes vierges. Les plantes furent disposées de façon à grimper autour des arches qui soutiennent les plates-formes, créant un jardin vertical appelé « les Jardins Suspendus ».

Les Jardins sont ouverts à n'importe qui, mais à la demande de l'Harmonium, il faut payer un petit quelque chose pour entrer (pas plus qu'une pièce d'argent) – cela sert à éloigner les clochards. La structure, qui ressemble au squelette couvert de plantes d'un bâtiment, est recouverte de plantes exotiques de toutes sortes. L'air paraît plus frais ici, et les Jardins Suspendus, du fait de l'intimité partielle que créent les colonnes, est un endroit approprié pour un homme qui veut faire la cour à une femme.

Le revers de la médaille, c'est qu'avec toutes ces arches, de nombreux portails s'ouvrent sur cet endroit. Certaines zones sont effectivement pleines de portails et on les évite. A l'arrivée, pas mal de créatures et

de personnes étranges sont arrivées à Sigil par ces Jardins. Les points d'arrivées connus de ces portails sont : deux mondes primaires, Brux sur la Terre des Bêtes, Abellio en Arcadie, le Jardin à Baator, Cathris dans les Carcères, Olympus en Arborée, et Méchanus.

16- Le Zoo municipal

Voie du Deva

Niché dans le district des Grandes Demeures, sur la Voie du Deva, un grand mur de pierre haut de plus de 17 mètres entoure à peu près tout un pâté de maisons. Il y a une seule entrée, une double porte d'acier qui semble minuscule par rapport au mur. Un groupe de six gardes de l'Harmonium la surveille jour et nuit. Seuls quelques nantis ont la permission de passer ces murs. La chanson dit que même les puissants et les fortunés doivent montrer un passe « spécial » pour être acceptés. Le passe en question peut être obtenu pour un certain prix dans un bureau des Cours de Justice.

Une écriteau portant un mot unique est pendu à l'entrée et donne une idée de ce qu'il y a à l'intérieur. Ce mot est « Encagés ». Les privilégiés qui ont pénétré à l'intérieur ont pu expérimenter l'une des plus grandes merveilles de Sigil, le Zoo municipal. Vous trouverez ici une collection des plus répugnantes et des plus uniques créatures qu'on puisse trouver à travers le Grand Anneau et les Plans Intérieurs. Une série de portails mène les visiteurs à travers la série de cages magiques qui permettent l'isolement et la mise en sécurité. Des guides et un groupe de 3 miliciens de l'Harmonium conduisent les invités à travers le Zoo et expliquent ce que ces derniers sont en train de voir. Un des guides est particulièrement haut en couleur, il se fait appeler Cendre (Primaire/ demi-elfe/ rôdeur niveau 10/ Harmonium/ LN). On le reconnaît à son léger boitement et à la cicatrice qu'il a sur le visage. Cendre affirme qu'il a reçu ces blessures de l'un des résidents du Zoo lors de sa capture. Il ne dit cependant pas lequel c'était. Cela rend

l'histoire plus romantique, du moins de l'avis de Cendre.

Les cages du zoo sont protégées de telle sorte que les attaques physiques ou mentales ne peuvent pas passer de l'intérieur vers l'extérieur (même si c'est possible dans l'autre sens. La *téléportation* ne fonctionne pas, ni pour sortir ni pour entrer dans le zoo. A l'intérieur des cages se trouvent les plus exotiques créatures du Multivers. Par exemple, il y a un vaath, des canoloths, des araignées à crochet, un vaporighu, un vorr, un leomarh, une lanced'os, un thoqqua, un sislan, un rast, et un garmorm, et même plusieurs exemplaires emplaillés ou animés de planaires célèbres comme un eladrin, un baatezu et des yugoloths (les membres de ces races qui parviennent à visiter le zoo en ressortent immanquablement dégoutés). Il y a aussi quelques cages pleines d'eau qui accueillent des créatures marines.

Le but, plus que tout autre, est de donner l'occasion aux nantis de Sigil de voir ces créatures de près sans quitter leur confort relatif. Et puis c'est l'occasion de quelques sensations fortes.

17- L'Œil de Dieu

L'Œil de Dieu a été comparé à la place d'un marché qui proposerait des cultes. La vérité est un peu moins sympathique. Imaginez, si vous pouvez, un amas merveilleux et brillant de temples, au plein cœur du Quartier de La Dame, plein d'autels et d'églises dédiés aux dieux en vogue à ce moment. Les propriétaires reçoivent un "loyer" des différents cultes, qui, s'ils ne peuvent régler le montant prévu par leur bail, sont relogés dans les églises moins prestigieuses ou tout simplement exclus de l'Œil de Dieu.

Pour les cultes dont les troncs sont pleins de jonc, L'Œil de Dieu est un hommage glorieux à la popularité de leurs dieux.

Voilà ce que j'ai entendu lors de ma dernière visite...

"Alors , bige, tu veux savoir où les Puissances érigent leurs temples? C'est facile, à l'Œil de Dieu. Les plus impressionnants, les plus riches, les plus accueillants, les plus brillants et les plus grands y sont. De Lliira à Tymora, d'Aphrodite à Hermes, vous trouverez la crème des Puissances. C'est le lieu qu'ils ont indiqué à leurs fidèles pour établir leur culte dans la Merveilleuse Cité des Portes.

En tant qu'intendant de l'Œil de Dieu, je suis celui qui en supervise l'agencement, qui reçoit les demandes pour l'établissement de nouveaux temples et qui gère toute la procédure d'inscription. Le respect d'autrui est le premier pré-requis, et en dépit du fait qu'il y ait à l'Œil de nombreux cultes avec des croyances identiques, tout le monde vit en paix. L'Œil de Dieu. C'est le premier lieu de culte de tout Sigil."

Plume Werrywell,
Intendant de l'Œil de Dieu

Et voilà une autre version des faits...

"Un assassin, un hypocrite de première, doublé d'un homme à l'esprit étroit. Tout le monde traverse des mauvaises passes, tout le monde rencontre des problèmes. Et quand notre Dame Waukeen a disparu, j'ai été viré de mon temple sans ménagements, et une petite déesse des gemmes du Plan Primaire a hérité de mon superbe lieu de culte.

Tout le monde vit en paix? Me faites pas rire ! Ici, le taux de traîtres et de chevaliers de la geuserie ferait honte à un tieffelin. Il y a toujours quelqu'un qui attend votre premier faux pas, quelqu'un pour vous aider à le faire et quelqu'un d'autre pour vous remplacer quand vous aurez été jeté.

Si vous avez cru que servir une Puissance était une partie de plaisir, vous repasserez! Et si vous pensiez que tous les serviteurs de divinités de sphères similaires pouvaient former une communauté, vous vous fourrez le doigt dans l'œil.

J'avais vous dire, moi, je rejoins les Athars!"

André Canrel,
ex-prêtre

18- La Fontaine Creuse

Voie de Glace

Cette remarquable auberge vient juste d'être achevée après plusieurs décennies et de nombreuses étapes de construction.

De loin, le bâtiment dans son ensemble ressemble à une fontaine construite dans des proportions titanesques. Haute de 20 mètres et projetant une eau claire et chantante à 50 mètres dans les airs, cette auberge est faite d'une pierre bleue claire. L'eau descend en cascade depuis un réservoir en hauteur et coule sur les fenêtres magiquement renforcées, donnant à chaque pièce une agréable atmosphère sous-marine. En bas, l'eau court dans un réservoir de 30 mètres de diamètre et 13 mètres de profondeur (nettoyé, dit-on, par des créatures élémentaires). Pour accéder à la fontaine, il faut emprunter l'un des quatre passages qui traversent le bassin. Une fois arrivé, vous pourrez prendre une chambre très confortable aux étages ou descendre en dessous du niveau du sol pour dîner dans l'exquis restaurant en forme d'anneau suivant la forme du bassin. Ce restaurant est éclairé par des lampes la nuit ; mais en journée, la lumière filtrée par l'eau des bassins suffit à tout le bâtiment.

La vraie fonction de la Fontaine Creuse n'est devenue claire qu'il y a 2 mois, lorsqu'un ameublement luxueux y a été acheminé. C'est à ce moment que l'énigmatique magicien supposé avoir construit à la main l'intégralité de la fontaine (magiquement plutôt qu'à la main, en fait) a déclaré simplement qu'il s'agissait d'un « endroit pour se reposer, mais pas pour moi ».

La Fontaine Creuse est devenue un haut lieu de la *kriegstanz* et un rendez-vous prisé par les créatures élémentaires. Même si des « choses » détestables comme les hydroloths ont séjourné ici, les fiélons semblent plutôt

rebutés par cet endroit, comme ils préfèrent les atmosphères plus chaudes et sèches. Par contre, ce sont plutôt les célestes qu'on y trouve comme clients réguliers.

« La boisson, le souper et le coucher ne sont pas les seuls services proposés à la Fontaine! C'est aussi le meilleur endroit de Sigil pour engager un méphite! A l'exception des secs et chauds (comme ceux du feu, du magma, du sel et de la poussière par exemple), l'établissement offre aux mages intéressés les services d'une grande variété de méphites (eau, brume, vapeur, glace, terre, air, radiance y sont disponibles). Qu'ils soient convoqués magiquement ou engagés moyennant finances, les méphites font partie des meilleurs travailleurs et j'encourage de tout coeur tout mage de la Cage qui voudrait en engager un à venir le faire (étant méphite moi-même, je recevrai volontiers les propositions des plus sympa d'entre vous). »

Services

Chambres : vous pouvez louer une chambre pour 40 à 200 p.o. la semaine au minimum – les chambres à lit double et les suites sont considérablement plus chères. Les locations de longue durée sont possibles mais limitées, eu égard aux contraintes d'espace. Contactez le propriétaire si vous êtes intéressés.

Nourriture et boisson : la cuisine y est de passable à délicieuse, servie par des méphites de l'eau très étonnamment bien éduqués (l'entraînement et la magie ont su contraindre leur nature facétieuse). Le bar est correctement fourni aussi bien en liqueurs viriles qu'en boissons fruitées sans alcool. Les prix varient. Vous pouvez vous restaurer pour 10 p.o., même si la qualité se paye jusqu'à 500 p.o. De la même manière, la boisson peut coûter d'une p.o. à 50 p.o. le verre.

Services de méphites : les méphites que vous pouvez recruter déterminent eux-mêmes leurs conditions, et des rencontres privées doivent être arrangées pour négocier un contrat. La maison ne garantit pas que tel

ou tel type de méphite sera disponible n'importe quand.

19- La Maison de la Vie

Plaza Radiant

Ce magnifique bâtiment est utilisé comme hôpital par les riches et puissants habitants du Quartier de La Dame. Il ressemble à un grand temple égyptien, comme de grands sphinx de marbre se tiennent en face de l'entrée principale et que l'architecture correspond au style d'Héliopolis. La Maison de la Vie est constituée de deux bâtiments principaux : le premier, appelé "La Plus Grande Ecole", est en fait une université qui comprend l'une des bibliothèques les mieux pourvues du Multivers en matière de médecine et de guérison. Les étudiants qui souhaitent s'entraîner aux arts des soins doivent passer un examen de sélection et suivre la voie du bien et de l'ordre. Ils doivent ensuite étudier 8 ans avant d'obtenir leur diplôme et 2 ans de plus pour un doctorat (en soins divins, nécromancie positive, méta-anatomie, chirurgie ou autre...). Ces études sont particulièrement ardues du fait de la compétition entre étudiants. Les gens qui craquent ou se suicident à cause du stress ne sont pas rares.

Le second bâtiment est le Méta-Hôpital, où toutes les maladies peuvent être soignées, même les affections magiques et les malédictions affectant le corps (comme la lycanthropie). Cela dit, l'efficacité de ces soins dépend du jonc que vous cracherez au bassinet des directeurs (qui sont des Marqués). Les pauvres sont traités comme des sujets pour les expériences de l'école.

La Maison de la Vie est dirigée par Sinuhè le Solitaire, un Potentiaire de Toth loyal bon. La Plus Grande Ecole et le Méta-Hôpital sont respectivement administrés par Polydoros Soignomme, un prêtre loyal bon de la divinité grecque des soins (Asclepius) et Sagedor Sheldon (magicien niveau 20/ Marqués/LN).

La chanson dit qu'un portail vers le Plan de la Vie s'ouvre sur la salle centrale du Méta-Hôpital ; il est seulement utilisé dans les cas les plus exceptionnels (à cause du danger que représentent de tels soins).

20- L'Enchantement de Selphi

Square de la Corne de Brume

Si vous avez parcouru le Quartier de La Dame suffisamment longtemps, vous aurez assurément entendu parler de l'Enchantement de Selphi, une antiquité un peu altérée par le temps qui trône dans le square de la Corne de Brume. Des gens originaires de tout le Multivers viennent voir cette statue légendaire, faisant ce voyage dans un but initiatique pour atteindre la paix. Parce que, voyez-vous, l'Enchantement de Selphi peut parler.

La légende veut qu'une magicienne du nom de Selphi, il y a près d'un millénaire, a créé cette statue de femme agenouillée comme instrument de divination destiné à l'aider dans ses recherches. Cette statue est grande (près de 3 mètres de haut) et forgée dans un métal inconnu et corrodé qui a pris une teinte verte. Si vous vous approchez suffisamment, vous verrez ses lèvres bouger, et l'enchantement parlera. Mais elle ne vous dira pas le futur. Non, elle parle du passé. Elle raconte les histoires des temps anciens et peut mentionner vos ancêtres dans l'histoire. Sa voix est enrouée de solitude et de tristesse, vous ne la verrez jamais sourire.

Autour d'elle s'est constituée une petite communauté religieuse, qui s'appellent eux-mêmes « Les Enfants de Selphi ». Ils répandent sa parole à travers le Multivers. Le propriétaire actuel, Janus Meirner (Planaire/ mâle tieffelin/ voleur niveau 5/ NB) laisse les gens qui viennent la voir pour chercher la connaissance et la paix pénétrer dans le square.

21- La Cathédrale en Spirale

Sur la bordure entre Bas-Quartier et Quartier de La Dame

Lorsqu'un culte vient s'installer à Sigil, il a rarement les relations et l'influence nécessaires pour parvenir à le faire. Néanmoins, ça ne veut pas dire qu'il n'y a pas de place pour les pauvres prêtres désorientés fraîchement débarqués dans la Cité des Portes. S'ils sont suffisamment astucieux et persévérants, ils atterriront forcément à la Cathédrale en Spirale (le fait qu'il existe un décret communal interdisant le prosélytisme des cultes n'ayant pas de licence aide à cela, il faut bien le dire).

Située à la juste limite des deux quartiers, la Cathédrale en Spirale est un tumulus en forme de dôme, constitué d'une quantité incroyable d'autels, de chapelles, de sanctuaires, d'églises et autres lieux de culte, tous empliés les uns sur les autres. Ceux qui sont au niveau du sol sont les plus anciens, les plus chancelants et les moins sûrs de la Cathédrale. C'est là que la plupart des cultes s'installent en premier. Cette partie est pleine de stalles, d'estrades et d'alcôves d'où parviennent le bruit des exhortations convaincues de douzaines de séminaristes, chacun espérant amasser suffisamment d'argent et de fidèles pour accéder aux niveaux supérieurs de la Cathédrale.

Si vous continuez en montant, les trois chemins en spirale qui donnent son nom à cette Cathédrale, vous arriverez au 1^{er} étage de cette structure. Les espaces sont ici mieux agencés et vous n'évoluerez pas dans le même tohu-bohu que plus bas, principalement parce que les cultes qui officient ici ont suffisamment de fidèles pour assurer un service d'ordre, ou en tout cas, ils sont assez fortunés pour en financer un. Il n'y a pas autant de bruit qu'en bas, même si l'ensemble des cérémonies, des processions religieuses et des rénovations qui ont constamment lieu créent parfois une cacophonie similaire à celle du rez-de-chaussée.

La majorité des cultes ne peuvent jamais évoluer au-delà de cet étage de la Cathédrale, simplement parce qu'ils sont trop obscurs pour attirer un grand nombre de fidèles. Quelquefois cependant, la persévérance et l'habileté des prêtres sont récompensées par Dame Fortune et la religion en question peut accéder à au Paroxysme, là où aboutissent les chemins de la spirale. Ces cultes ne sont pas encore suffisamment populaires pour établir un temple dans la Cité, mais au moins ils peuvent offrir à leurs fidèles le calme et le confort de vrais temples.

Même si la liste de saints, de demi-dieux, de quasi-dieux et de Seigneurs Révérés qui sont priés dans la Cathédrale est innombrable, voici quelques exemples qui illustrent ce que vous pouvez y trouver :

L'autel de Kukrapok : situé au rez-de-chaussée, cet autel est en fait une cahute de roseaux tressés, construction qu'approuve Kukrapok, puisqu'il est le dieu des tresseurs de paniers en osier. Au lieu d'haranguer les passants pour faire connaître le grand Dieu, le seul prêtre de cet autel a décidé de promouvoir sa foi en créant les plus beaux paniers en osier possibles.

Mis à part quelques marchands qui viennent négocier avec Lionel (Primaire/ mâle humain/ prêtre niveau 5/ CB), personne ne fait attention à lui.

La chapelle de St Kargoth : cette sombre chapelle du rez-de-chaussée est dédiée à St Kargoth, le roi des chevaliers de la mort et Potentiaire d'un Seigneur des Abysses. Apparemment, ce seigneur a été récemment destitué, et le rival qui pris sa place est déterminé à utiliser tous les moyens en sa possession pour purger le Multivers de toute trace de l'ancien seigneur. On comprend bien que les deux prêtresses en charge de la chapelle sont un peu ennuyées et qu'elles se cachent depuis lors. La seule chose qui a retenu les voleurs de piller le temple est la rumeur d'une malédiction abyssale qui protégerait la chapelle.

La Porte de Nick Gable : cette simple porte de métal a été construite dans un passage latéral qui est relié à l'un des quatre chemins en spirale qui traverse la cathédrale. Personne ne sait ce qu'il y a derrière la porte et à quelle divinité ce temple est dédié. Malgré tout, il est de notoriété publique que s'il y a une réparation à faire dans la zone, elle est payée par ce mystérieux « Nick Gable ».

La crypte Cristalline: normalement, ce petit autel dédié à Cristal, l'Archoélémental Minéral, devrait être situé plus bas que le 1^{er} étage où il est. Heureusement pour le Brillantissime Grand Prêtre Lumarth (Planaire/ mâle nain/ prêtre niveau 4/ Libre Ligue/ LN), la crypte est soutenue par deux richissimes joailliers genasis de la terre qui sont heureux de contribuer financièrement à entretenir leur foi. La crypte est souvent la ligne de mire de voleurs opportunistes mais aucun n'a jusqu'à présent réussi à pénétrer les nombreuses défenses qu'a installées Lumarth.

La forteresse de Vakkan : situé au deuxième étage, ce temple crasseux ressemble plutôt à une petite auberge, ce qui est voulu puisque ce lieu est dédié à Vakkan le décuple tueur, dieu des armes, de la guerre et du viol. Vakkan est en premier lieu révééré par les mercenaires de la Guerre Sanglante. Mais comme l'intensité de la Guerre varie, c'est aussi le cas de ce culte, même si ça n'a jamais affecté la position de la forteresse dans la Cathédrale.

La sphère cosmique : cet autel bizarre du deuxième étage apparaît comme une sphère métallique transparente d'un diamètre de 18 mètres. Il n'y a besoin d'aucune entrée puisque la sphère est dédiée à Ardrian, saint patron des explorateurs et des magiciens de l'esprit (appelés psionistes par les sages) ; de ce fait, les fidèles de ce dieu sont censés faire eux-mêmes leur chemin pour entrer. Même si les attributions de ce dieu sont très spécialisées, la situation unique de Sigil dans les plans fait qu'il y a toujours suffisamment

de fidèles dans la cité pour que la sphère garde sa place.

22- Le Temple des Celtes

Fièrement dressé au coeur du Quartier de La Dame

Même si ce panthéon n'est pas plus populaire qu'un autre sur le Plan Primaire, le fait qu'il tienne une place particulière dans l'Outreterre, ainsi que l'influence de Tir na Og font que beaucoup de planaires révèrent les dieux celtes. Des Suppliants de Tir na Og vivent en grand nombre à Sigil et beaucoup de sigiliens pure souche prient aussi ces dieux-là.

Dans un lointain passé, quand la paix régnait entre les dieux, un pacte a été passé entre les plus hauts Potentiaires du panthéon pour renforcer la sécurité des dieux celtes. Un grand lieu de culte leur fut alors dédié à Sigil. Là, les fidèles de ces nouveaux dieux eurent l'occasion de venir prier. C'est donc à ce moment qu'est né le tout premier Temple des Celtes : une grande structure, s'élevant comme les racines d'une plante, plongeant dans le cœur du Quartier de La Dame. Situé entre le Palais du Bouffon et la Caserne, cette église composite est divisée en ailes, chacune assignée à un des dieux. Leur taille est habituellement déterminée par leur popularité.

Parmi les grossiums du Temple, on trouve Kevin Softleaf, qui dirige l'aile de Diancecht ; Nore Kalana, à la tête de l'aile d'Arawn ; et Fillis Motbrillant. Un autre clerc d'importance ou en tout cas qui prend de l'importance, est Baeneral Pikestaff, prêtre de Math Mathonwy, qui collecte une taxe magique auprès de tous les magiciens celtes de Sigil pour le Temple et les Marqués.

Services :

Artisanat : avec les prêtres de Lugh et de Goibhniu qui travaillent dans les forges des profondeurs du temple, des objets de grande qualité sont fabriqués ici. Le Temple est peut-être parmi les 5 meilleurs endroits pour

acheter une arme non magique, et produit en plus des armes, de l'équipement, des outils et des ustensiles ménagers.

Ecriture de discours : pour un prix allant de 2 à 20 p.o. (sous forme de donations), les prêtres d'Oghma vous préparent un discours pour les gens de confiance. En d'autres termes, ils n'écrivent rien pour un Athar ou un être maléfique. Ils n'écrivent rien non plus qui aille contre leurs dieux. Hormis ces contre-indications, ils travaillent pour beaucoup de monde.

Soins : pour un faible coût (10 p.o.), les prêtres de Diancecht soignent ceux qui sont dans le besoin. Comme ils sont toujours occupés, ils sont parfois obligés d'éconduire des gens, du moins temporairement. Les patients révérent Diancecht et le panthéon celtique en général sont favorisés. Par ailleurs, ceux qui ont un alignement bon sont préférés aux neutres et les neutres aux mauvais.

23- Le Temple d'Idun et la Cérémonie du Printemps

Non loin de la limite avec le Quartier du Marché

Ce temple dédié à la divinité nordique du printemps et de la nature n'a de prime abord pas beaucoup d'importance. A vrai dire, il est presque étonnant qu'une divinité aussi mineure soit parvenue à se faire édifier un temple dans ce prestigieux quartier. En l'occurrence, cela fait 30 ans que ce temple existe, planté au beau milieu d'une petite placette qui est depuis lors devenue impraticable avec un véhicule plus large qu'une chaise à porteurs.

Les mauvaises langues (c'est-à-dire à peu près tout le monde ici) prétendent que la fondatrice (Clotilde Vertemoisson) a su jouer de ses charmes (allant même jusqu'à la coucherie), pour obtenir ce droit si rare de fonder un nouvel édifice religieux. Personne, en tout cas, ne vous parlera d'elle sans évoquer sa motivation, voire son ambition.

Ce qui est sûr, c'est que cette femme du Plan Primaire (Erth est son monde natal), qui doit aujourd'hui avoir près de 65 ans, est si belle et si éternellement jeune, qu'aucun mâle de quelle race que ce soit ne pourrait la voir passer sans être légèrement déconcentré. Elle a des relations auprès des puissants de la ville, notamment avec Hashkar des Greffiers (avec qui elle déjeune régulièrement dans les tavernes les plus prestigieuses du Quartier de La Dame) et avec le grand chef de la famille d'Arlen (là encore, la chanson dit qu'elle serait sa maîtresse), à qui elle rend des visites régulières dans son manoir du district noble.

Clotilde et les 8 prêtresses permanentes qui officient à Sigil (trois sont résidentes permanentes du temple, les autres habitent dans des auberges alentour), provoquent ce mélange de fascination et de malveillance qu'on définit si bien par le mot jalousie. Quelle puissante noble du Quartier de La Dame, quel richissime marchand ne rêverait pas d'avoir la jeunesse éternelle qui est l'apanage des ministres d'Idun ?

Les prêtresses de cette déesse sont à peu près toutes des mondaines, nourrissant des relations haut placées et participant aux réceptions fastueuses des nantis des beaux quartiers. Ce pouvoir qui leur vient de leurs physiques avantageux et de leurs esprits très mordants en fait les parfaites courtisanes et autant dire qu'avec leurs « fans » parmi les Seigneurs Dorés et les grossiums des factions, leur temple ne manque jamais de donations et autres subventions officielles. Sans doute est-ce dû à ce comportement peu conventionnel que le temple d'Idun de Sigil n'est ni reconnu, ni apprécié par les fidèles d'autres dieux du panthéon nordique, ni par le clergé d'Idun partout ailleurs. Mais après tout, les prêtresses du temple sigilien s'en moquent...

Pour ce qui est de la pratique de leur foi, les prêtresses d'Idun sont plutôt discrètes durant l'année, mais il y a un jour par an où a lieu la Cérémonie du Printemps. La définition de ce jour est totalement arbitraire étant donné qu'il n'y a pas de saison objective dans cet espace sans soleil, sans planète pour

tourner autour, mais en tout cas, on peut dire que le printemps commence le jour de la Cérémonie. Les prêtresses d'Idun parcourent les rues de la cité (la Ruche et les autres coins dangereux sont assez souvent « oubliés ») et jettent des sortilèges qui font naître toutes sortes de plantes, d'arbustes et même d'arbres. En l'espace d'une journée, la ville voit fleurir des bosquets de nature, ici et là, sur les places et dans les rues, qui rendent un peu de vie à cet lieu totalement anti-naturel. Avec les années, ce rituel est devenu de plus en plus populaire et depuis 5 ou 6 ans, ce jour tend à devenir férié. Une petite foule suit de plus en plus systématiquement chacune des prêtresses, attendant le merveilleux spectacle que constitue cette floraison de nature. Lorsque les prêtresses lancent leurs sorts, les gens applaudissent ou disent quelques prières, ce qui rend ce culte de plus en plus reconnu.

Bien évidemment, les conditions « climatiques » de cette ville artificielle font qu'aucun de ces lieux de verdure ne subsiste plus d'une semaine ou deux (au maximum) avant de faner et mourir, mais il se fait que ça redonne de la joie à de nombreux sigiliens qui s'émeuvent de ce symbole de vie.

24- Le Bar Carré

Ce bar est l'un des refuges des Anarchistes (voir « Les Transporteurs Interplanaires »). Tout, à l'intérieur, paraît carré : le sol, les tables, et même les murs sont peints de dessins de carrés. Des membres de l'Harmonium, des Greffiers, et des Rectifieurs fréquentent cette petite taverne du Quartier de La Dame – bien sûr, les membres de la Ligue Révolutionnaire en font autant, toujours en train de guetter les faits et gestes de « la roue de la justice ».

25- Le Château Gormenghast et la famille Montségur

Le Château et son histoire

Il y a plusieurs millénaires que Gormenghast existe en tant que château. A vrai dire,

les historiens en trouvent mention dans les chroniques de Sigil à des époques tellement éloignées les unes des autres qu'on pourrait presque dire qu'il a toujours existé.

Quoi qu'il en soit, dans sa forme actuelle, cette énorme masse de pierre est la demeure de la famille de Chevaliers de La Dame connus sous le nom de Montségur.

Pour comprendre comment ils ont pris possession de ce château, il faut parler de leur lointain ancêtre Aldebert de Montségur, père fondateur de la lignée actuelle, puisqu'il est le premier à avoir foulé le sol de Sigil il y a à peu près 1000 ans.

L'histoire veut qu'à l'époque, Aldebert était un chevalier assez redouté sur le monde de Mystara, qui postulait pour appartenir au prestigieux ordre des Chevaliers de l'Aigle. Le Grand Maître de l'époque lui proposa comme quête initiatique de passer un portail magique vers la Cité des Portes où il devrait rétablir l'ordre (comme elle était à l'époque en proie au chaos).

En effet, le mystérieux Comte Orlock, que l'histoire populaire a gardé sous le nom de Nosferatu, sévissait à l'époque à Sigil et la recrudescence faramineuse de ses minions (de vrais vampires, des goules, et des rats de la peste) ravageait progressivement la ville. Tous ceux qui avaient osé affronter le Seigneur Vampire avaient péri, et la plupart y avaient perdu leur âme. On dit qu'Orlock avait même assassiné le gouverneur de Sigil et que La Dame elle-même était incapable de l'arrêter. La demeure du Comte Orlock, un gigantesque château, était déjà Gormenghast.

L'histoire veut qu'avec l'aide de son dieu St Cuthbert, Aldebert de Montségur ait vaincu le Grand Vampire, et qu'il l'ait privé de moyens de retour à la vie en divisant son essence.

Ce qui s'en est suivi, c'est que le calme est revenu sur la Cité de Sigil, et que les habitants ont fêté Montségur en héros, lui offrant de larges richesses, ainsi que le château Gormenghast. Cependant, par superstition, on barra l'accès aux parties basses du

château, on défit les pierres des parties hautes et on reconstruisit tout. Nul ne sait d'ailleurs ce qui peut encore se cacher au fond des caves du château.

Cependant, tous les habitants du château, à toutes les époques, pourront vous dire que le château est vivant. En effet, il semble progressivement s'agrandir ; de lui-même. Les pièces s'élargissent, d'autres apparaissent, des recoins se transforment en couloirs et au matin une nouvelle salle est née.

Nul ne sait s'il s'agit du même phénomène que l'évolution des rues et des bâtiments qui surviennent parfois dans certaines parties de la ville, mais en tout cas, ça arrive.

Pour connaître la véritable histoire d'Aldebert et du Comte Orlock, pour savoir ce qui se trouve dans les caves de Gormenghast, il faut jouer le scénario « la peste ».

..... La famille Montségur à travers les âges

Aldebert de Montségur hérita du titre héréditaire de sa famille, à savoir vicomte, et ce titre s'est perpétué jusqu'à aujourd'hui (même si aucune charge seigneuriale n'y est associée). Pour de sombres raisons liées à l'Ordre des Chevaliers de l'Aigle, la famille Montségur fut rapidement opposée au Consortium Planaire de Commerce, la plus puissante organisation commerciale des plans.

Cette opposition connut une phase moins martiale trois générations plus tard, lorsque Frédéric de Montségur engagea la fortune de la famille dans le commerce interplanétaire. Dès lors, la famille a prospéré de façon extraordinaire.

Depuis, le réseau de leurs avocats, avoués, hommes d'affaires, négociateurs, médiateurs, revendeurs, courtiers... se développe, et il serait aujourd'hui malaisé de faire un schéma clair de toutes les affaires dans lesquelles la famille Montségur a des intérêts.

Quoi qu'il en soit, malgré le développement très commercial de cette famille jadis tournée vers la chevalerie, les Montségur ont

toujours gardé plus ou moins contact avec les Chevaliers de l'Aigle. De ce fait, leur opposition au Consortium est demeurée vivante, en dehors de l'aspect commercial. D'ailleurs, même s'il s'agit d'un membre de la branche cadette des Montségur (pas celle qui réside à Gormenghast), il reste un Chevalier de l'Aigle nommé Montségur (Daniel).

Mais l'on peut dire qu'aucun Seigneur Doré portant ce nom n'a été aussi ouvertement opposé au Consortium qu'Alexandre de Montségur depuis Aldebert. Alexandre a vraiment renoué contact avec les seigneurs de Mystara et avec l'Ordre de l'Aigle, qu'il finance largement. Ils ont déjà mené quelques actions (armées ou commerciales) qui peuvent gêner le tout-puissant Consortium Planaire de Commerce.

..... Les Montségur actuels

La famille Montségur est à l'heure actuelle à la tête d'une grande fortune et est assez représentative de ce que sont les Seigneurs Dorés. Ils ont des vêtements et des parures très 18^{ème} (fard, perruques poudrées, mouche...) avec à l'occasion un côté un peu original du fait qu'ils sont de Sigil (quelques excentricités). Leurs activités commerciales largement développées sur un grand nombre de mondes leur rapportent énormément d'argent et ils ont tout un réseau d'intermédiaires, de négociateurs, d'investisseurs et d'avoués qui participent à la gestion de leurs affaires. Du fait de l'histoire familiale et des activités économiques des Montségur, ils sont de plus en plus souvent en concurrence ouverte avec le Consortium Interplanétaire de Commerce, ce qui pourrait représenter un grand danger pour l'avenir. C'est sur ce point que les liens entre la famille Montségur et les Chevaliers de L'Aigle sont encore très forts.

Alexandre de Montségur : vicomte de Montségur, Alexandre, le père de famille (52 ans) est le maître incontesté de cette famille noble, mais aussi d'un très vaste réseau commercial, ce qui a une grande importance pour comprendre sa personnalité. Il semble assez faible physiquement. C'est un noble de

cour à la française très 18^{ème}, mais son aspect physique assez souffreteux (1M70 pour 52 kilos) et ses quelques rides sont compensés par un caractère de noble très froid et distant, voire arrogant. Il a une grande autorité, même au-delà de son statut social (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 3/ Marqués/ LN (B)).

Marie de Montségur : femme du Vicomte de 46 ans, elle a été épousée par Alexandre contre l'avis de ses parents, car ses origines gitanes ne plaisaient pas... Marie garde de ses origines gitanes une couleur de peau halée. Sa personnalité, par contre, a été écrasée au fil des années par l'autoritarisme de son mari. Elle aussi a un style noble, qu'elle a acquis sans effort. Elle a un certain goût pour le luxe et elle s'est emplumée avec les années... 1M65 pour 66 kilos (Primaire/ femelle humaine/ barde niveau 8/ Libre Ligue/ LN (B)).

Oncle Umphrey : frère gitan de Marie (50 ans), il habite avec la famille. C'est un homme brusque, même s'il est plus tempéré que dans sa jeunesse. Il a bien acquis la morgue et l'attitude générale des Seigneurs Dorés (les nobles du Quartier de La Dame), mais Alexandre ne lui a jamais donné le moindre pouvoir. 1M80 pour 79 kilos (Primaire/ homme/ voleur niveau 6/ CN(B)).

Laurent de Montségur : jeune homme noble un peu douillet (22 ans), Laurent avait un style enfant sage un peu poète que ses longs cheveux bruns et lisses sur lesquels il ne met jamais de perruque ne faisaient qu'accentuer. La morsure du vampire Nosferatu qu'il a reçue a changé profondément son allure et sa personnalité (non valable avant le scénario « la peste »). Il a acquis une grande force physique et une grande confiance pleine de mépris, qui font de lui un séducteur en série dans la jeunesse noble de la cité. Il n'hésite pas à se battre contre ses rivaux et son style sombre, mystérieux et assuré lui valent les faveurs des jeunes femmes aussi bien que la haine de nombreux rivaux et maris trompés... 1M72

pour 58 kilos (Planaire/ homme/ guerrier niveau 1/ Libre Ligue/ CN (M)).

Nelly de Montségur : à 17 ans, c'est ce qu'on appelle une jeune fille en fleur. Elle est bonne à marier et elle a beaucoup de prétendants. Aussi belle que sa mère à son âge, elle mélange le charme gitan (teint de brune) et la culture de son père noble. Réservée comme une jeune noble doit l'être, elle n'en est pas moins intelligente et instruite. C'est la préférée de son père. 1M62 pour 48 kilos (Planaire/ femelle humaine/ niveau 0/ Libre Ligue/ NB).

Jérémy de Montségur : 15 ans, c'est un jeune garçon turbulent qui a reçu un peu trop l'influence de son oncle Umphrey. Il fait tout pour se faire remarquer. 1M68 pour 60 kilos (Planaire/ garçon humain/ niveau 0/ CB).

Eleonore de Montségur : 12 ans. C'est une petite fille studieuse et très effacée. Elle semble cacher un lourd secret et on ne l'entend jamais parler. Elle passe beaucoup de temps avec Faust Phederel (l'archimage du vicomte) et elle a toutes les capacités intellectuelles pour devenir magicienne (Planaire/ fille humaine/ apprentie magicienne/ Fraternité de l'Ordre/ LN).

..... ..
Quelques-uns des serviteurs ou alliés de la famille Montségur

Faust Phederel, l'Archimage : Ce magicien est un genasi du feu (c'est-à-dire un métis mi-humain, mi-créature du monde Élémentaire du feu). De ce fait, sa peau a une teinte rouge, ses doigts sont crochus et sa chevelure est semblable à des flammèches blondes qui s'élèvent vers le ciel. Il porte une ample robe majestueuse qui ne laisse pas de doutes sur le fait que c'est un magicien. Il porte souvent un gros grimoire, des petites lunettes, ou tout l'équipement typique pour un vieux magicien (il mesure 1M85 pour 80 kilos et son apparence physique laisse penser qu'il est âgé). Ce mage ne fait pas partie de la famille, mais il est un des conseillers les plus écoutés du vicomte car il a un grand savoir et

une grande sagesse (Planaire/ mâle genasi du feu/ magicien niveau 14, archimage niveau 4/ Fraternité de l'Ordre/ LB).

Jean Partenor, le chef de la sécurité : d'une apparence reflétant une quarantaine plus qu'en forme, Jean Partenor est un aasimar, son père était un Léonal (une créature humanoïde ayant des traits de lion). De ce fait, il y a dans son visage, dans sa posture, ou dans sa masse musculaire beaucoup de choses qui rappellent le terrible félin. Cependant, il porte des vêtements très 18^{ème} et c'est un homme de cour tout à fait abouti. Il est méprisant et méfiant au possible envers tous ceux qui ne sont pas nobles et ça se ressent dans son regard... Il est un redoutable combattant à la rapière et il en a toujours une magnifiquement ouvragée sur lui. 1M90 pour 92 kilos. (Planaire/ mâle aasimar (léonal)/ guerrier niveau 8, duelliste niveau 10/ Harmonium/ LN).

Aaricia, la prêtresse d'Idun : disciple de l'ancien grand prêtre du château (Monsieur Densaï), Aaricia est une jeune femme typiquement nordique, blonde et dont l'âge semble éternellement bloqué à 18 ans (une des particularités des prêtresses d'Idun). Sa tenue de cérémonie a une beauté très sobre, qui rappelle qu'Idun est la Déesse du Printemps et de la nature. 1M70 pour 60 kilos (Planaire/ femme/ prêtresse d'Idun niveau 8/ Adorateurs de la Source/ NB).

Baron Phéodor de Laroche-Vermont, Grand Maître des Chevaliers de l'Ordre de l'Aigle : un des plus grands alliés et amis du Vicomte, il est son bras armé dans beaucoup d'affaires qu'il mène à l'extérieur de la cité. Le baron a un style beaucoup plus moyen-âgeux et porte quasiment en permanence une lourde armure métallique très richement décorée (beaucoup mieux décorée que l'armure traditionnelle des chevaliers). Son heaume est surmonté d'une tête d'aigle finement ouvragée et d'un panache de plumes dans des couleurs allant du bleu au violet. Il porte une lourde épée et un écu sur lequel figure un aigle royal (blason des chevaliers de l'ordre de l'Aigle). Il porte de

grosses moustaches noires et ses cheveux sont coupés à la « Godefroy de Montmirail ». Il a la cinquantaine et porte sur son visage tous les principes d'un chevalier dont l'éthique peut être aussi stricte que celle d'un grand ordre religieux (Primaire/ mâle humain/ paladin niveau 21/ prêtre de St Cuthbert niveau 8/ LB).

La famille Garianis : Les Montségur ont commencé il y a peu à accepter les investissements de la famille Garianis du Bas-Quartier. Le soutien de cette famille mafieuse a ses avantages, mais pourrait se révéler dangeureuse face aux autorités de la ville.

27- La Bibliothèque de La Dame

Cette grande tour plantée au beau milieu du Quartier de La Dame paraît infinie. Elle est le dernier lieu où La Dame soit apparue, peut-être est-ce la raison de son nom ?!

Ce lieu est tenu par les dabus, qui vérifient que les grattes-papiers n'emportent pas avec eux les précieux volumes qu'abrite la tour.

Chaque étage est axé autour d'un escalier en colimaçon central. A chaque étage, il n'y a rien d'autre que des livres et des parchemins.

Il semblerait qu'il y ait également des portails menant vers d'autres réserves de livres.

Contrairement aux quartiers généraux de factions, tout le monde peut accéder à cette bibliothèque, pour un coût d'entrée de 20 pièces d'or par jour.

Il n'y a cependant pas de classements repérables et il faut souvent plusieurs jours pour trouver ce qu'on cherche.

26- Styles de combat et salles d'armes du Quartier de La Dame

Populations de combattants du Quartier de La Dame

Il y a plusieurs choses à dire sur le Quartier de La Dame. D'abord, on peut parler de la présence de factions comme l'Harmonium, les Rectifieurs, ou même la Garde Fatale. Ce sont des organisations très martiales, chacune à sa façon, et ces groupes qu'il y a le plus de combattants au sein du quartier le plus riche de Sigil.

L'**Harmonium**, qui assure la milice, est connu pour ses hommes en armures de métal rouge. Ils affectionnent particulièrement des armements simples, puisque le Tête-de-Bois de base utilise une épée longue, souvent un écu portant le blason de la faction et parfois une hallebarde (ou autre arme d'hast). Il faut noter qu'un milicien par patrouille porte selon le règlement une arbalète lourde et un autre un *attrape-homme planaire* lorsqu'ils poursuivent des fuyards. Pour l'essentiel, les miliciens de l'Harmonium s'entraînent dans la Caserne, lors d'une formation initiale de quelques mois et ils suivent un entraînement aux armes décrites ci-dessus régulièrement.

Pour ce qui est des **Rectifieurs**, leur nature guerrière relève bien souvent d'un goût particulier pour l'idée que c'est à eux de punir « physiquement » les contrevenants aux lois. Si les Justiciars (les chasseurs de primes à plein temps de la faction) reçoivent un entraînement particulier, c'est plutôt par eux-mêmes que les Rectifieurs apprennent à se battre. Il existe au moins deux salles d'entraînement dans le district de la Prison réservés aux membres. Ils y apprennent généralement à manier des armes de mêlée comme les épées ou les haches, allant même jusqu'aux armes d'hast. Les Rectifieurs essayent bien souvent d'impressionner par leur aspect, donc ils portent de lourdes armures et

des armes avec quelques décorations macabres.

Le combat, l'agonie et la mort sont presque la raison de vivre des **Gardes Fatals**. Ils vivent au milieu des armes (comme leur quartier général est l'Armurerie) et bien souvent, ils essaient d'apprendre le maniement du maximum d'entre elles. On trouvera donc des Gardes Fatals avec tous types d'armes, des plus simples aux plus exotiques. On peut noter cependant que selon le quartier où ils habitent (ils ne résident pas tous à côté de l'Armurerie), ils se serviront des armes que leur niveau financier leur permet d'acheter. Il existe une salle d'armes dont les membres sont quasiment tous des Gardes Fatals, à la limite du Bas Quartier, et qui est très réputée (« *La Ruine* »).

Chez les **Seigneurs Dorés**, par ailleurs, il est important de noter que l'on cherche à se distinguer des masses populaires. On est dans un quartier où les explosions de violence sont rares. La criminalité et la mortalité sont toujours moindres chez les gens de bonne condition et on considère que l'usage des armes doit être une affaire de gens civilisés. Chez les Seigneurs Dorés aussi bien que chez les autres grossiums légèrement moins fortunés de ce quartier, on apprend l'escrime comme on apprend l'écriture, donc. Parce que c'est une distinction sociale. Les armes les plus prisées sont donc les fleurets, les rapières, les épées courtes, ou les sabres, accompagnés de dagues, de stylets ou de mains gauches pour les plus adroits. En termes historiques, c'est un armement qui pourrait correspondre au 17^{ème} ou au 18^{ème} siècle. Il est de bon ton, pour un riche seigneur, ou même si l'on est un homme d'arme au service d'un seigneur, de savoir manier les armes à feu, qui sont encore l'apanage des bien nantis. Il existe des mousquets, des arquebuses, ou des pistolets et pas mal de gens pour s'en servir, mais autant dire que tout cela est très cher. Les riches habitants du Quartier de La Dame recourent souvent aux services de maîtres d'armes pour enseigner l'art du combat à leurs enfants (ou à eux-mêmes). Mais il existe

aussi des académies d'escrime (comme « *La Pointe de Fer* », ou « *Les Aigles et la Rose* ») qui sont des lieux en vogue chez les jeunes fortunés qui cherchent un peu de gloire qu'ils acquéreraient au fil de l'épée. Une fine lame a toujours plus de chance d'entrer dans le lit des demoiselles qu'un rat de bibliothèque...

.. ..
La Ruine

Si vous n'êtes pas Garde Fatal, il est déconseillé d'aller traîner dans cet ancien haut fourneau. Le choix même de la localisation de cette académie d'escrime est assez atypique pour qu'on n'oublie pas qui en sont les propriétaires (à vrai dire, c'est la faction qui finance en partie cette académie, et surtout qui fournit en armes et armures cette école). En effet, il s'agit d'une ancienne usine de métallurgie qui a ouvert il y a cinquante ans, fabriquant d'énormes objets métalliques avec un procédé nouveau. Cette usine, qui était censée être l'avenir, a été sous les feux de la rampe quelque temps, mais en quelques années, la concurrence a fait chuter cette entreprise, et tous les ouvriers ont été mis au chômage. C'est cette dégringolade et la vision de ces bâtiments à l'abandon qui ont inspiré les Gardes Fatals.

Depuis que la faction a investi les lieux, l'usine connaît une étrange seconde vie, une vie dédiée au combat et à la destruction. « *La Ruine* » abrite des combattants mortellement dangereux, probablement parmi les plus violents de la faction. Leur philosophie est presque une caricature de la Garde Fatale, mais Pentar les soutient quand même, sachant qu'elle pourra compter sur ce bras puissamment armé. En effet, la centaine de combattants d'élite qui peuvent légitimement prétendre avoir été formés à la *Ruine* sont des guerriers aux talents multiples, connaissant tous de nombreuses armes, mais aussi tout un ensemble de compétences qui peuvent servir en combat.

L'architecture du bâtiment leur permet de préparer des parcours du combattant hautement dangereux, qui font que le taux

de mortalité est ici atrocement élevé. Par exemple, il y a des combats organisés sur des poutrelles métalliques de la charpente, à 15 mètres au-dessus du sol, et il arrive même que soient rallumés les creusets pour rendre les chutes plus dangereuses encore. Autant dire qu'il vous faudra être un bon équilibriste. Et pour le combat en aveugle, vous pourrez vous y entraîner ici. Parmi les membres de l'académie des Ruines, il y en aura forcément un spécialiste de l'arme que vous voulez apprendre, et même s'il y a des « anciens », tout le monde est potentiellement maître des autres, puisque chacun se spécialise dans les armes qu'il veut et peut ensuite le transmettre aux autres. Mais autant dire que les tests que vous aurez à passer pour entrer vous tueront probablement. Mais vous pouvez tenter, qui vous en empêchera ?

Par la suite, la cotisation est de 50 p.o. par mois, et 100 pour les non Gardes Fatals. Mais il n'y a aucun endroit pour dormir ou se reposer ici, tout est fait pour se battre et l'ambiance est continuellement violente, même entre les membres.

Ici, soit vous vous endurcirez vite (au prix peut-être de votre âme et de votre humanité), soit vous mourrez...

.. ..
La Pointe de Fer

« *La Pointe de Fer* » est probablement l'académie d'escrime la plus riche de Sigil, et nombreux sont les chevaliers de la gueuserie qui aimeraient jeter un œil dans ses coffres. Fondée par un noble aventurier du Plan Primaire du nom de Eric de Gornemont, elle est la première académie telle qu'il en existe aujourd'hui. Cela fait près de deux siècles qu'elle a été fondée ; et aujourd'hui, elle est dirigée par le maître d'armes Simon de Hauterive, ancien élève de l'école et Comte de haut lignage.

Il y a près de cent cinquante ans, la mode lancée par « *La Pointe de Fer* » était telle que cette école (qui avait de plus en plus d'adhérents mais pas toujours aussi « civilisés » qu'ils l'auraient voulu), a décidé

de restreindre son accès sur des critères autres que pécuniaires. Premièrement, seuls les hommes peuvent s'y entraîner. Mais de plus, elle est devenue de plus en plus sélective en terme de rang et les simples chevaliers s'en voient refuser l'accès. Il faut donc être noble et pouvoir justifier la pureté de son sang pour être accepté ici, ce qui est une sacrée sélection. Il faut dire en plus que dans ce « délire » de pureté du sang, les adhérents qui n'ont pas l'honneur d'être sigiliens d'origine, même s'ils sont acceptés, sont souvent traités comme des « provinciaux »... Par ailleurs, l'adhésion est à peu près de 10000 par an (5000 p.o. jusqu'à 16 ans) et les cours particuliers sont en sus (jusqu'à 100 p.o. de l'heure avec Maître Simon de Hauterive – guerrier niveau 16 – ou Maître Grégoire de Lentrain – guerrier niveau 5, barde niveau 3, bretteur niveau 10 – les plus prestigieux). Actuellement, il y a environ 200 adhérents, mais beaucoup sont des « anciens escrimeurs », des nobles qui ne s'inscrivent plus que pour le prestige. Il y a près de 70 élèves réguliers, dont les trois quarts sont jeunes et pleins de fougue, avides de gloire et de conquêtes féminines.

Les locaux sont vastes, et en plus des nombreuses salles d'entraînement ou de tir, ils comptent une trentaine de chambres pour les élèves. Il y a aussi une partie « réfectoire » (un vrai restaurant en fait). Plusieurs salles d'entraînement ont des gradins pour les visiteurs, et actuellement, il y a surtout des « visiteuses » puisque les jeunes nobles viennent repérer ici les mérites de leurs potentiels prétendants. Les chambres de l'académie résonnent donc souvent des étirements illicites de ces jeunes gens bien nés.

Toutes les armes d'escrime sont enseignées ici, et plusieurs types d'armes à feu. Les autres armes sont proscrites dès qu'elles ont trop l'air « d'armes de pauvres ». Autant dire que vu la richesse des adhérents, nombreux sont ceux qui ont des armes magiques, et certains maîtres d'armes apprennent à manier ces épées hors du commun aux élèves (durant des cours particuliers bien sûr).

C'est le plus important des refuges des Anarchistes. La Ligue Révolutionnaire n'a pas de quartier général régulier, ni même occasionnel (*certains recruteurs sévissent au niveau de la Place Métamorphe dans le Quartier de La Dame près de la Prison, mais ça n'est qu'une couverture faite pour berner les Têtes-de-Bois*). La Ligue dispose de quelques refuges : des endroits où les Anarchistes peuvent aller pour parler tranquillement avec des gens ayant à peu près les mêmes idées.

Les nouveaux Anarchistes apprennent la localisation d'un ou deux de ces refuges quand leur contact commence à leur faire confiance, suffisamment en tout cas pour partager quelques secrets de la Ligue.

Ces différents lieux ont des points communs, malgré tout. Chaque refuge a une façade légale : cordonnier, théâtre, taverne ou autre. La « couverture » est habituellement légale, drainant normalement des clients. La plupart des gens qui y viennent n'ont aucune idée du rôle caché de ce lieu. Il est donc non seulement difficile de trouver ces refuges anarch', mais aussi d'avoir le contact qui va vous renseigner.

Chaque refuge a un mot de passe. Certains changent régulièrement le leur, certains gardent le même. D'autres encore utilisent des signes secrets inspirés de la forme du symbole anarchiste, ou utilisent un mot de passe régulier plus un qui change. Apprendre un mot de passe est plus facile qu'on pourrait le penser : chaque refuge a son mot de passe graphé sur les murs ; ça se fond dans le décor, mais si vous savez regarder, vous le verrez.

Donc, un lascar doit trouver le refuge, puis prendre contact avec quelqu'un à l'intérieur (souvent le portier) et lui donner le mot de passe. Le nouveau venu est alors directement dirigé vers une pièce secrète (il peut y en avoir plusieurs), et là il pourra rencontrer ses pairs.

Mis à part les Importeurs Interplanaires, il y a quelques autres refuges d'importance Anarchistes à Sigil : Le Harim (Quartier des Guildes) ; La Maison du Griffon (La Ruche) ; Le Bar de la Place (Quartier de La Dame).

Le manifeste des Anarchistes

T'as traîné dans la Cage suffisamment longtemps, t'as entendu une chose ou deux à propos de la Ligue Révolutionnaire. Les gens racontent des trucs sur ce que supportent les Anarchistes, sur ce qu'ils font. Et toi, t'as décidé que tu voulais en être un ? Ok, voici un bref aperçu du soltif : la Ligue Révolutionnaire ne supporte rien, elle ne fait rien. Elle s'oppose aux choses, elle les empêche d'avoir lieu. Les membres de la Ligue tentent de détruire chaque organisation implantée, et un jour ils y parviendront.

Ouais, je sais, je continue à parler d'eux comme si c'étaient d'autres personnes. Tu ne penses tout de même pas que j'en fais partie, n'est-ce pas ?

Vois-tu, je ne suis pas un Anarchiste. Mais je peux t'en dire un peu à leur sujet. Je peux te mettre en contact avec quelqu'un qui pourrait connaître quelqu'un, qui pourrait connaître quelqu'un - tu comprends ?

La Ligue Révolutionnaire est en quête du Soltif. Je ne te parle pas du simple soltif de qui est qui, ou qui fait quoi, mais de l'ultime vérité, le Grand Soltif. Bien sûr, il y a un problème. Pour qu'un péquin découvre le Grand Soltif, il a besoin d'être libre. Mais, de nos jours, aucun matois n'est libre nulle part, et ne le sera pas non plus tant que toutes les factions n'auront pas été évincées. Alors c'est sûr, de nombreuses factions prétendent chercher la vérité, et quelques bougres qui en font parti pensent vraiment qu'ils ont une chance de la trouver. Mais ces chercheurs fourvoyés ne réalisent pas que les grossiums de chaque faction jouent le jeu uniquement pour le pouvoir. Rien d'autre.

Il est évident que certains d'entre eux le convoitent - prends les Greffiers par exemple.

Ils ne cachent pas leur soif de pouvoir. Mais d'autres agissent plus subtilement.

"Nous recherchons quelque chose de plus grand", disent-ils, mais ils souhaitent uniquement s'accrocher à leur pouvoir. Il suffit de regarder Rhys des Chiffonniers et Skall des Hommes-Poussière. Ils affirment tous deux vouloir découvrir le soltif des choses.

"Dès que nous pourrons scruter ces ténèbres", disent-ils, "nous évoluerons vers une autre étape de l'existence".

Mais là, soi-disant, ils sont tous deux les plus hautes figures du développement de leurs factions, dans leurs positions de pouvoir qu'ils ont tenus depuis des siècles. Moi je ne vois aucun signe d'évolution, t'en vois toi ?

La vérité c'est que ces factols aiment être aux commandes. Ils souhaitent préserver le pouvoir, maintenir le contrôle. Et ils empêchent tous les pauvres bougres de la Cage d'être libres. Heureusement, quelques matois connaissent les faits. Ils rejoignent la Ligue Révolutionnaire et oeuvrent pour destituer l'ordre établi.

De cette façon, tout le monde peut être libre de trouver le Grand Soltif.

Ils nous aident tous, vois-tu, mais la plupart des biges ne le savent même pas.

Maintenant, comprends bien une chose. Les Anarchistes ne font pas que branler leurs râteliers - ils agissent. Et pour agir, ils doivent avoir une certaine organisation. Oh, ils peuvent errer d'un endroit à l'autre comme les Xaositectes, sans véritable but. Mais ils sont intelligents. Ils savent que pour que la vraie anarchie ait une chance ils doivent avoir un vrai plan pour se débarrasser de l'ordre.

Nous savons que la plupart des factions ne font pas confiance aux autres.

Mais les Anarchistes - ils ne se font même pas confiance entre eux.

- L'éditeur

Mais ne te méprends pas. La Ligue Révolutionnaire n'est pas là pour le pouvoir. Ils savent bien qu'au final ils devront renverser chaque faction pour atteindre le Grand Soltif - et ça les inclus eux-mêmes. Ils sont déjà à mi-parcours, dans le sens où ils n'ont pas de factol. Sans factol, aucun matois n'est au-dessus des autres. Aucun n'a de grand pouvoir, donc personne ne peut s'habituer trop longtemps à l'idée de le garder.

Ce sera un jeu d'enfant pour eux de tourner la page.

Les Anarchistes aiment les libres penseurs comme toi. Et je peux t'assurer que t'as l'air paumé - t'as besoin d'un ou deux amis. Tu les trouveras parmi les Anarchistes. Ils viennent en aide à ceux qui sont en difficulté, car ils savent que chercher la liberté attire des ennuis au péquin avec les autres factions, plus vite que tout ce qu'il pourrait tenter de faire d'autre.

Les Anarchistes accueillent les solitaires, les paumés, ceux qui ne sont tout simplement pas convenables.

La Dame aime ça.

Bon regarde. Va vers le Grand Gymnase, tiens toi sous la grande fresque, sous le symbole des Chiffrenniers. Regarde dans la direction opposée au mur, et tu verras une rue en face. Marche sur trois pâtés de maisons, et descend la ruelle. Là, tu trouveras une baraque avec une porte rouge. Dis leur que tu viens de la part de Beringe.

Fais gaffe, y a une bande de Têtes-de-Bois qui rapplique ! Regarde-moi bien, tu ne m'as jamais vu. Compris ?

- Beringe de la Ligue Révolutionnaire

L'histoire de la Ligue Révolutionnaire

Qui peut dire depuis quand la Ligue Révolutionnaire existe ? Probablement depuis qu'il existe une autorité à laquelle s'opposer. Il y a des documents dans les sombres recoins des Archives qui font référence à des

« anarchistes » actifs il y a 700 ans, à l'époque du règne du factol Jaretta des Greffiers.

Bien sûr, on peut demander : était-ce des anarchistes ou les Anarchistes ? C'est une bonne question qui n'a pas de bonne réponse. Ce ne serait pas facile de faire la différence entre un anarchiste indépendant et un qui serait membre de la Ligue. Un problème avec les Anarchistes (et encore plus avec les anarchistes), c'est qu'ils ne mettent pas grand-chose par écrit. Ils ne laissent pas de preuves ou de témoins, et ils n'avouent jamais – excepté qu'ils refusent l'autorité.

Ils ont été accusés de nombreux sabotages : à chaque fois que quelque chose tourne mal dans le plan d'une autre faction, lorsqu'un grossium quelconque est assassiné ou lorsqu'un immeuble s'effondre, on pense que c'est eux. Et à chaque fois, il y a un Anarchiste pour revendiquer ce qui vient de se passer, pour une raison ou une autre. L'Harmonium leur a collé sur le dos pas mal de crimes commis à Sigil – et à travers les plans.

Il y a près de 300 ans, un Anarchiste a lancé un sort qui a tué le factol des Rectifieurs. Le sorcier fit porter le chapeau aux Marqués, pour provoquer une guerre qui mêla une douzaine de factions, et en fit disparaître trois. Bien sûr, les Anarchistes s'enorgueillissent encore de ce haut fait.

Plus récemment, il y a 50 ans, les Anarchistes voulurent placer un agent, un matois nommé Omar, au sein de l'Harmonium. Ils œuvrèrent pour qu'il devienne factol – et il essaya de disperser la faction et de fermer le quartier général à Sigil ! Les factors Tête-de-Bois l'accusèrent d'agir contre les règles de l'organisation, l'arrêtèrent, et l'amènèrent aux Greffiers pour qu'il soit jugé. A un moment crucial, il clama qu'il avait toujours appartenu à la Ligue Révolutionnaire ! Les Rectifieurs eurent tôt fait d'en finir avec lui après le procès. L'Harmonium prétendit qu'ils avaient laissé croire à Omar qu'il était factol mais qu'ils avaient toujours su, mais peu de gens prirent ça au sérieux...

Quoi qu'il en soit, Omar demeura un héros de la Ligue Révolutionnaire, un martyr pour la cause. Et l'Harmonium a dès lors pris les Anarchistes dans le nez, encore plus qu'avant cette trahison. Les Têtes-de-Bois sont allés assez loin puisqu'ils ont déclaré la Ligue nuisance publique. On dit qu'ils essaient de les éliminer – ce qu'ils pourront faire, si tant est qu'ils les trouvent, évidemment !

Les Anarchistes sont toujours insaisissables, du fait de la structure de leur faction. Ils peuvent toujours s'infiltrer dans d'autres factions sans être détectés. Ces caméléons sont partout, faisant ce qu'ils font de mieux : monter les factions les unes contre les autres, fomenteur des révoltes, décrédibiliser les autorités, et abattre le gouvernement.

Et lorsqu'ils y seront parvenus, ils auront la liberté de trouver le Grand Soltif.

..... Les grossiums de la faction

Beringe, grossium de la faction :

Bien qu'il ne puisse pas l'admettre, Beringe est un grossium pour sa faction. Comme il est un orateur habile et un bon stratège, il dirige plusieurs cellules. Il camoufle son visage la plupart du temps, révélant à l'occasion son nez en patate et ses yeux injectés de sang. Lorsqu'il porte un symbole de sa faction, c'est généralement en armoirie sur son bouclier. Il porte ce symbole quand il veut être reconnu comme un Anarchiste – lorsqu'il veut qu'une action qu'il mène soit clairement revendiquée.

Beringe conduit régulièrement des missions, ne montrant que peu de remords à propos des tâches que réclame de lui sa vocation Anarchiste. Il a posé des pièges, tué des officiels haut placés, aidé ses compagnons à provoquer des émeutes, et mené des missions pour renverser des gouvernements sur plusieurs mondes Primaires. Bien que pleinement concerné par ce qui se passe dans les plans, Beringe est fermement convaincu qu'ils ne sont pas tout ; c'est pourquoi les Anarchistes veulent éradiquer les factions même sur le Plan Primaire.

Beringe s'enorgueillit de son statut de meilleur recruteur de la Ligue Révolutionnaire. Il parcourt Sigil entre les missions, à la recherche des gens un peu perdus, un peu seuls, ou juste las. Lorsqu'il en trouve un, il sympathise avec lui – en lui payant à manger, ou simplement en discutant avec lui. Il introduit subtilement l'idée que les factions sont quelque chose de mauvais ; si le bige semble réceptif, il lui explique en quoi la Ligue essaye de changer la situation. Si tout se passe bien, il présentera à l'occasion ce candidat à une cellule qu'il connaît pour qu'on lui enseigne la manière de faire la révolution.

Bien sûr, Beringe n'admet jamais être un Anarchiste, même à ceux qui le sont. Il a souvent l'air de faire partie de l'Harmonium ou des Athars. Il lui arrive de montrer son vrai visage dans certaines situations, mais la plupart du temps, il porte des déguisements. En fait, Beringe a plusieurs identités bien distinctes, avec un passé complet, et des anecdotes toujours crédibles. Cet Anarchiste peut aussi bien avoir l'air d'un milicien de l'Harmonium que d'un simple passant. Il se révèle toujours au moment propice, toujours lorsqu'il y a une manière originale de défier l'autorité. Et la vérité, c'est qu'il n'a jamais été arrêté !

Du moins, jamais sous son vrai nom.

Beringe ; mâle humain ; roublard niveau 13 ; guerrier niveau 8 ; Planétaire : factotum de la Ligue Révolutionnaire, humanoïde de taille M ; FP 21 : DV 13d6+52 (roublard) +8d10+32 (guerrier), pv 194 ; Init +8 ; VD 6m en armure, 9m habillé ; CA 22 en armure, 14 habillé (pris au dépourvu 19, contact 11) ; attaque au corps-à-corps +25/+20/+15/+10 (épée courte (m), 1d8+9, 17-20/x2) ; Attaques spéciales : attaque sournoise +7d6, *pouvoir spécial : opportunisme*, Particularités : capacité de faction ; *pouvoir spécial : esprit fuyant*, recherche des pièges, sens des pièges +4, esquive totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +14, vigueur +14, volonté +7.

Caractéristiques : force 20, dextérité 18, constitution 18, intelligence 14, sagesse 12, charisme 14.

Compétences (lorsqu'il porte son harnois, toutes les compétences liées à la dex diminuent de 9, la natation de 12): acrobaties +10, artisanat (fabrication de bombes) +11, bluff +17, connaissance (Sigil) +13, connaissance (faction) +11, contrefaçon +11, crochetage +14, décryptage +12, déguisement +12, déplacement silencieux +19, désamorçage/sabotage +14, détection +11, diplomatie +12, discrétion +17, équilibre +10, escamotage +14, escalade +15, estimation +11, évasion +10, fouille +22, intimidation +12, natation +10, perception auditive +11, psychologie +11, renseignements +18, saut +12, utilisation d'objets magiques +13.

Dons : science de l'initiative, arme de prédilection (épée courte), arme de prédilection supérieure (épée courte), spécialisation martiale (épée courte), spécialisation martiale supérieure (épée courte), science du critique (épée courte), science de la feinte, combat aveugle, expertise du combat, attaque éclair, esquive, souplesse du serpent, attaque en rotation, prestige.

Possessions : harnois (m, 1650 p.o.), bouclier (m, 170 p.o.), épée courte (m, 310 p.o.), *anneau du caméléon* (12700 p.o.), *chapeau de déguisement* (1800 p.o.), *bottes elfiques* (2500 p.o.).

Valeur de l'équipement :

Capacités de faction : +2 à toutes ses compétences de roublard.

Peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des membres de la faction).

Faiblesses de faction : il doit consacrer 90% de ses revenus au fonctionnement de la Ligue ou aux opprimés.

Strader

Strader, parfois surnommée « la djinn » parce qu'elle semble créer un tourbillon partout où elle passe, appartenait jadis aux Sensats. Et puis un jour, leur philosophie ne la combla plus. Après avoir parlé une fois avec un membre de la Ligue Révolutionnaire, elle les rejoignit sans une hésitation. Sous sa couverture de Sensat, elle put infiltrer leurs rangs plus en profondeur.

Cette jeune femme ne perdit pas de temps et fonda deux cellules Anarchistes dans l'établissement de sa mère, afin que ses camarades puissent espionner les factions qui se rencontrent ici. A un certain moment, elle prit en charge tous les recrutements de sa mère et plaça plus d'une douzaine d'Anarchistes dans l'établissement. Les cellules sont discrètes, rassemblant des informations tout

en évitant les actions en force qui pourraient les faire repérer.

Strader, femelle demi-elfe, roublarde niveau 8, Planaire, factotum de la Ligue Révolutionnaire, humanoïde de taille M ; FP 8 : DV 8d6+16, pv 48 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 16 (pris au dépourvu 13, contact 14); attaque au corps-à-corps +9/+4 (dague, 1d4, 19-20/ x2), à distance +9/+4 (fronde, 1d4, 20/x2, 15m) ; Attaques spéciales : attaque sournoise +4d6, vision nocturne 18m, sang elfique ; Particularités : recherche des pièges, sens des pièges +4, esquive totale, esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, immunité aux sorts et effets de sommeil, +2 aux js contre les enchantements ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +9, vigueur +4, volonté +3.

Caractéristiques : force 11, dextérité 17, constitution 14, intelligence 16, sagesse 12, charisme 16.

Compétences : acrobaties +10, bluff +12, connaissance (Sigil) +11, connaissance (faction) +9, contrefaçon +11, déplacement silencieux +12, désamorçage/ sabotage +12, détection +11, diplomatie +13, discrétion +12, escalade +7, estimation +10, évasion +10, fouille +13, perception auditive +10, profession (tavernier) +8, psychologie +9, renseignements +14.

Dons : attaque en finesse, expertise du combat, prestige.

Possessions : armure de cuir (5 p.o.), *anneau de protection* +1 (2000 p.o.), dague (2 p.o.), fronde, 20 billes de fronde (2 p.a).

Valeur de l'équipement : 2005 p.o. et 5 p.a.

Capacités de faction : +2 à toutes ses compétences de roublard.

Peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des membres de la faction). En l'occurrence, les Sensats

Faiblesses de faction : elle doit consacrer 90% de ses revenus au fonctionnement de la Ligue ou aux opprimés.

Le bâtiment lui-même : les Transporteurs Interplanaires

Les Anarchistes ne sont pas la seule faction à occuper ce local à l'arrière des Cours de Justice. « Les Transporteurs Interplanaires » sert de refuge à une demi-douzaine de factions ! Une poignée d'Anarchistes y travaille, espionnant les autres factions depuis des pièces secrètes, des panneaux secrets, et des miroirs sans tain.

« Les Transporteurs Interplanaires » est une boutique de négoce dirigée par une femme nommée Quib (Planaire/ femelle humaine/ magicienne niveau 8/ Sensat/ CB). La propriétaire, à peu près la quarantaine, est sympathique et assez bonne commerçante. Evidemment, elle est au courant des passages et de pièces secrètes, mais elle les laisse en place. A vrai dire, la Sensat les maintient en l'état – avoir des clients de tant de factions lui permet de vivre des expériences très diverses.

En plus de vendre du matériel en provenance des plans, « les Transporteurs Interplanaires » abrite aussi un restaurant de bonne taille offrant un large choix de nourriture et de boissons exotiques. La chef, Katya (Planaire/ femelle demi-elfe/ barde niveau 6/ Sensat/ NB), aime à expérimenter de nouvelles recettes et exprime ses talents artistiques en redécorant la salle du restaurant. Le manager et maître d'hôtel du restaurant, Mikal (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 4/ Chiffonniers/ N) trouve ici une forme de paix intérieure en gérant les affluences journalières totalement à l'instinct. Ensemble, ils ont créé le restaurant expérimental parfait.

L'implantation des Anarchistes dans ce refuge remonte à quelques années.

La chanson et les soltifs

La Chanson

La Ligue déteste toutes les organisations, et en haut de leur liste, il y a les Greffiers. Leur philosophie structurée ennuie les Anarchistes, leur emprise légale sur les habitants de la Cage les effraie et leur attitude restrictive les rend furieux. Quoi qu'il en soit, les Anarchistes n'aiment pas l'action que la Fraternité de l'Ordre mène à Sigil. Depuis que ces derniers travaillent avec les Rectifieurs et l'Harmonium, la plupart des Anarchistes veulent abattre la branche entière de la justice. Nombreux sont ceux qui pensent qu'il faut s'attaquer à la tête pensante, à savoir les Greffiers. D'autres pensent qu'il faut s'attaquer aux jambes, à

savoir l'Harmonium, sans qui il n'y aurait pas de milice. D'autres encore voudraient s'en prendre aux bras (les Rectifieurs), pour empêcher les punitions qui pleuvent sur ceux qui, légitimement, sont à la recherche du Grand Soltif. Bien sûr, il y en a qui voudraient attaquer les trois à la fois. Les Anarchistes ne sont donc pas tous d'accord sur leur cible, mais ils ont aussi des dissensions sur la manière d'attaquer cette cible.

Le suivant sur leur liste, après le trio de l'appareil judiciaire, ce sont les Marqués ; leur boulimie de pouvoir leur vaut la haine de pas mal d'Anarchistes. Les Hommes-Poussière et le Signe de l'Un, si sûr de détenir le Grand Soltif, sont aussi des bonnes cibles. Les Hommes-Dieux posent aussi problème aux Anarchistes, mais au moins, ils ne prétendent pas détenir la Vérité.

Les Sensats, dans leur volonté de découvrir le Grand Soltif par l'expérience, peuvent toujours chercher, d'après les Anars. La Garde Fatale et son aspiration à l'entropie sont par contre assez séduisants, puisqu'ils prédisent la fin de toutes les organisations. Malheureusement, disent les membres de la Ligue, il y a beaucoup de Gardes Fatals qui préfèrent regarder l'entropie opérer plutôt que la provoquer.

Les Anarchistes n'ont pas d'opinion tranchée sur les Chiffonniers. Premièrement, ils cherchent la Vérité. Bien sûr, c'est prématuré, mais il se pourrait que ce soit de la bonne manière. En plus, ils n'ont pas tellement de hiérarchie, et ils agissent instinctivement – ce qui est pas mal ! Ils seraient presque des Anarchistes en fait, s'ils arrêtaient de passer leur temps à s'entraîner aux « réflexes », et s'ils venaient détruire les factions.

La Ligue Révolutionnaire ricane des Indés qui ont compris la vanité des factions, mais qui n'ont pas le courage de faire quoi que ce soit. Les Xaositectes n'aiment pas l'autorité, donc ils participent souvent aux émeutes que provoquent la Ligue. Les Athars ont raison dans une partie de leur pensée : ils ont

compris que les Puissances sont des faiseurs, mais ils n'arrivent pas à étendre ce raisonnement à toutes les représentations de l'autorité.

Par contre, les Anarchistes ont presque de l'admiration pour les Mornés. Ils ont raison de dire qu'il n'est pas tellement possible de trouver la Vérité. Mais ils sont tellement désespérés qu'ils ont renoncé, au contraire de la Ligue, à chercher le Grand Soltif. L'espoir est le moteur des Anarchistes, et ils ne peuvent l'abandonner.

La seule autre faction qui soit vraiment rivale des Anarchistes est... les Anarchistes eux-mêmes. Aucune cellule n'accepte le point de vue des autres, et chacune a son plan pour ce qui devrait être fait. Le problème est que cette attitude n'est bonne pour personne, excepté pour les autres factions.

Mais de temps à autre, deux cellules mènent une action commune. C'est dans ce genre de moment qu'ils deviennent vraiment dangereux, et un matois avisé aurait intérêt à ne pas rester dans les parages.

Le Soltif

Il y a une chose dont on peut être sûr à propos de la Ligue : les rumeurs sont vraies. Toutes ! Si on vous dit qu'ils se sont alliés aux Gardes Fatals pour abattre les Hommes-Dieux *et*, en même temps, d'autres vous disent qu'ils projettent d'attaquer la Garde Fatale avec l'aide des Hommes-Dieux, il vous faut croire les deux. Dès qu'un Anarchiste entend une rumeur à propos de sa faction, ça lui donne l'idée de la réaliser, et dans le tas, il y en aura toujours pour passer à l'acte.

Une campagne actuelle vise à diviser Harmonium et Greffier en convainquant les Têtes-de-Bois qu'Hashkar de la Fraternité de l'Ordre est un Suppliant. L'est-il ? Pour les Anarchistes, ce n'est pas vraiment le problème. Ils espèrent juste semer la zizanie entre ces factions, le reste n'est pas très important.

Et après, ils passeront à la cible suivante.

Le quartier général des Rectifieurs ressemble à tout ce qu'un bige peut redouter : c'est une masse de pierres et de grilles de métal sinistres, entourée par de larges avenues. Les passants entendent parfois de faibles gémissements s'élever derrière ses murs – et dans ce cas, loin de s'arrêter, ils pressent le pas pour s'éloigner. Il y a des choses que personne n'a envie de connaître. Le bon côté de la zone qui entoure la prison, c'est que le taux de criminalité y est proche du zéro absolu. Aucun gueusard n'est assez fou pour aller faire une démonstration de ses talents sous le nez des Rectifieurs. Trop de rumeurs affirment que ces derniers peuvent arrêter, juger et punir un bige eux-mêmes, tout spécialement si leur quartier général se trouve commodément à proximité. Les sigiliens scrupuleusement honnêtes, possédant suffisamment d'argent et aucun vice dressent toujours leur case dans les rues avoisinantes.

Les commerces qui entourent la Prison sont aussi gris et dépourvus de chaleur que la cage elle-même. Les tavernes sont des établissements calmes où personne ne fait d'histoires, car seul un azimuthé voudrait attirer l'attention des escouades de Rectifieurs qui boivent à la table d'à côté. Les auberges sont spartiates et ne proposent aucune des tentations que l'on peut trouver ailleurs dans Sigil. Les marchands sont scrupuleusement honnêtes ; de sorte qu'ils pratiquent des prix bien plus élevés que tous leurs confrères.

L'actuel factole (Nilesia) a institué de nouvelles procédures des peines pour les prisonniers, mais les gardes Rectifieurs s'emploient à laisser les détenus dans l'ignorance autant que faire se peut. Cela dit, les nouvelles circulent vite dans un lieu aussi fermé qu'une prison. La rumeur court qu'une poignée de matois chanceux a été relâchée sur ordre du factol. D'autres sont aussi sortis de la Prison, envoyés chez dieu sait qui. Quelques biges espèrent une improbable

grâce qu'ils savent exister, et cet espoir rend leur détention encore plus insupportable.

L'histoire des Rectifieurs

Si l'on demande à un Rectifieur pourquoi il a rejoint cette faction, on n'obtiendra qu'une réponse : La Justice est Tout. C'est absolu et parfait, mais cela doit être appliqué correctement pour vouloir dire quelque chose. Les Rectifieurs s'emploient à cela, pensant que si la justice est atteinte, le Multivers sera purgé de tout mal et sera parfait – ainsi sera atteint le but de la faction.

La Mort Rouge n'est que relativement récente. Durant le Grand Bouleversement, lorsque La Dame répartit les fonctions à assurer dans la cité, il existait de nombreux groupes désunis. Deux groupes, les Fils de la Miséricorde et les Tueurs de biges, joignirent leurs forces. Les Fils de la Miséricorde étaient des individus loyaux bons qui outrepassaient les lois de Sigil pour défendre ceux qui étaient accusés injustement. Les Tueurs de biges, eux, étaient loyaux mauvais. Ils n'étaient guère plus que des mercenaires.

Cependant, tout le monde voulait s'entendre, car s'il n'en avait pas été ainsi, La Dame aurait fait le ménage (il n'y avait pas assez de postes à pourvoir en ville pour tous les groupuscules). Les deux groupes se réunirent donc et rédigèrent en commun un certain nombre de règles qui désormais, les régèneraient. La charte fut signée il y a 600 ans et est toujours opérante. On l'appelle « Les Huit Principes de la Justice ».

Les Huit Principes de la Justice :

I- Je placerai la Justice au-dessus de tout, purgeant le Multivers de ceux qui ne respectent pas la Loi.

II- En toute situation, je dois peser le vrai et le faux avec un esprit clair et impartial.

III- Je dois reconnaître les moments où la Justice est plus importante que la Loi et je dois infliger les peines d'une main ferme et implacable.

IV- Je crois en la droiture de ma faction ; nous sommes les seuls à savoir ce qu'est la Justice.

V- Je ne baserai pas mon jugement sur les concepts de Bien ou de Mal. Je tiendrai seulement compte de la Loi pour déterminer si le suspect est innocent ou coupable.

VI- Je punirai les coupables en regard de leurs crimes.

VII- Je serai diligent dans ma poursuite des coupables, et je réhabiliterai aux yeux des autres les innocents suspectés.

VIII- Je ne relâcherai jamais un hors-la-loi avant que sa sentence ne soit appliquée entièrement.

La faction suit ces préceptes à la lettre (certains diront trop à la lettre). La Mort Rouge se doit de punir les Hors-la-loi. De ce fait, elle forme un parfait *trium vira* avec l'Harmonium (la milice) et la Fraternité de l'Ordre (juges et avocats).

Les grossiums de la faction.

La factole Alisohn Nilésia

Alisohn Nilésia, la nouvelle factole des Rectifieurs, est réellement folle et franchement dangereuse. Agée seulement de 19 ans, cette fille – une part humaine et une autre part une peu plus démoniaque – est née dans la Prison qu'elle dirige actuellement, fille d'une voleuse qui décéda pendant l'accouchement. Elle grandit donc au sein de la Prison, sous la protection d'une matrone du quartier. Elle apprit assidûment toutes les lois de la cité, ainsi que les sentences prévues par la Mort Rouge pour chaque infraction. Après la mort mystérieuse de sa mère adoptive, Nilésia tenta de devenir membre à part entière de la faction, mais le factol Mallin refusa qu'une fillette de 8 ans puisse être membre de la Mort Rouge. Cependant, trois ans plus tard (à 11 ans), son obstination paya et elle devint une Rectifieur.

Les convictions de la fillette étaient prématurément vivaces ; rien ne pouvait les ébranler. Ses détracteurs ont essayé de la faire expulser de la faction, mais elle leur a ri au nez. Il ne fallut que peu de temps pour que ses talents d'organisatrice ne lui fassent atteindre le poste d'administratrice de Justice, qui impliquait qu'elle prépare le plan-

ning des activités de tous les Rectifieurs de la Prison.

Personne ne s'en est rendu compte, mais tous ses détracteurs ont rapidement été chargés de tâches qui leur coûtèrent la vie. A partir de là, ceux qui n'étaient pas d'accord avec elle apprirent à garder leurs opinions pour eux ; bon nombre d'entre eux acceptèrent des postes sur l'Achéron, où ils furent hors de portée de la fillette. Ces Rectifieurs ont pu observer de loin l'ascension de la jeune fille dans la hiérarchie de la faction (depuis qu'elle est devenue factole, une mystérieuse maladie a frappé pas mal d'exilés sur l'Achéron, ce qui fait qu'il diminue en nombre rapidement).

Heureusement pour la jeune factole, tous les autres membres de la faction lui sont fanatiquement dévoués. Durant les 8 années où elle a servi les Rectifieurs, elle s'est élevée dans la hiérarchie de manière fulgurante, assistant à la prise d'importance de sa faction, qui compte près de 25000 membres à Sigil. Même si certains Rectifieurs ont regardé son ascension avec envie, la plupart en ont conçu un certain sentiment de fierté, pensant qu'ils ont contribué à l'accomplissement de cette extraordinaire femme. Le fait est que beaucoup lui sont véritablement attachés. Ses gardes du corps pourraient tous donner leur vie pour elle.

L'obsession de Nilésia pour la Justice est si grande qu'elle fait passer la foi de la plupart des autres Rectifieurs pour un simple passe-temps. L'implacable jeune fille ne dort que 15 minutes toutes les 4 heures, se consacrant corps et âme à la Justice. Son corps s'est adapté à sa passion et dix de ses plus proches gardes du corps ont adopté son mode vie surhumain (le plus connu parmi eux s'appelle Shander Moutpool (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 8/ Rectifieur/ Loyal Mauvais). Lorsqu'une fois, quelqu'un demanda à Alisoehn pourquoi elle dormait si peu, elle répondit froidement : « *la Justice de dort pas. Pourquoi le devrais-je ? Pourquoi le devrais-tu ?* » La personne en question disparut peu après.

Le talent de Nilésia repose dans l'organisation et la coordination. Elle dévoue à peu près 24 heures chaque jour à concevoir ou appliquer ses plans. Durant les deux ans qui ont suivi son accession au titre de factole, elle a approuvé les punitions de milliers de détenus. Mais personne ne pourrait l'accuser de juger sans preuves, car elle vérifie chaque dossier et n'approuve une sentence que lorsqu'elle est persuadée de la culpabilité du détenu (pas mal de monde aux Cours de Justice ou aux Archives commencent à se plaindre qu'elle remette en cause des jugements).

Alishon Nilesia ; femelle tieffelin ; magicienne (évoctrice) niveau 8 ; Planaire ; factole des Rectifieurs ; Extérieure de taille M ; FP 9 : DV 8d4+8, pv 28 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 20 (prise au dépourvu 17, contact 13) ; Attaques spéciales : *ténèbres* 1/jour ; Particularités : appel de familier, vision dans le noir 18m, résistance à l'électricité, au feu et au froid (5), Extérieure, RM 18, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL : LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +10, vigueur +8, volonté +13.

Caractéristiques : force 10, dextérité 16, constitution 13, intelligence 20, sagesse 12, charisme 17.

Dons : école renforcée (évocation), *piercing evocation**, *metamagic school focus**, extension d'effet.

*dons du *Complete Arcane*.

Compétences : alchimie +8, bluff +8, concentration +14, diplomatie +8, intimidation +5, connaissance (arcanes) +10, connaissance (loi) +16, connaissance (plans) +10, décryptage +10, Art de la magie +16.

Sorts (4/ 6+1/ 5+1/ 5+1/ 3+1, NLS 9 (+2 pour passer la RM), DD 15+ niveau du sort, DD 16+ niveau du sort pour les sorts d'évocation) : 0^{ème} niveau : *détection de la magie, lumière, manipulation à distance, lecture de la magie* ; 1^{er} niveau : *projectile magique x4* (e), *protection contre le chaos, bouclier, alarme* ; 2^{ème} niveau : *image miroir, invisibilité, protection contre les projectiles, rayon ardent* (e), *sphère de feu* (e), *résistance aux énergies destructives* ; 3^{ème} niveau : *projectile magique* à intensité augmentée x3, *dissipation de la magie, vision magique, cercle magique contre le chaos* ; 4^{ème} niveau : *boule de feu* (e) à intensité augmentée*, *éclair* (e) à intensité augmentée, *projectile multiple*** (e) à intensité augmentée*, *sphère d'isolement d'Otikule* (e).

* sort sous l'effet de *metamagic school focus*.

* sort du *Compendium Arcanique*.

Possessions : robe d'archimage (noire) (75000 po), amulette d'armure naturelle +2 (8000 po), perle de thaumaturgie (3ème niveau) (9000 po), anneau de subsistance (2500 po), un grimoire.

94500

Capacités de faction: détection des mensonges une fois par jour pour une question en particulier ;

Au nom de la Justice (double dégâts sur une attaque, 2/jour, mais ces dégâts supplémentaires sont également infligés au leur auteur).

Faiblesse de faction : ne peut relâcher un malfaiteur et a le droit de commettre des délits pour retrouver un criminel.

Arwyl le fils du Cygne

Arwyl le fils du Cygne est originaire du royaume de Cormyr, sur le monde de Toril. Alors qu'il n'était qu'un jeune paladin zélé, il poursuivit jusque dans l'Outreterre une succube qu'il rattrapa avant qu'elle ne rentre dans les Abysses. Ce fut une bataille désespérée, mais Arwyl combattit jusqu'à ce qu'il soit exténué. Il vainquit finalement la fiélonne mais se trouva fort affaibli, si bien qu'il n'était plus capable de retourner chez lui.

Un «Justiciar» sans nom (certains membres de la faction, s'ils sont assez assidus, peuvent devenir des «Justiciars», voyageant à travers les plans pour faire régner la Justice) apparut alors et soigna Arwyl, en lui expliquant sa quête et sa poursuite de la Justice. Après cela, le paladin eut une envie furieuse d'embrasser cette croyance en la Justice dans ce qu'elle a de plus pur ; il devint rapidement un membre assidu des Rectifieurs à Sigil. Cependant, il eut quelques problèmes à ajuster son désir de justice à son alignement de loyal bon. Il lui sembla de nombreuses fois que la Mort Rouge, au nom de la Justice, passait par dessus la bonté et condamnait des innocents. Il fit dès lors son possible, au sein de la faction pour éviter la condamnation des innocents et pour augmenter la proportion de loyaux bons parmi le personnel de la Prison.

Arwyl Fils du Cygne ; mâle humain ; paladin niveau 17 ; Primaire ; factor des Rectifieurs ; humanoïde de taille M ; FP 17 : DV 17d10+34, pv

135 ; Init +8 ; VD 6m ; CA 28 (pris au dépourvu 28, contact 10) ; Attaque au corps-à-corps +23/+18 /+13/+8 (*épée longue* +2, 1d8 +10, 17-20x2) ou à distance +21 (arbalète lourde, 1d10+1, arbalète lourde, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : châtiment du Mal (4/ jour, +5 au toucher, +17 aux dégâts sur les mauvais) ; Particularités : capacités de faction, aura de bien, *détection du mal*, imposition des mains (85pv/jour), renvoi des morts-vivants, destrier de paladin, *guérison des maladies* (4/semaine), grâce, aura de bravoure (+4 aux js terreur sur 3m et lui est immunisé à la terreur), santé divine ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LG.

Jets de sauvegarde : réflexes +16, vigueur +19, volonté +15.

Caractéristiques : force 18, dextérité 18, constitution 14, intelligence 16, sagesse 13, charisme 20.

Dons : attaque en puissance, enchaînement, magie de guerre, prestige, science de l'initiative, science du critique (*épée longue*), volonté de fer.

Compétences : concentration +14 (+18 pour incanter sur la défensive), diplomatie +17, premiers secours +13, équitation +16, psychologie +13, connaissance (Sigil) +15, connaissance (factions) +15, connaissance (plans) +9, renseignements +11, intimidation +11.

Sorts préparés (3/3/2/1, NLS 8, DD 11+niveau du sort): 1er niveau : *soins légers, détection des morts - vivants, arme magique* ; 2ème niveau : *force du taureau, délivrance de la paralysie, zone de vérité* ; 3ème niveau : *dissipation de la magie, guérison de destrier* ; 4ème niveau : *épée sainte*.

Possessions: *épée longue* +2 (8315 p.o.), *cape de résistance* +2 (4000 p.o.), *daguer* (2 p.o.), *barnois* +4 (17650 p.o.), *amulette d'armure naturelle* +1 (2000 p.o.), *anneau de protection* +1 (2000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 33967 p.o.

Capacités de faction: détection des mensonges une fois par jour pour une question en particulier ;

Au nom de la Justice (double dégâts sur une attaque, 2/jour, mais ces dégâts supplémentaires sont également infligés au leur auteur).

Faiblesses de faction : ne peut relâcher un malfaiteur et a le droit de commettre des délits pour retrouver un criminel.

..... Le bâtiment lui-même : la Prison.

Le bâtiment en lui-même est une structure imposante de sept étages. A l'inverse de beaucoup d'architectures sigiliennes, il n'y a rien de gracieux dans sa ligne. Des tours de garde à intervalles réguliers sont les seules choses qui dépassent du grand bloc. Cet aspect sombre qu'a le bâtiment est contre-

balancé par des projecteurs qui éclairent les alentours nuit et jour (ces projecteurs sont en fait des pierres sur lesquelles on a lancé des sorts de *lumière éternelle* et qu'on a placées dans des amplificateurs qui dirigent la lumière. Il y a des Rectifieurs armés qui patrouillent en permanence dans les alentours, accompagnés de meutes de chiens d'Aoskar, qui guettent les prisonniers et les passants.

Les murs sont d'une pierre gris ardoise, complètement réguliers et placés symétriquement. La structure est massive et semble extrêmement solide. Cependant, la Prison est construite autour d'une place ouverte, où certains des prisonniers sont autorisés à prendre de l'exercice et où d'autres sont forcés à travailler. C'est une cour morne, sans arbres, ni herbes, ni plantes, et dépourvue de toute esthétique. Il y a un chemin qui traverse la place en son centre où seuls les Rectifieurs ont le droit de marcher. Tous les détenus doivent marcher dans les détritux amassés qui constituent plus ou moins leur chemin de promenade. Lorsque tombe des cieux mystérieux de la Cage une pluie grasse et huileuse (ce qui n'est pas rare), la cour est changée en une véritable fosse de graisse.

Aussi misérable que puisse être la cour, l'intérieur de la Prison est pire. Excepté une part du rez-de-chaussée qui contient l'administration de la Prison, les quartiers du factol et des autres grossiums, tout le reste de la Prison est constitué de cellules. C'est le cas des sept étages au-dessus de la place centrale. Chacun de ces cachots accueille de une à quatre personnes selon la « productivité » des Greffiers. Chaque cellule est un petit espace d'un mètre cinquante sur trois, possédant la moitié du temps une fenêtre (bien entendu, seuls des pixies pourraient s'échapper par-là, et des cellules spéciales sont faites pour les pixies). Tout compris, la Prison peut accueillir jusqu'à 24000 détenus à la fois.

Si terribles que puissent être les cellules, il y a un endroit encore plus abominable : la partie souterraine de la prison connue sous le nom de Cellier. C'est là que se trouvent les

salles de bains, les salles de travail – tous ces endroits lugubres par lesquels les détenus doivent quotidiennement passer. Il y a aussi en bas les Salles des Sentences, où l'on pratique torture et exécutions. On dit que cette partie de la Prison recèle les cellules « oubliées » de près de 8000 détenus supplémentaires. Les détenus vivent dans la crainte d'être appelés au Cellier, car ils ne savent jamais s'ils en ressortiront entiers ou s'ils en ressortiront tout court.

..... Vie carcérale

La plupart de ceux qui entrent en Prison n'en ressortent jamais – du moins, pas avant que leurs peines n'aient été purgées. Mais quelques personnes veulent d'elles-mêmes entrer dans la Prison.

Les Rectifieurs qui visitent Sigil sont fortement encouragés à y travailler une quinzaine de jours comme surveillants. Ces Rectifieurs ont le devoir de faire les patrouilles, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de la Prison et même dans le Cellier (aucun membre d'une autre faction n'a jamais été autorisé à accompagner les patrouilles). De la même manière, des prêtres Rectifieurs peuvent passer une quinzaine au sein de la Prison pour apporter aux prisonniers une aide spirituelle. Les prêtres ont un accès total à la Prison, à l'exception du Cellier.

Quelquefois, des amis de détenus viennent les voir ou même plaider en leur faveur. Autrefois, ils auraient été éconduits, mais la factole Nilésia a instauré de nouvelles règles.

Tous les visiteurs qui ont une affaire à régler dans la Prison sont autorisés à entrer par le portail principal. Ils sont emmenés vers une zone d'attente lugubre où sont placées, ça et là, des chaises en bois, et où des Rectifieurs montent la garde. La factole Nilesia écoute elle-même, et c'est surprenant, les doléances des visiteurs. Bien entendu, elle est accompagnée de gardes du corps qui ne la lâchent pas d'une semelle et font aussi la même chose qu'elle, c'est-à-dire écouter les plaignants (si un pj devait attaquer Nilésia, il faut savoir qu'elle est accompagnée de 20 à

30 Rectifieurs guerriers-mages dont le niveau varie entre 5 et 10). La factole est disponible à n'importe quelle heure du jour et de la nuit pour une courte audience. Elle écouterait donc les familles ou les amis de personnes qui ont été incarcérées de manière injuste. S'il n'y a vraiment pas de preuves à charge, elle étudierait personnellement le cas de tel ou tel détenu.

Nilésia permet aussi les visites pour les prisonniers le premier jour de chaque mois. Bien sûr, il y a certaines limitations : le prisonnier est mis dans une salle spéciale à part (derrière le hall des visiteurs) et il n'a droit qu'à 15 minutes de visites. Curieusement, une personne parmi les grossiums de la Prison est opposée à cette réforme : un paladin Arwyl fils du Cygne. Il a des soupçons quant aux motivations de Nilésia, mais il préfère les garder pour lui. Il pense que la factole permet les visites uniquement pour torturer un peu plus les prisonniers. Il adapte toujours son emploi du temps pour rester avec Nilésia à toute heure du jour. Nilésia lui fait visiblement confiance car elle lui a attribué la position de Moniteur de Quartier du Quartier de La Dame (la position la plus importante après la factole).

Nilésia laisse fréquemment Arwyl s'occuper des affaires avec les personnes bonnes, qui sont plus enclines à le croire (c'est un paladin). De ce fait, il a un certain pouvoir et ce sera probablement lui qui rencontrera des aventuriers bons venant se plaindre de l'incarcération d'un camarade à eux. Il n'aidera personne à s'échapper, mais il écouterait les héros plaider la cause de leur ami. Les seules personnes qu'Arwyl laisserait entrer dans la Prison elle-même seraient des Rectifieurs loyaux bons avec une bonne conception de la Justice et qui auraient exposé leur situation avec brio. Aucune chance, sinon, d'entrer grâce à lui.

Les Rectifieurs ont toujours séparé les « prisonniers exceptionnels » des autres, pour les envoyer sur « La Place des Suppliants », où la foule vient s'amasser pour les voir se faire pendre, dévorer ou décapiter. Mais la plupart

des détenus trouvent la mort dans les coins les plus sombres et les plus silencieux du Cellier. Du moment qu'un lascar sait où se trouve la salle des exécutions, c'est qu'il y est promis et qu'il est déjà sur la liste d'attente (avoir accès à cette salle n'est jamais anodin).

Ces derniers temps, la factole Nilesia a un peu changé les habitudes en faisant installer un énorme gibet en plein milieu de la cour centrale de la Prison, afin que tous puissent voir. Le gibet est construit au dessus d'une fosse gardée en permanence, et dont on dit qu'elle mène directement au Cellier. Les cadavres, après exposition, sont traînés au fond du Cellier, où il existe un portail direct vers une partie de la Morgue où on s'occupe d'eux.

Les prisonniers sont obligés d'assister tous les jours aux pendaisons. Chaque jour, ce sont les habitants d'un étage qui doivent descendre sur la place pour regarder. Sous bonne garde, ils sont forcés d'assister aux pendaisons de leurs camarades, qui subissent la peine de mort que prévoient les nouvelles procédures de punitions. Nilesia pense que cette façon de faire devrait dissuader les prisonniers de faire les mêmes erreurs que leurs malheureux compagnons.

Les repas sont servis à heures fixes, et la liberté accordée aux prisonniers est relative à la gravité de leur peine.

Ceux qui sont condamnés à des peines de détention ont droit à la promenade, au nettoyage bi-hebdomadaire, au repas au réfectoire et sont « autorisés » à travailler dans les ateliers du Cellier. Comme la surveillance des Rectifieurs est constante, du moins en journée, c'est l'ennui qui est le pire ennemi de ces détenus. Les visites mensuelles sont l'objet de nombreux espoirs pour beaucoup de détenus, qui attendent parfois des mois avant qu'une connaissance veuille bien venir les voir.

Par contre, pour ceux qui sont condamnés à mort ou à l'esclavage, il y a plusieurs cas de figures : ils peuvent être accueillis un certain temps dans les cellules normales, avec

les autres détenus, et suivre le même régime qu'eux. Mais quand approche la date de leur exécution (qui ne dépend que de la volonté des Rectifieurs) ou qu'ils créent trop de problèmes, ils sont envoyés au Cellier, soit pour être exécutés directement, soit pour être torturés, soit pour être gardés quelque temps (la durée est totalement variable) dans les 8000 cellules du Cellier. Les condamnés à mort ou à esclavage (qui attendent d'être envoyés sur l'Achéron) peuvent rester quasi-éternellement dans cette partie de la Prison s'ils ont la chance d'être dans les « petits papiers » des gardiens (puisque ces derniers décident quand untel part pour le Cellier). De ce fait, certains auteurs de faits particulièrement graves occupent des cellules normales parce qu'ils sont su soudoyer, intimider ou convaincre des Rectifieurs bien placés. Il est aussi possible, grâce à la corruption, d'obtenir des traitements de faveur sur la nourriture, le confort... Il ne s'agit pas d'une politique officielle, mais plutôt d'un abus de pouvoir de certains gardiens.

Pour ceux qui sont gardés au Cellier, les seules occasions de sortir de sa cellule est un aller pour la Salle des Sentences (pour être torturé ou exécuté). Les repas se font dans la chambre et comme les plus durs et les plus désespérés se retrouvent là, il règne dans ces cellules de quatre une ambiance particulièrement tendue. L'odeur est souvent insoutenable, comme un seau d'eau croupie constitue la seule possibilité d'hygiène. Les visites sont interdites pour ces détenus.

..... Les détenus

Voici quelques groupes et personnalités notables de la Prison :

Arius Arn et les Echarpes Rouges : Arius Arn est sans doute le prisonnier le plus célèbre de Sigil, comme il était le chef de la mafia connue sous le nom des Echarpes Rouges, démantelée il y a cinq ans de cela.

Si ce parrain tieffelin a perdu une grande partie de sa colossale influence dans Sigil, il lui reste encore quelques ressources, puisque quelques dizaines de ses hommes ont

échappé aux rafles de l'époque et que plus d'une centaine de ceux qui ont été capturés sont avec lui en prison. Entre ceux-là et ceux qui veulent être dans ses petits papiers, il a un pouvoir hallucinant à l'intérieur de la Prison. Les crimes et délits pour lesquels il a été reconnu coupable auraient dû lui assurer un aller rapide pour le Cellier ou la Place des Suppliants, mais grâce au chantage (il peut faire pression sur les gardiens et sur les autres détenus, en les menaçant de faire agir ses hommes à l'extérieur), et à la corruption, la décision de l'exécuter n'a toujours pas été prise.

Pire, son pouvoir auprès des gardiens, sa capacité à provoquer des émeutes ou à obliger les autres détenus à rester calmes à l'intérieur de la prison font de lui l'interlocuteur principal des gardiens Rectifieurs. Il jouit ainsi de conditions de vie particulièrement confortables (une cellule pour lui tout seul, de véritables repas, et quelques nuits une détenue prostituée, sans compter son droit accru à recevoir des visiteurs), et a même organisé un vrai trafic au sein de la prison, pris en charge par ses hommes (alcool, drogues, nourriture). S'il vous a dans le collimateur, il peut demander aux gardiens de vous envoyer directement au Cellier, à un de ses hommes de vous planter pendant une promenade, ou simplement à ce que vous soyez changé de cellule pour vous retrouver avec un des Echarpes Rouges ou un tueur psychopathe particulièrement susceptible.

Arn dirige l'atelier, ce qui est une occasion supplémentaire pour lui de distribuer les bons et les mauvais points à ceux qui le servent ou qui s'opposent à lui. Travailler à l'atelier, c'est éviter l'ennui, mais c'est aussi avoir des portions de nourriture supplémentaire, et accéder aux outils (qui bien camouflés peuvent servir d'arme quand le soir venu, vos compagnons de cellule veulent vous violenter).

On pense que si les chefs Rectifieurs laissent Arn avoir tant de pouvoir, c'est que les émeutes étaient beaucoup plus fréquentes

avant qu'il n'arrive, et que cette concession facilite le travail des gardiens.

Archibaldo Garibaldi : que peut-il arriver à un Seigneur Doré soudainement incarcéré au milieu des pires crapules de Sigil ? Habitué au confort et à la présence de gardes du corps, il devrait se faire violenter par des caïds de rues, s'attirer la haine de tous les autres et finir crevé dans un coin sombre de sa cellule ?

Et bien non, ça n'est pas ce qui est arrivé à Garibaldi, qui d'une part s'est très vite fait aux jeux de pouvoirs en prison, qui était déjà habitué à la manipulation et aux coups bas, et qui s'est révélé être un castagneur tout à fait valable. Qui plus est, il était déjà allié aux Echarpes Rouges quand il était à l'extérieur, et même s'il n'a plus grand-chose à leur offrir aujourd'hui, il bénéficie toujours, du moins en partie, de leur protection.

Mais il a surtout le don pour se mettre les gardiens dans la poche à coup de baratin, et les gars qui ont voulu lui nuire (souvent beaucoup plus forts, ou beaucoup mieux accompagnés) ont souvent trouvé la mort de façon prématuré. On pense qu'il est parvenu à faire entrer du poison dans la prison, et qu'il s'en sert aussi efficacement que lorsqu'il était dehors.

Archibaldo fait tout, actuellement, pour que sa peine soit commuée et qu'il soit envoyé chez les baatezus de l'Achéron. Il a des alliés au sein de cette race, et pense pouvoir retrouver la liberté ainsi.

Monser le Terrible : il n'y a que deux mois que ce tueur sanguinaire a été attrapé par l'Harmonium. On dit que cet ancien travailleur des abattoirs de la Ruche a dévoré près d'une centaine d'enfants (la vague de disparitions d'enfants avait fait grand bruit à l'époque). Quand les enquêteurs de l'Harmonium sont remontés jusqu'à lui, il a tué une dizaine de Têtes-de-Bois avant d'être immobilisé. Lors de son procès, il a encore tué deux personnes (son avocat et le juge) au moment du verdict.

Directement conduit dans une cellule du Cellier à son arrivée à la Prison, il crie et pleure à qui veut l'entendre qu'il était possédé, et qu'il n'aurait jamais fait de mal à une mouche en temps normal. Mais il est fermement attaché, et à moins que le « démon qui le possédait » ne l'aide à disparaître, il est plus que probable qu'il devrait aller faire un tour sur la Place des Suppliants d'ici à trois semaines.

Ioric la Fouine : ça y est, c'est un scoop, le plus grand cambrioleur de Sigil a finalement été arrêté. Après avoir signé les cambriolages de la Salle des Fêtes (pour le compte de Sombrebois), de la guilde des taverniers, de l'académie d'escrime de la Pointe de Fer, du Temple d'Apollon, et de quatre châteaux de Seigneurs Dorés, ce mephilin de la terre a fini par se faire capturer, en tentant d'entrer dans la salle aux trésors du temple de Moradin.

Pendant des semaines, tout le monde parlait de cet indépendant, que ce soient l'Harmonium, les commerçants inquiets (il semblait affectionner les bijouteries), et les tires-laines de toutes origines. Il a accompli des coups exceptionnels, trouvant toujours la faille aux systèmes de sécurité les plus inviolables. Ça et le panache avec lequel il signait ses cambriolages ont fait de lui une légende. Tous les voleurs le citent en référence, et maintenant qu'il est en prison, tout le monde parle respectueusement à ce petit être discret, qui semble relativement timide.

Il a annoncé lors de son procès et à son entrée en prison qu'il s'évaderait. De ce fait, Nilésia, pour prouver à tous que ce genre de prétention était bien vaine, lui a assorti un Rectifieur en permanence, qui est responsable de lui. Il subit donc de cette surveillance constante, ce qui lui laisse peu de marge de manœuvre.

Gildi le gobelin : il n'est pas facile d'être petit et faible en Prison. Pour survivre, il est nécessaire de montrer qu'on a peur de rien et qu'on est capable de tuer pour être respecté.

C'est exactement ce qu'a fait ce gobelin de l'Achéron en arrivant ici, après avoir été capturé pour « meurtre et vol ». Il a repéré un tieffelin un peu chétif parmi ceux qui essayaient de l'impressionner et de le racketter. Il a attendu que la garde se relache lors d'une des promenades dans la cour, et il l'a planté à la gorge avec une pointe récupérée dans un mur.

Ça n'était que le début des ennuis pour Gildi, comme il n'avait le soutien de personne et la liste de ses discrètes violences s'est allongée comme le bras. En parlant de bras, le tanar'ri Moriaknar lui en a arraché un alors qu'il ouvrait un peu trop sa grande gueule.

Globalement, la vie de Gildi, comme pour beaucoup de prisonniers insignifiants, est une lutte permanente pour la survie. Mais tous les jours, Gildi s'endurcit un peu plus, et même si le nouveau régime de peines lui vaudra un jour ou l'autre de descendre au Cellier, il se bat pour sa vie avec toujours autant d'énergie.

Enron le parleur : ce demi-orque est un ancien gardien de la Prison qui s'est retrouvé emprisonné pour avoir permis et facilité un trafic de drogues. Les autorités des Rectifieurs ont voulu faire de lui un exemple, mais ses contacts parmi les gardiens lui permettent d'obtenir des privilèges.

Il abuse du pouvoir qui lui reste et vous fera envoyer au Cellier si vous le cherchez trop.

Les tanar'ris : l'attitude générale des tanar'ris les amène à dépasser quasi-quotidiennement le cadre des lois de Sigil. De ce fait, la prison compte plus d'un millier de ces fiélons, et la plupart, du fait de leur dangerosité, ne sortent pas de leurs cellules dans le Cellier.

Chaque tanar'ri (comme toutes les créatures qui peuvent se *téléporter* ou voler) porte des fers aux pieds qui empêchent l'utilisation des pouvoirs magiques.

Seule une cinquantaine est considérée comme suffisamment « sociable » pour vivre une vie normale parmi les prisonniers. Ce

sont surtout des cambions, des alu-fiélonnes et des succubes.

L'alu-fiélonne Anarina semble être celle qui parvient à maquiller le mieux ses instincts bestiaux, et elle a, semble-t-il, un don pour diriger ses pairs. La dizaine de fiélons qui est sous son contrôle agit toujours quand les Rectifieurs regardent ailleurs, et tout le monde les craint.

Le marquis cambion Garnifiel, qui a déjà passé plus de soixante ans dans cette prison, vient d'être à nouveau condamné pour cannibalisme et viol. Comme il a encore des contacts parmi les gardiens, et qu'il en tient encore certains sous sa coupe, il va tout faire pour ne pas aller directement au Cellier et prendre la place d'Anarina à la tête des tanar'ris. Autant dire que cette dernière va tout faire pour qu'il n'en soit pas ainsi.

Les tieffelins : c'est la race qui est la plus représentée en Prison (près de 6000). Il n'y a pas du tout d'unité parmi les membres de cette race hétéroclite, mais leur grand nombre fait qu'ils sont omni-présents, quel que soit l'endroit de la Prison où vous vous retrouvez.

Les tieffelins de la Prison sont particulièrement impitoyables et font souvent payer aux autres leurs frustrations, les mauvais traitements qu'ils subissent de la part des gardiens.

Souvent rassemblés en bandes de 6 ou 7, ils vous menaceront pour le plaisir, pour que vous leur donniez leur ration de nourriture, que vous fassiez passer des messages, que vous alliez attaquer untel ou untel de leurs rivaux, ou simplement pour vous violer.

L'absence de liberté de la Prison les frustre au plus au point, mais la loi du plus fort leur convient, par contre. Ils ne respectent donc que les plus forts, et font subir aux faibles, aux isolés, toutes les brimades, s'empressant de nier devant les gardiens si on leur reproche quoi que ce soit.

Les Anarchistes et autres activistes politiques : dans la hiérarchie des durs qui se retrouvent en Prison, les activistes pol-

itiques sont rarement ceux qui tirent leur épingle du jeu.

Parce que les criminels ne les reconnaissent pas comme des leurs, et que les Rectifieurs ont tendance à être particulièrement rudes avec eux, les activistes politiques purgent rarement leur peine en entier, parce qu'ils sont assassinés avant ou qu'ils sont poussés à des extrêmes qui leur font rejoindre le Cellier prématurément.

Le cas de Rinald Le Rouquin, un genasi du feu, fait mentir cette règle, puisque ce roubillard de la Ligue Révolutionnaire est parvenu à faire accepter sa repentance aux prêtres Rectifieurs, qui sont en train de faire les demandes pour l'intégrer à la faction. Il a d'ores et déjà été accepté dans le programme d'entraînement militaire mis en place par Nilésia et cherche un moyen de transmettre l'info à l'extérieur.

En s'appuyant sur les rivalités de plusieurs bandes tieffelins et des Echarpes Rouges, il est parvenu à provoquer une émeute la semaine dernière. Avec les changements de réglementation apportés par Nilésia, il n'aura pas de mal à provoquer des émeutes.

Les githyankis : ces lascars-là sont suffisamment communautaires pour parvenir à survivre dans un environnement pareil. Ilgxia et Hertsox, qui ont réussi à se faire enfermer dans la même cellule, sont maris et femmes, et ils dirigent leurs frères de race avec détermination. Ils jouent profil bas la plupart du temps, mais sont une force sur laquelle il faut compter.

Les hommes de Tang Kii-Chow : l'Harmonium n'a pas encore pris la pleine mesure de l'importance de la mafia dirigée par Tang Kii-Chow depuis la cité du Dragon.

Au moins une trentaine de ces humains, demi-elfes et hommes-rats ont déjà été incarcérés pour des raisons diverses liées à une activité criminelle. Dès leur arrivée en prison, ils savent se reconnaître et se rassembler. Tsin tan tao, un moine demi-elfe joue les leaders de ce petit groupe qui est clairement dans le collimateur des Echarpes Rouges. S'il

est évident que la triade a l'avantage à l'extérieur, ça n'est pas encore le cas en prison, et les meurtres pourraient se multiplier en direction de ces nouveaux-venus.

Si les Echarpes Rouges attendent trop, les asiatiques seront de plus en plus nombreux en prison, et il deviendra plus difficile de les abattre.

De l'extérieur de la Prison, Tang Kii-Chow manœuvre pour que ses hommes acquièrent le contrôle de l'atelier (et ainsi puissent régir le trafic à l'intérieur de la Prison). Il est prêt à soudoyer et menacer beaucoup de monde pour ça.

.....
[La chanson et les soltifs](#)

La Chanson

Les Rectifieurs ont posé un peu partout dans la Cage des annonces de leur réforme des peines, où ils prétendent avoir « simplifié » le processus de punition. En tout cas, les crimes commis à Sigil tombent toujours dans une des trois catégories et tous les crimes commis dans le passé sont reclassés dans les nouvelles catégories. Pour toutes les félonies (comme le meurtre, le viol, l'incendie criminel ou autres), la nouvelle peine est la mort. Pour tous les délits (comme l'agression, les détournements de fonds, la mendicité, ou le vagabondage), la peine est de dix ans de travaux forcés sur un Plan Inférieur. Et pour toutes les autres infractions aux règles (comme ne pas pouvoir payer ses dettes, falsifier un rapport ou autres), la punition est de dix ans d'incarcération dans la Prison.

On dit que Nilésia a un certain sens de l'équité, en dépit de tout le reste. Par exemple, quelqu'un qui a servi plus de dix ans pour avoir tenu une taverne sans licence est aujourd'hui libre de s'en aller. Mais quelqu'un qui avait été condamné à des travaux forcés à vie pour félonie sera remis au bourreau. Depuis le changement des sentences, Nilésia a permis plus de 3200 exécutions. Actuellement, elle a décidé de

procéder à une pendaison mensuelle, juste pour donner l'exemple.

Personne encore ne sait quelle va être la réaction des autres factols à l'annonce récente du changement de l'application des peines, mais il est probable que celle-ci sera virulente. Les prisonniers, quant à eux, ont fait connaître leur sentiment : huit gardiens ont déjà été tués lors d'émeutes qui ont eu lieu la semaine dernière. Les Rectifieurs ont depuis sévi encore plus durement, mais un bruit a filtré de l'extérieur selon lequel un terrible secret à propos de Nilésia aurait été découvert par une détenue (une érynie appelée Lygess la cruelle – Planaire/ femelle baatezu/ DV 6+6/ LM). Ce secret pourrait faire chuter la factole aussi vite qu'un météorite.

La plus troublante des résistances aux plans de Nilésia pourrait bien venir de sa propre demeure – des rangs mêmes des Rectifieurs. Nombre de membres de la Mort Rouge ont appris à haïr et à craindre Nilésia lorsqu'elle fit son ascension au sein de la faction, voyant bien que beaucoup de dissidents fuyaient sur l'Achéron ou disparaissaient tout bonnement. Des rumeurs parmi les gardes de la Prison courent à propos d'un groupe de Rectifieurs bons menés par un grossium (peut-être Arwyl) et qui préparerait un voyage sur l'Achéron. Ils veulent vérifier les rapports selon lesquels les membres gênants de la faction ont été enfermés dans la cité fumante de Vorkehan, la base de la faction sur le plan mauvais de l'Achéron (pour plus de renseignements, voir « *Planes of Law Campaign Extension* ».)

Certains lascars prétendent que les quoquerets qui sont enfermés dans la Prison ne seraient pas tous si mal traités que ça. Un marchand itinérant nommé Baggerblade (Planaire/ mâle githzerai/ voleur niveau 5/ Ligue Révolutionnaire/ CM) écume les tavernes en faisant courir le bruit selon lequel on l'aurait relâché en échange d'un approvisionnement régulier en fruits exotiques pour les matons. Certains prisonniers auraient même le droit de prendre de l'exercice

pour rester en bonne forme – selon Baggerblade, on les préparerait à une bataille qui aurait lieu au coeur de Sigil, une guerre qui ne serait pas menée par Nilésia, ni par les Rectifieurs, mais par Rowan de Sombrebois, factol des Marqués.

Le fait est que les deux factols sont en fait unis par le mariage et qu'ils ont gardé ça secret pour leurs factions. Nul ne peut dire cependant, s'il y a vraiment des sentiments derrière ce mariage ou si c'est juste une façade pour cacher leur accord.

Le Soltif

Les choses changent vite pour Nilésia à Sigil. Les changements dramatiques qu'elle a opérés dans le système de punition des Rectifieurs vont certainement faire réagir les autres factions une fois qu'elles auront compris dans leur pleine mesure les effets que cela va produire sur la société sigilienne. Les partisans de la Mort Rouge sont, pour la plupart, derrière Nilésia et cela pourrait donner lieu à un conflit ouvert entre factions dans le sein même de Sigil. L'Harmonium, qui aime bien voir les hors-la-loi punis, se rangerait probablement aux côtés des Rectifieurs, alors que des libres-penseurs comme les Indés ou les Anarchistes se mettraient contre eux à coup sûr.

Il est sûr que Nilésia doit régler le problème des dissidents au sein de sa faction. La rumeur selon laquelle une escouade de Rectifieurs loyaux bons serait allée faire un tour à Vorkehan est vraie et il est probable qu'ils s'opposent franchement à la factole. Cependant, cette mission secrète n'est pas menée par Arwyl, le fils du Cygne, qui préfère garder profil bas jusqu'au moment où il pourra mener une vraie révolte au sein de la faction. Il faut tout de même dire que la mission pour secourir les membres bannis de la faction sera difficile car ceux-ci se trouvent dans les Roues de Vorkehan, aux côtés des criminels les plus endurcis. D'autres ont même été envoyés dans les périlleuses mines de Marsellin, où un matois peut être changé en statue de pierre aussi dure que l'acier.

La rumeur à propos de Lygess la Cruelle est aussi véridique – la diablesse a trouvé en prison un ancien gratte-papier des Archives qui jure pouvoir prouver qu'Alisohn Nilésia a bel et bien assassiné sa mère adoptive. Lygess a caché sa source dans la grotte sous la potence, où même les gardes ne vont pas. Si le Marqué dit vrai, qu'un lascar veut bien l'écouter et qu'un Greffier veut bien se charger de l'affaire, Nilésia pourrait bien tomber. Il faut cependant dire que Nilésia a ordonné à tous les gardes de découvrir se qui se tramait dans la Prison et en vitesse.

Quand aux dires de Baggerblade, seule une partie en est vraie. Son emprisonnement pour vol a effectivement été raccourci, mais pas pour la raison qu'il prétend : il a été envoyé sur l'Achéron pour combattre les gobelins et autres créatures mauvaises aux côtés des Rectifieurs. Les prisonniers forts et capables sont souvent envoyés dans de telles missions. Un bougre qui survit assez longtemps peut être relâché, si l'on considère que sa peine a été pleinement commuée (à moins, bien sûr, qu'il ne soit vraiment un excellent combattant, auquel cas il ne repart jamais.)

Baggerblade ne le sait pas, mais de nombreux prisonniers ont moins de chances qu'il n'en a eu et sont vendus comme esclaves aux tanar'ris, aux baatezus, ou aux yuguloths. Les chanceux sont envoyés sur le plan-prison des Carcères, mais la plupart sont exploités dans des travaux forcés exténuants ou servent de chair à canon dans la Guerre Sanglante.

La romance entre Nilésia et le Duc Sombrebois est aussi véridique – du moins pour Alisohn (la domination charismatique du rôdeur a eu encore plus d'effet sur la jeune fille qu'il ne l'avait escompté). Il s'est attelé à un plan qui devrait le rendre maître unique de la cité et Nilésia lui a offert l'aide des détenus – pour le prix clair et net du mariage. Elle veut rester en arrière et aider Sombrebois discrètement. Se trouver derrière le trône est beaucoup plus simple – et peut-

être beaucoup plus intéressant – que se trouver dessus.

Voir comment son mari va faire pour affronter La Dame va peut-être lui donner des idées pour son grand projet (qui est de punir La Dame des Douleurs pour ses manquements à la Loi). Elle a demandé à tous ses contacts de faire des recherches sur les agents de La Dame, (les mystérieux dabus), ce qui lui permettra, en tout cas c'est ce qu'elle pense, de découvrir les secrets de La Dame. Celle-ci a ignoré Nilésia jusqu'ici, mais toutes ces recherches et tous ces espionnages à propos des dabus pourraient bien offrir à la jeune tieffelin un ticket direct pour les Dédalles.

29- Les Cours de Justice

Cet endroit est le plus vivant de tout le Quartier de La Dame. Il semble que tout le monde finisse par y passer un jour ou l'autre. Comme il possède une fonction publique, le quartier général des Greffiers est divisé en une partie privée et une partie publique. Dans la partie publique, on trouve aussi bien des criminels que des citoyens sans reproche, des témoins que des avocats, des employés que des plaignants, des Rectifieurs que des gardes de l'Harmonium. Le tout ressemble à un chaos désorganisé, mais les Greffiers ont tout planifié et chronométré. Dans la partie privée du Palais, un péquin ne peut rencontrer que des Greffiers et leurs invités. C'est là que les juges se rassemblent pour discuter des cas qui leur sont soumis et prendre leurs décisions, puisant souvent dans la jurisprudence répertoriée dans l'immense bibliothèque juridique rassemblée par leur faction.

A l'extérieur des Cours, on trouve nombre d'auberges et de tavernes beaucoup plus animées que les autres établissements du quartier – mais beaucoup moins que ceux des autres quartiers. Les tenanciers servent tout le monde, du voleur au Tête-de-Bois, si bien que l'ensemble est forcément un peu vivant. La plupart des brasseries vendent aussi des repas aux prisonniers ou apportent

de la bière et du vin dans les arrière-salles des Cours.

Le Palais de Justice emploie peu de gardes. Ceux-ci (Têtes-de-Bois, Rectifieurs ou Greffiers), sont trop occupés à accompagner les prisonniers. Ainsi, quelqu'un qui se fait agresser dans les allées près du Palais parce qu'il a regardé un baatezu de travers n'aura qu'à s'en prendre à lui-même.

Autour du Palais fleurissent tous les petits métiers nécessaires au fonctionnement de la Justice : scribes, serviteurs divers, courriers, croque-morts, pleureuses ou contrebandiers. Ces derniers allouent leurs services aux vivants ou aux presque-morts lorsqu'ils sont transférés du Palais à la Prison.

La bibliothèque de livres de loi du Palais de Justice est utile pour pas mal de choses, notamment pour connaître toutes les lois de la Cité des Portes. Un mage avec un peu de bon sens doit se dire qu'une bibliothèque qui contient les lois du Multivers (c'est en les connaissant que la Fraternité de l'Ordre pense acquérir le pouvoir sur celui-ci) doit forcément contenir les lois de la Magie. En effet, tous les sorts qui puissent être appris par des humains sont contenus dans cette bibliothèque, le tout est de bien chercher. Un mage qui cherche un nombre d'heures égal au niveau du sort désiré a un pourcentage de 5% par niveau de le trouver. Un barde, dans les mêmes circonstances, a 1% par niveau.

L'histoire de la Fraternité de l'Ordre.

Les Greffiers ont une longue histoire, mais elle n'est pas colorée, pleine d'anecdotes héroïques ou passionnées. Leur histoire prend des volumes entiers, si endormants qu'ils pourraient endormir un rocher. N'allez cependant pas penser que la Fraternité de l'Ordre n'a rien d'intéressant dans son histoire. Le problème, c'est que les membres de la faction analysent les événements du passé, les dissèquent et en discutent jusqu'à ce que même la découverte d'un nouveau plan ne devienne rien de plus qu'un sujet de discussion.

Les archives des Greffiers remontent à mille ans, sinon plus. Le début se situe plus ou moins il y a 982 ans, lorsque la Fraternité de l'Ordre est devenue un groupe organisé. A cette époque, les membres établirent les règles qui allaient caractériser les factions de Sigil. De ce fait, les Greffiers se considèrent comme la première faction. Les autres ne sont pas d'accord. Les Greffiers survécurent sans problème au Grand Bouleversement.

Ils notent tout ce qui leur arrive, ils ont des réunions régulières et rien ne leur échappe. Il gardent encore des rapports de ce genre de réunion datant de plus de 900 dans les profondeurs d'une crypte sur Méchanus.

La Fraternité amasse aussi tout un tas d'informations sur toutes sortes de sujets ; en menant des recherches dans tous les champs de connaissance possibles et imaginables, ils pensent pouvoir trouver des lois qui n'ont pas encore été découvertes. Ils disent avoir réussi plusieurs fois en ce sens alors qu'ils menaient des recherches sur le climat ou même la biologie de tel ou tel monstre.

Ils répertorient toutes leurs découvertes dans leurs nombreux volumes de lois. Ils considèrent l'étude des lois comme la chose la plus importante et de ce fait, ils prennent un soin particulier à trier, classer, organiser et recopier les ouvrages sur ce sujet. Ces livres de règles, de lois et d'axiomes deviennent leur histoire de la découverte des lois et ils illustrent ainsi l'histoire générale de la faction.

Les Greffiers ont fait pas mal de bonnes choses – pour eux-mêmes, pour la Cage et pour tous ceux qui réverent la loi et l'ordre. Alors qu'ils font beaucoup de lois qui régissent les rapports entre Greffiers, ils n'éditent pas de lois pour gouverner les autres. La vérité, c'est que s'il en allait autrement, les autres factions se rebelleraient, ce qui déplairait à la Dame des Douleurs. C'est un peu ironique qu'une des plus importantes lois de la Fraternité de l'Ordre, c'est qu'il leur est interdit de légiférer pour Sigil.

Par contre, les Greffiers ont un inventaire complet des lois qui sont faites (ou découvertes) à Sigil ou dans d'autres plans d'existence. Ils gardent aussi une trace écrite de tous les précédents judiciaires et des interprétations de la loi. Cette particularité fait d'eux d'excellents conseillers judiciaires, avocats, avoués et juges. Bien qu'ils ne puissent pas faire les lois de la cité, ils font en sorte que le système judiciaire fonctionne bien. Les Greffiers sont les gens qui poussent tout le monde à codifier toutes les procédures et à obéir aux lois existantes. Ce comportement rend la Fraternité très utile pour Sigil et pour La Dame. Souvent, les interprétations de la loi de tel ou tel Greffier ont permis de sauvegarder la paix ou d'aider d'autres personnes dans la réalisation de grands exploits.

N'importe quel matois sait que la connaissance d'une loi ne vaut pas obligation à la respecter. Par exemple, les Anarchistes ou les Xaositectes sont célèbres pour leur mépris de la loi. Ces groupes trouvent les Greffiers répressifs, tout comme la Morne Cabale ou la Garde Fatale. Ces derniers se trouvant dans la complexe position d'être alliés aux Rectifieurs sans apprécier pour autant les Greffiers, qui eux travaillent de concert avec la Mort Rouge.

A une époque, la Fraternité de l'Ordre dut s'occuper de l'application de la loi dans toutes ses formes, mais ils ne furent pas à la hauteur de leur tâche. Aujourd'hui, ils collaborent avec l'Harmonium et les Rectifieurs pour former la Roue de la Justice de Sigil. Les Greffiers connaissent les lois et les communiquent aux deux autres. Les Têtes-de-Bois recherchent les hors-la-loi et les arrêtent (enfin, ils arrêtent ceux qui selon eux, ont outrepassé la loi). La Fraternité de l'Ordre s'occupe des procès (assumant la plupart du temps les tâches de juges, d'avocats...) Tous ceux qui sont reconnus coupable d'avoir enfreint la loi tombent finalement entre les mains des Rectifieurs, qui s'occupent de l'application des peines. Les membres des factions qui font respecter la loi peuvent eux-même commettre des

crimes et devenir victimes du système auquel ils appartiennent. Dans la réalité, les Greffiers trouvent souvent des points de loi qui leur évitent les condamnations...

La position de la Fraternité de l'Ordre dans le processus judiciaire rend les membres de la faction assez puissants. Bien qu'ils ne commettent jamais un crime sciemment, il faut se rappeler que le but ultime de la faction, c'est de pouvoir exploiter au mieux les lois pour dominer le Multivers. Les membres de la faction n'ont jamais tenté de cacher ce fait.

Certains Greffiers prétendent que leurs trouvailles ont déjà altéré la réalité plusieurs fois. Ils prétendent qu'à chaque fois qu'un membre de la faction découvre une des lacunes des lois du multiver, un changement s'opère à l'échelle du Multivers. Bien entendu, personne ne s'en rend compte, comme l'ensemble du monde change de concert. Et naturellement, la nature fondamentale de ce changement fait que personne ne peut réellement prouver qu'il a eu lieu.

.....
Les avocats et les juges.

Trouver un avocat n'est pas un problème – des dizaines d'entre eux se pavanent en robes et perruques à l'extérieur du bâtiment pour impressionner d'éventuels clients. Par contre, trouver un bon avocat ici est aussi difficile que trouver un voleur sur le Mont Céleste ; la meilleure façon d'en attirer un est d'arriver entouré de gardes du corps, avec un gros tas de jonc. Pour ceux qui n'ont pas de jonc, le mieux à espérer, c'est que la faction vous vienne en aide et sinon, on n'obtient qu'un commis d'office de la Fraternité de l'Ordre qui ne fait pas plus que son travail.

Même dans le cas où un matois trouverait un bon avocat, encore lui faudrait-il tomber sur un bon juge. Le pire d'entre eux se nommait Aratik Melber le fou, un githzerai déjanté dont les verdicts étaient absolument imprévisibles. Les Greffiers tramèrent un complot contre lui pendant des années pour qu'il s'en aille, mais en bon Anarchiste qu'il

était, il a toujours évité ces embûches – jusqu'à ce que le factol Hashkar ait obtenu qu'il soit envoyé dans un Dédale. A peu près aussi mauvais, il y a Ogustus le Noir, un prêtre humain de Ptah, dont les jugements sont si longs et méticuleux qu'il a été surnommé « l'escargot ». Les avocats essayent souvent de pousser leurs riches mais idiots clients à demander justice sous le jugement de Ogustus ; pas mal d'affaires engagées par des Primaires (ou autres béjaunes) sont traitées par Ogustus.

La troisième catastrophe parmi les juges, comme le veut la Règle de Trois, c'est Ylvirron, un conugon des baatezus qui ne considère pas grand-chose d'autre que son profit. Assisté par une clerc érinnye nommée Kartina qui est toujours extrêmement minutieuse, il saigne les avocats et les plaignants par diverses amendes ou demandes peu dissimulées de pots de vin. Etant donné qu'il a jadis été avocat lui-même, il connaît toutes leurs ficelles et gagner une affaire est une partie de plaisir pour lui. En dépit de son incroyable vénalité (et des colères qu'il peut piquer à l'encontre d'un avocat qui l'énervé), les verdicts d'Ylvirron sont quasiment toujours des exemples parfaits (quoiqu'un peu sévères parfois), de la logique judiciaire. La vraie raison pour laquelle il travaille aux Cours de Justice reste un mystère et une source de spéculations sans fin, même pour les membres de sa propre faction.

Nye "le Rusé" :

Personnalité : malicieux, débridé et inventif.

Localisation : lorsqu'il n'est pas en train de plaider une affaire aux Cours de Justice, c'est qu'il est juste à l'extérieur en train de proposer ses services, ou encore à la taverne de la Perruque Poudrée juste à côté.

Comportement : rapide et survolté, Nye part parfois dans des digressions qu'il parvient systématiquement à ramener au sujet sans que vous puissiez comprendre comment. Ce qu'on peut dire, c'est qu'il part toujours d'un point de vue totalement original, et qu'il lui donne le sens qu'il désire.

Combat : Nye déteste se battre, préférant fuir et se rendre éthéré (avec sa *pierre ioun*), escaladant un mur ou faisant diversion avec un sort de *image*

silencieuse ou de *poussière scintillante*. Ses cinq diabolins vont souvent habiter les objets de ses ennemis pour les plonger dans la confusion ou pour les effrayer.

Ceci est extrait d'une interview donnée par Nye à l'intervieweuse Qaida :

Qaida : je vois que vous êtes un tieffelin et ce bouton sur le revers de votre veste vous désigne comme étant un Xaositecte. Et malgré tout, vous exercez la profession d'avocat. Comment cela se peut-il ?

Nye : ce crâne est un mimir, n'est-ce-pas ? Je suis enregistré ?

Qaida : oui, mais c'est laissez-moi poser les questions.

Nye : j'ai saisi. J'essaie juste de défendre les pauvres, ceux qui n'ont pas de contacts, ou même les béjaunes contre les juges de la Fraternité de l'Ordre, qui ne font pas de cadeaux. J'utilise ma créativité pour disculper mes clients. Et la vraie créativité vient du chaos. L'ordre limite trop. Il est essentiel que je sois désorganisé ou je resterais collé à la même fadeur intellectuelle que tous les autres avocats. Bien sûr, ils peuvent connaître par coeur le douzième alinéa de la 554ème page du 19ème volume du dernier code de lois de Sigil, mais croyez-vous qu'ils sachent en appeler à vos émotions ? Sauraient-ils inonder votre coeur de larmes de joie et le faire fleurir comme un arc-en-ciel ? Heu..C'est quoi votre nom, déjà ?

Qaida : êtes-vous bien accepté par la communauté judiciaire ?

Nye : oh, ils m'ont interdit l'accès aux bibliothèques du Palais. Mais leurs manigances m'amuse, de toutes façons. Kesto Lesyeuxbrillants – au passage, voilà un libre-penseur – me laisse faire mes recherches au « Voile Ecarté ». J'y suis sacrément mieux reçu qu'aux Cours de Justice, qui sont pourtant mon lieu de travail.

Qaida : pourquoi vos honoraires sont-ils variables ?

Nye : *parce que mes humeurs varient. Mes émoluments n'ont rien à voir avec le temps que je passe à travailler sur une affaire. Aujourd'hui, je peux gagner cent pièces d'or pour un travail de cinq minutes et demain passer ma journée à travailler comme un damné pour des clous. Je gagne de toutes façons.*

Qaida : *quel est votre taux de réussite ?*

Nye : *je gagne. Lorsqu'un bige s'approche de moi aux Cours de Justice – ou à « La Perruque Poussiéreuse », le meilleur Pub du Quartier de La Dame d'ailleurs – et me demande de l'aide, il est assuré de l'emporter. Je n'ai jamais perdu, même en face du grand et malodorant juge Limace Bavarde de la Cour du Malheur. Des Greffiers m'avaient envoyé là-bas avec un pauvre bougre indéfendable ; ils devaient se figurer que je n'en reviendrais pas. C'est un endroit plutôt sympa. Ai-je mentionné que je n'ai jamais perdu ? La plupart des avocats et des juges se sont fragilisés à force de se cacher derrière la Loi – poussez-les un peu et ils cèdent. Pour moi, la Justice est un plat qui se savoure. Avez-vous entendu parler de la façon dont j'ai défendu Laineux Tassherbe pour son dernier saccage ?*

Qaida : *utilisez-vous la magie ou le chantage pour gagner vos procès ?*

Nye : *Laineux avait été arrêté pour mauvaise conduite. Il s'est donné en spectacle. Mais ce n'était pas de son fait – c'était ce qu'il avait bu. Et il est clair qu'il faut bien que quelqu'un essaye ces produits pour connaître leurs effets. Il assure en fait une espèce de service public. Son comportement dans les rues est un exemple de ce qui peut arriver si l'on boit n'importe quoi. Dieu merci, il est solidement bâti et résiste aux produits les plus dangereux pour tester ce que les autres ne pourraient pas. Heu, où en étions-nous ?*

Qaida : *je répète : utilisez-vous la magie ou le chantage pour gagner vos procès ?*

Nye : *absolument pas. Mon imagination fait tout.*

Qaida : *parlez-moi de vos diabolotins du chaos.*

Nye : *vous avez farfouillé dans mon esprit, ou quoi ? Si vous le savez, pourquoi poser la question ? Les diabolotins sont funs. Je les ai attrapés comme on attrape une maladie dans les Limbes – ils ont investi mes pierres iouns. Cinq pierres, cinq diabolotins.*

Qaida : *est-ce que les pierres vous donnent un avantage pendant votre travail ?*

Nye : *non, elles ne me servent qu'à me défendre. Une fois que j'avais gagné un procès contre un procureur baatezu, celui-ci avait voulu me montrer sa « gratitude » après coup. Là, j'avais mes pierres. Mais en vérité, c'est surtout le look qu'elles me donnent que j'aime. Cela me met du baume au cœur de les sentir graviter autour de ma tête. Comme de voir les diabolotins s'échapper des gemmes et filer à toute vitesse dans la salle d'audience. Ça met un peu d'animation dans les procès. Je lance des ténèbres magiques, un tour mineur ou deux et un petit coup de babil et j'ai toutes les conditions idéales pour plaider. C'est aussi pour ça que je revêts ma veste en patchwork lors des audiences – pour annoncer qu'une certaine couleur (entendez fantaisie) est entrée dans la pièce.*

Qaida : *quel conseil pourriez-vous me donner ?*

Nye : *je peux vous dire ce que vous pourriez faire si vous riiez un peu plus. Si vous laissiez un peu plus la confusion vous gagner. Pourquoi ne pas faire d'interviews un peu moins formelles ? Ou vous débarrasser de ce mimir et travailler pour moi. J'engage des matois qui pourraient me trouver des textes rares que je puisse utiliser pour plaider, ou des preuves et des témoins pour mes procès. Peut-être avez-vous vous-même besoin de conseils – oui ?*

Qaida : *n'avez-vous jamais pensé que les juges vous laissent gagner uniquement pour se débarrasser de vous ?*

Nye : *bé – je gagne !*

Nye "Le Rusé" ; mâle tieffelin ; barde niveau 4 ; Planaire ; Xaositecte ; humanoïde de taille M ; FP 5 : DV 4d6-4, pv 12 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 15 (pris au dépourvu 13, contact 15) ; attaque au corps-à-corps +2 (couteau, 1d3-1, 20/x2) ; Attaques spéciales : *ténèbres* 1/jour ; Particularités : résistance au froid, au feu et à l'électricité (5), vision dans le noir 18m, contre-chant, fascination, inspiration vaillante (+1), inspiration talentueuse, musique de barde, savoir bardique, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +0, volonté +4.

Caractéristiques : force 8, dextérité 15, constitution 9, intelligence 18, sagesse 10, charisme 18.

Compétences : art de la magie +11, bluff +13, concentration +6, connaissance (loi) +11, connaissance (Sigil) +11, déplacement silencieux +11, discrétion +13, fouille +13, psychologie +7, renseignement +13.

Dons : persuasion, fin limier.

Pouvoirs magiques : *ténèbres* 1/jour.

Sorts (3/3/1, DD 14+niveau du sort) : 0ème niveau : *prestidigitation*, *message*, *son imaginaire* ; 1er niveau : *image silencieuse*, *confusion mineure*, *effacement* ; 2ème niveau : *poussière scintillante*.

Possessions : couteau, *bracelets d'armure* +3 (9000 p.o.), *pierres iouns* : cylindre brillant couleur argent (*forme ébérée* pendant 2 heures - 14 charges, 10000 p.o.), bleu pâle romboïde (*action libre* en permanence, 40000 p.o.), sphère rose clair (contient son âme après sa mort et permet de revenir à la vie grâce à un sort de *restauration*, 50000 p.o.), prisme bleu lumineux (*don des langues* en permanence, 5200 p.o.), cube orange (immunités aux sorts de charme, de détection de pensées, 35000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 144200 p.o.

Capacités de faction : *babil* 1/semaine (fonctionne comme une version inversée de *don des langues* et personne ne sait plus parler dans un rayon de 9m).

Faiblesses de faction : ne peut pas accomplir d'acte cohérent à long terme.

Diablotins du chaos, Extérieurs de taille P (Extraplanaire, Chaotique, Intangible), FP 2 : DV 3d8, pv 13 ; Init. +3 ; VD 9m ; CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 14) ; BAB +3/ lutte - ; attaque au corps-à-corps +8/+8 (contact intangible, 1d2, 20/x2) ; espace occupé/ allonge (0,75m/ 0m) ; Particularités : vision dans le noir 18m, infestation d'objet, transformation de l'hôte ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +3, volonté +4.

Caractéristiques : force -, dextérité 17, constitution 11, intelligence 10, sagesse 12, charisme 15

Compétences : acrobatie +9, bluff +8, connaissance (plans)+6, détection +7, diplomatie +10, discrétion +17, perception auditive +7, psychologie +7.

Dons : pouvoir de prédilection (infestation d'objet), esquive.

Infestation d'objet (Sur): un diabolotin du chaos peut se fondre dans un objet inanimé (à l'exclusion des objets en matière de Limbes) en le touchant et par une action standard. Un objet a un js volonté DD 15 basé sur le charisme à réussir pour éviter l'infestation. Une arme a un bonus de +2 à ce jet. Un objet infesté n'est pas magique. Le diabolotin du chaos peut parler depuis l'objet qu'il occupe. Si l'objet est détruit, le diabolotin en est expulsé. Un sort de *dissipation de la magie* expulse tous les diabolotins des objets dans la zone.

Transformation de l'hôte (Sp) : le diabolotin du chaos peut transformer un objet qu'il infeste par une action standard à volonté. La nouvelle forme ne peut être une créature vivante et doit être de la même taille.

..... La Loi et les peines à Sigil.

Bien que La Dame soit la Loi ultime à Sigil, il semble qu'elle s'intéresse plus à ce qui vient de l'extérieur qu'à ce qui vient de l'intérieur. Dans la Cité des Portes, les Greffiers et l'Harmonium font la Loi et les avocats sont cruciaux pour obtenir un verdict favorable de la part du juge. La plupart des cas sont décidés par un seul juge : ordinairement, un Greffier, quelquefois un modrone ou un dabus avec un traducteur.

Les plaintes qui manquent de sérieux s'en suivent souvent de l'incarcération du fou qui a intenté cette action.

Les avocats sont souvent des baatezus ou des tieffelins et la plupart d'entre eux ont une capacité quasi-naturelle à utiliser la Loi à leur avantage (entendez par là qu'ils savent comment la détourner). Le coût de la Justice (ou plutôt de la Loi) est élevé : la plupart des avocats ne commenceront pas à travailler sans qu'on les ait payés au moins 200 pièces d'or et chaque séance devant le juge coûte de 100 à 1000 po, cela dépend du temps passé à préparer. Certains procès peuvent durer plusieurs douzaines de séances, si des informations additionnelles sont requises par le juge. Il faut du temps pour que celui-ci délibère.

Les punitions sous la Loi de La Dame varient selon les crimes, mais les infractions sérieuses sont punies très durement. Ceux qui désertent le service public et les assassins sont pendus. Les voleurs sont fouettés, avec un nombre de coups déterminé par la valeur de ce qu'ils ont volé et à qui ils l'ont volé. Les blasphémateurs contre La Dame ont la langue percée au fer rouge. Ceux qui trafiquent le passage d'un portail ont droit aussi à une peine assez dure.

Pour les crimes moins importants, les juges font payer des amendes proportionnelles à l'importance de l'infraction et ils en inventent régulièrement auxquelles ils associent des peines : « fraude par magie », « imitation d'un officier de l'Harmonium », « utilisation de pièces de taille réduites sur le Grand Bazar ». Des centaines de ces infractions contre la tranquillité de Sigil sont quotidiennement punies par des amendes, qui dépendent de l'apparente richesse de condamné (ce que, selon le juge, le condamné sera capable de payer).

Le chantage et les pots-de-vins pour les juges et les autres membres de la Cour sont laissés aux avocats qui peuvent s'en servir selon ce dont disposent leurs clients. Un matois qui voudrait obtenir l'indulgence de la Cour doit payer au moins le double à l'avocat pour qu'il arrose le président du tribunal par diverses donations ou dépenses spéciales.

..... Les grossiums de la faction

Le factol Hashkar

Hashkar est un sage, avec des connaissances en architecture (sur plusieurs races), en botanique, en cartographie, en cryptographie, en ingénierie, en héraldique, en histoire (sur de nombreuses races et régions), en droit (bien sûr), en mathématiques, en métaphysique (tous les plans connus et certains inconnus), en physique, en sociologie, en théologie et en zoologie. En plus de ses capacités de nain, il a quelques pouvoirs liés à sa faction.

Pour un factol, Hashkar n'est pas très impressionnant. Il est petit et rabelais, avec un gros nez rouge et une grosse moustache blanche. Ses yeux sont toujours rougis par la lecture et il porte en permanence quelques livres ou parchemins sur lui. Lorsqu'il ne lit pas, c'est probablement qu'il est en train de donner une conférence. On le voit souvent en train de maugréer dans les halls du Palais.

Il peut s'avérer extrêmement risqué de s'adresser au vieux Greffier. Celui qui est assez fou pour lui adresser la parole et lui poser une question devra attendre qu'il ait fini de répondre pour partir, ce qui est assez long : son exposé comportera systématiquement plusieurs parties :

1- L'historique de la réponse.

2- La comparaison avec ce qu'aurait été la réponse dans une version précédente des Lois.

3- Une analyse de la réponse, de la question, des raisons pouvant conduire à poser la question et pourquoi la réponse peut être d'une importance vitale.

Si celui qui a posé la question avait dans l'idée de partir avant que la réponse n'ait été donnée dans son intégralité, le factol le suivra pour pouvoir finir son exposé. La réponse sera probablement aussi longue et compliquée si vous demandez « *quel est le sens de la vie ?* » que « *où mène cette porte ?* » Aucune réponse n'est simple pour quelqu'un qui comprend tout.

Hashkar, le factol des Greffiers depuis 127 ans, a eu une ascension fulgurante au sein de sa faction. En plus d'avoir passé une jeunesse d'étude, il a une faculté de compréhension supérieure à n'importe quel aventurier. Et heureusement pour lui, dans la Fraternité de l'Ordre, la connaissance est le pouvoir. L'énorme capacité de compréhension du nain impressionna ses supérieurs de jadis, ce qui fait qu'il arriva sans entrave jusqu'à cette position de factol. Il gouverne d'une main ferme, tout en déléguant une part de son autorité à ses subalternes (les factors).

Le factol semble gentil et inoffensif, aussi longtemps qu'on ne lui adresse pas la parole. Bien que d'autres Greffiers aient des ambitions pour la place de factol, personne n'oserait usurper sa place. Ce serait aller contre les règles, n'est-ce pas ?

Factol Hashkar ; mâle nain ; sage niveau 0 ; Planaire (Suppliant en réalité); factol de la Fraternité de l'Ordre , humanoïde de taille M ; FP ½ : DV 1 ; pv 8 ; Init +0 ; VD 6m ; CA 10 (pris au départ 10, contact 10) ; Attaques spéciales : +1 pour toucher les orques et les gobelinoïdes ; Particularités : +2 sur ses jets d'estimation des objets de pierre/métal, +2 sur ses jets d'artisanat ayant trait au pierre/métal, bonus à la CA de +4 contre les géants, +2 aux js sorts et poison, connaissance de la pierre, vision dans le noir (18m), capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL: LN

Jets de sauvegarde : réflexes +0, vigueur +0, volonté +2.

Caractéristiques : force 9, dextérité 10, constitution 18, intelligence 31, sagesse 24, charisme 6.

Compétences : alchimie +25, empathie animale +3, estimation +16, concentration +9, artisanat (fabrication d'armure) +13, artisanat (tressage de paniers) +11, artisanat (forge) +13, artisanat (reliure) +12, artisanat (calligraphie) +15, artisanat (fabrication de bougies) +13, artisanat (charpente) +11, artisanat (pavement) +11, artisanat (taille de gemmes) +12, artisanat (travail du cuir) +11, artisanat (serrurerie) +12, artisanat (travail du métal) +11, artisanat (peinture) +11, artisanat (fabrication de poison) +11, artisanat (poterie) +11, artisanat (sculpture) +11, artisanat (fabrication de bateau) +11, artisanat (taille de la pierre) +12, artisanat (fabrication de pièges) +11, artisanat (fabrication d'armes) +13, artisanat (tissage) +11, artisanat (coupe du bois) +20, désamorçage/ sabotage +30, premiers secours +7, connaissance (arcanes) +21, connaissance (architecture et ingénierie) +21, connaissance (géographie) +21, connaissance (histoire) +23, connaissance (droit) +35, connaissance (littérature) +21, connaissance (mathématiques) +25, connaissance (nature) +26, connaissance (noblesse et royauté) +21, connaissance (politique) +21, connaissance (plans) +35, connaissance (morts-vivants) +21, connaissance (guerre) +21, connaissance (Sigil), connaissance (factions), connaissance (monstres), profession (apothicaire) +14, profession (brasseur) +6, profession (cartographe) +14, profession (cuisinier) +8, profession (juriste) +14, profession (meunier) +5, profession (mineur) +9, fouille +25, utilisation d'objets magiques +22, maîtrise des cordes +1, survie +6.

Possessions : des centaines de livres et de parchemins (valeur 50000 p.o.), *chapeau d'intelligence* +6 (36000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 86000 p.o.

Capacités de faction : Hashkar peut comprendre n'importe quelle langue, moderne ou ancienne.

Ses lectures lui ont donné l'équivalent de n'importe quelle compétence martiale ou non-martiale (bien que savoir comment se servir d'une arme ne veuille pas forcément dire savoir bien s'en servir).

Ses longues recherches et son appartenance à la Fraternité de l'Ordre lui ont permis de découvrir plusieurs des « lacunes » des lois du multivers, ce qui lui assure des capacités assimilables à des pouvoirs magiques :

Altérer les probabilités : il peut ajouter +2 ou -2 à l'un de ses jets ou ceux de quelqu'un d'autre ;

Trouver un portail : il peut trouver instantanément un portail menant vers le Plan d'Energie Négative dans les 20 mètres (il n'a utilisé ce pouvoir que deux fois).

Bond temporel : il peut voyager dans le temps de dix minutes (il n'a utilisé ce prodige qu'une fois).

Convocation de modrones : il sait invoquer jusqu'à dix monodrones modrones à son aide instantanément (utilisé trois fois).

Pouvoirs mystérieux : Il n'a jamais utilisé ses deux autres pouvoirs, de ce fait, ils restent mystérieux à tout autre que lui (et au maître du jeu, qui les déterminera selon les besoins). Hashkar utilise ces capacités pour sa protection personnelle. Toutes les attaques qui visaient à atteindre à ses jours, tout au long du siècle passé, ont systématiquement été déjouées par son utilisation (consciente ou non) de ses pouvoirs. Il est donc resté en vie malgré sa fragilité physique.

Faiblesse de faction : ne peut pas contrevenir à la Loi.

Jamis

Jamis est la Chef de Bureau du Bureau ad hoc des Cours (au rang B2) et a passé la plupart de ses 40 ans à étudier les lois et la jurisprudence. C'est un excellent juge, qui pose les questions qui vont au cœur du problème, faisant d'elle un juge juste et impartial. Elle est si bien versée dans tout ce qui touche à la loi qu'elle donne rapidement des verdicts, traitant rapidement les appels qui vont jusqu'à elle.

Jamis a un visage jovial, est assez joufflu et plutôt souriante. La prêtrise d'une divinité de la connaissance l'a bien préparée pour une carrière chez les Greffiers. En fait, Jamis paraît mûre pour atteindre le rang B1 au sein de la faction, et les gens la considèrent

comme le factol probable qui remplacera Hashkar (si celui-ci décède avant elle).

Sa plus grande rivale est Nancias Garabutos (Planaire/ femelle humaine/ magicienne niveau 11/ Fraternité de l'Ordre/ LN), qui gouverne la Forteresse du l'Illumination Disciplinée, le quartier général de la faction sur Méchanus.

Jamis ; femelle humaine ; prêtresse d'Oghma niveau 10 ; Planaire ; factor des Greffiers, humanoïde de taille M, FP 10 : DV 10d8, pv 45 ; Init +0 ; VD 6m ; CA 22 (pris au dépourvu 22, contact 10) ; attaque au contact +8/+3 (bâton, 1d6, 20/x2) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants ; Particularités : aura du bien, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LB.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +7, volonté +11.

Caractéristiques : force 11, dextérité 10, constitution 10, intelligence 18, sagesse 18, charisme 16.

Compétences : concentration +10 (+14 pour incanter sur la défensive, connaissance (Sigil) +14, connaissance (mystères) +14, connaissance (factions) +14, connaissance (plans) +14, connaissance (religion) +14, diplomatie +13, premiers secours +14, psychologie +14.

Dons : magie de guerre, expertise du combat, prestige, science du renvoi, emprise sur les morts-vivants

Sorts (6/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 4+1/ 2+1, NLS 10, DD 14+ niveau du sort) : 0ème niveau : *soins superficiels, détection de la magie, détection du poison, création d'eau, réparation, assistance divine* ; 1er niveau : *anathème, détection du mal, charme-personne, convocation de monstre I, bouclier de la foi* (d), *sanctuaire* ; 2ème niveau : *consécration, détection de pensées* (d), *immobilisation de personne, zone de vérité, blessure modérée, silence* ; 3ème niveau : *clairvoyance* (d), *flamme éternelle, prière, main du berger, dissipation de la magie* ; 4ème niveau : *divination* (d), *immunité aux sorts, convocation de monstres IV, soins intensifs x2* ; 5ème niveau : *colonne de feu, convocation de monstres V, vision lucide* (d).

Domaines : Justice (1/ jour, quand Jamis est blessée au combat, elle peut porter une attaque au contact ou à distance et faire les dégâts maximum) et Connaissance (lance tous ses sorts de divination avec +1 en NLS).

Renvoi des morts-vivants : (10/jour, 1d20+6, efficacité 2d6+13).

Possessions : bâton, *barnois+1 de mimétisme* (5350 po), *bouclier+1 animé* (9170 po), *un anneau de protection+1* (2000 po).

16520

Capacités de faction : *compréhension des langues* 1/jour,

Création mineure 1/jour,

Altérer les probabilités (+2/-2 sur un jet de son choix, 1/jour).

Faiblesse de faction : ne peut pas contrevenir à la loi.

..... Le Palais de Justice lui-même.

La plupart des lascars dans la Cage espèrent ne jamais avoir de raisons d'aller au Palais de Justice. Un matois n'a que peu de raisons de s'y rendre, excepté s'il doit payer une amende ou si l'Harmonium l'y amène parce qu'il a commis une infraction dont l'importance justifie de dépasser une peine d'amende. Bien sûr, pour les Greffiers, c'est une autre histoire. Le Palais de Justice est leur quartier général et ils pensent forcément qu'il n'y a pas meilleur endroit dans Sigil.

L'imposant Palais de Justice est érigé au coeur du Quartier de La Dame (les Greffiers pensent que c'est le signe que La Dame apprécie leur travail). Ce bâtiment n'est haut que deux étages au-dessus des fondations de granite. La tour a trois étages de plus. A l'intérieur, les Greffiers s'occupent du système judiciaire de la ville, ainsi que de l'administration de leur propre faction.

L'Harmonium maintient l'ordre dans les environs du Palais de Justice. Les tavernes servent les lascars qui tuent le temps en attendant leur audience et les scribes s'y restaurent avant d'aller travailler. Bien que la Fraternité de l'Ordre procure un avocat à chaque accusé, quelques avocats en free-lance d'autres factions vantent leurs propres talents à l'extérieur du grand bâtiment. Toute la journée durant, des foules entrent et sortent du Palais mécaniquement.

Une fois monté le grand escalier de l'entrée et passées les imposantes colonnes de marbre, on accède à une espèce de chemin de promenade où l'on peut croiser aussi bien des criminels que des gardes de l'Harmonium ou des béjaunes. Si l'on joue des coudes à travers la foule, on arrive dans une salle de réception où l'on vient payer ses

amendes pour infractions mineures. Il faut quand même dire qu'il est nécessaire de crier pour se faire entendre dans le brouhaha venant de la promenade, qui encercle le bâtiment sur tout son rez-de-chaussée.

Tout ceci est réservé aux « veinards ». Les offenses à la loi plus sérieuses ne se règlent que par des procès, qui ont lieu dans les Cours de Quartiers, une des petites salles d'audience qui se trouvent à tous les étages du Palais (aussi bien dans le bâtiment principal que dans la tour). Ceux qui arrivent en retard pour un procès dans les petites Cours reçoivent des amendes. Ceux dont le procès a lieu dans la Grande Cour n'arrivent jamais en retard. Ils arrivent accompagnés de gardes de l'Harmonium, qui les mènent des cellules de la Caserne et d'autres postes de la milice en ville vers les Cours de Justice. La Grande Cour, faite de bois brillant doré à l'or fin et couverte de mosaïques qui célèbrent la Justice, accueille les procès et les appels les plus importants.

Puisque, bien sûr, faire appel est possible, bien que la plupart d'entre eux soient rejetés par les Greffiers – ils connaissent toutes les lois, donc si un juge de la faction a statué, il n'y a aucune raison pour qu'il ait eu tort, vous voyez ? Il y a une chaîne pyramidale pour les appels : on commence dans une Cour de Quartier, on passe après par la Grande Cour, puis devant le Chef du Bureau *ad hoc* des Chefs de bureaux et finalement devant le factol Hashkar. Le factol n'a eu aucune affaire à traiter depuis plus de dix ans, car le Chef de Bureau, Jamis, arrête tous les cas qui vont jusqu'à elle. A chaque salle d'audience est rattachée une pièce privée où juges et jurés se réunissent pour délibérer ou débattre. Les Chefs de Bureau (factors) servent de juges, les Administrateurs (factotums), servent eux, de représentants légaux. Le factol aime à s'asseoir dans la pièce privée adjacente à la Grande Cour pour y écrire. Le Chef de Bureau Jamis passe aussi la plupart de son temps dans cette salle, à faire des recherches ou à consulter des ouvrages.

En plus des heures qu'il passe en compagnie du Chef de Bureau Jamis dans cette pièce, le factol reste de longues heures dans ses quartiers privés au rez-de-chaussée. Cette série de pièces ordonnées, reliées à la chambre de délibération de la Grande Cour par un petit hall, est aussi reliée à la bibliothèque de la faction. Le factol gère les affaires de la faction dans ses quartiers, bien qu'il préfère passer son temps à faire des recherches parmi les centaines de volumes qu'il possède.

En bas d'un court escalier qui part des quartiers du factol (et de bien d'autres endroits du rez-de-chaussée) commence la bibliothèque des Greffiers, appelée la Crypte de la Connaissance. Elle tient sur les trois premiers étages sous le Palais, du sol au plafond (chaque étage fait environ 6 mètres de haut). Chaque mur est couvert de livres et de parchemins, arrangés soigneusement et entièrement catalogués pour un accès facile. Seuls les Greffiers peuvent entrer ; les autres ne sont pas autorisés à toucher les précieux ouvrages de droit, de magie et autres, qui se trouvent ici.

Les grossiums de la faction ont leurs bureaux au second étage du bâtiment principal et au dernier étage de la tour. Au second étage se trouvent aussi des dortoirs pour les militants de la faction, ainsi que les quartiers des factotums. Il y a aussi deux pièces jumelles contenant les archives des Cours de Justice. Bien entendu, n'importe quel bige peut se douter que ces deux pièces ne pourraient contenir des siècles d'archives, pas plus que les archives pour ne serait-ce qu'un an de justice sigilienne. N'importe quel membre de la faction de rang factor ou mieux sait qu'il y a dans ces pièces un portail menant vers un demi-plan de poche où la Fraternité de l'Ordre range les anciens documents judiciaires.

.....
[La chanson et les soltifs de la faction.](#)

La Chanson

La factole qui a précédé Hashkar, Lariset l'Inéluctable, a passé les derniers mois de son

règne enfermée dans ses recherches, expliquant occasionnellement qu'elle était sur le point de faire une découverte majeure. Lorsqu'elle disparut de ses quartiers sans laisser le moindre indice, on pensa qu'elle avait probablement fait une découverte fondamentale (on présume qu'il s'agit d'un des Grands Axiomes) et qu'elle a atteint un niveau de pouvoir supérieur. Certains pensent qu'elle veille aujourd'hui sur les Greffiers et tous ceux qui sont à la recherche du pouvoir et de la connaissance. Une minorité suggère que l'Axiome de Lariset lui a permis de remplacer La Dame des Douleurs.

Une autre minorité dans la Fraternité de l'Ordre, les Mathématiciens, est fascinée par le fonctionnement de Méchanus, ou du moins l'est « encore plus » que les autres. Ils pensent que tout existe quelque part sur Méchanus, même si ça se trouve sur un rouage éloigné. Ils aspirent à découvrir ces rouages par le seul usage de la logique, du symbolisme et de mathématiques compliquées.

Quelques grossiums d'autres factions semblent penser que les Greffiers sont prêts de trouver l'ultime secret du plan de Méchanus. S'ils parvenaient à comprendre l'essence même du plan, il se pourrait qu'ils comprennent en définitive les Règles du Multivers et qu'ils puissent le contrôler. Bien sûr, cette rumeur court depuis des siècles, mais il est indéniable qu'il n'y a jamais eu autant d'attentes qu'aujourd'hui. De ce fait, pas mal de personnes voient les Greffiers d'un mauvais œil.

Le Soltif

La Ligue Révolutionnaire est sur le point de lâcher une ahurissante rumeur : Hashkar serait un Suppliant. Selon eux, il y a longtemps, Hashkar était un nain planaire qui rejoignit les Greffiers. En étudiant les lois comme il devait le faire, il en arriva à certaines conclusions. Premièrement, depuis que la Cage est le centre du Multivers, si un matois connaît toutes les lois de Sigil, il connaît toutes les lois du Multivers. Deuxiè-

mement, La Dame des Douleurs est la Loi de Sigil. De ce fait, Hashkar commença à prier La Dame comme une déesse, la Cage elle-même (son « plan ») et l'entrepôt de connaissance que les Greffiers conservent dans Sigil.

Mais un jour, il mourut, comme tous les mortels meurent.

L'histoire veut qu'il se revint à la vie à Sigil, par la force de sa dévotion envers La Dame, la Cage et le Quartier général des Greffiers. Maintenant, en tant que Suppliant, il a l'éternité pour apprendre les lois et, par son accumulation de connaissance, il est devenu le factol de la faction.

Les Anarchistes ont des preuves pour étayer leur théorie. Premièrement, comme tous les Suppliants, Hashkar est extrêmement ennuyeux pour tout ce qui sort de son sujet de prédilection. La plupart des lascars qui ont l'occasion de parler avec un Suppliant s'aperçoivent vite que le bige est accroché à une pensée uni-dimensionnelle. Hashkar dégage cette impression.

Deuxièmement, un Suppliant ne peut quitter le plan auquel il est rattaché, excepté pour accomplir une mission pour son dieu. Hashkar n'a effectivement jamais quitté Sigil, pas même pour le quartier général sur Méchanus – il dit être heureux de laisser Dame Nancias gouverner la forteresse. Lorsqu'il intervient sur la gestion de la faction ailleurs qu'à Sigil, c'est toujours en envoyant un subordonné.

Il existe cependant quelques éléments qui infirment cette rumeur. Par exemple, Sigil n'a pas de Suppliants, pour la simple raison que la Cage n'abrite aucune déité ou Puissance à laquelle un lascar puisse s'adresser et qui puisse vous changer en Suppliant à votre mort. Il aurait fallu que Hashkar voue un culte à La Dame des Douleurs pour que ça arrive. Et même un béjaune sait ce qui arrive à ceux qui prient La Dame. Il se pourrait qu'Hashkar ait un arrangement spécial avec La Dame : elle permet qu'il la révère et en échange, il fait en sorte que sa faction assure la Loi dans Sigil. Si Hashkar prie

véritablement La Dame et que la rumeur venait à trop se répandre, il faudrait qu'elle le détruise juste pour l'exemple.

Les vrais secrets concernant cette affaire restent en définitive secrets.

30- L'ARMURERIE

Foyer de la Garde Fatale, ce quartier général se situe dans la partie la plus miteuse du quartier – si bien que beaucoup de gens disent qu'il fait en réalité partie du Bas-Quartier. Comme la plupart des autres bâtiments du Quartier de La Dame, l'Armurerie est une structure énorme et massive. Toutes ses fenêtres sont pourvues de barreaux de pierre et ses murs recouverts de lierre-rasoir. Ses lourds portails de fer forgé indiquent clairement que la Garde Fatale est en possession des armes et qu'elle entend bien le rester. Toutefois, certaines boutiques du voisinage se spécialisent en armes faites sur mesure pour lesquelles un affranchi peut lâcher beaucoup de jonc, à condition de connaître les mots qui lui permettront d'être introduit dans l'arrière-boutique.

Les rues qui entourent l'Armurerie sont calmes, mais cette tranquillité masque nombre d'activités sinistres. Cette zone est si proche du Bas-Quartier que c'est là que prennent pied tous les voleurs et les bandits qui cherchent à pénétrer dans le Quartier de La Dame. Chacun sait que les riches s'y mêlent aux classes laborieuses et que les mercenaires et les assassins y rencontrent leurs employeurs.

..... [L'histoire de la Garde Fatale](#)

La Garde Fatale est une des factions les plus chaotiques de Sigil ; pas mal de gens ne savent tout simplement pas comment il faut les prendre. Les Gardes chérissent les forces de l'entropie, dansant au milieu de la décrépitude, de la force destructrice du temps. Le destin du Multivers est couru d'avance : tout doit décliner et mourir, alors pourquoi lutter contre ça ? Si la ville-portail de Pestemort est sur le point de tomber dans

les Abysses, laissez-la faire. Encore mieux, aidez-la ! Peu de Gardes Fatals se contentent d'observer passivement la chute de l'univers, ils préfèrent faire de leur mieux pour l'accélérer et ça signifie qu'ils entreprennent des actions directes (comme allumer un feu) ou en empêcher d'autres (comme arrêter quelqu'un qui veut éteindre un feu).

Bien entendu, les membres de la faction doivent voir tout cela sur un plan d'ensemble. Ils savent que le Multivers va mourir, mais cela ne doit pas nécessairement arriver tout de suite. Aussi, ils ne vont pas tenter de mettre tous ceux qu'ils rencontrent dans le Livre-des Morts. Une rivière qui met des millénaires à éroder une montagne est une aussi belle manifestation de l'entropie qu'un feu dévastateur. Pas mal de Gardes préféreront le spectacle de la rivière, car il s'agit des forces naturelles de l'entropie.

A l'instar des Rectifieurs, les Gardes Fatals apparurent lors du Grand Bouleversement, lorsque La Dame obligea les 50 factions de Sigil à être réduite à 15. Le ménage fait par La Dame – un bel exemple d'entropie en action – fit que le gang qu'ils formaient à l'époque dut s'organiser en faction et qu'ils durent jouer un rôle réel dans la cité : La Garde Fatale organisa des patrouilles dans Sigil. Cependant, l'idée de gardes qui promouvaient le désordre et la décrépitude ne plaisait pas aux autres factions ; l'Harmonium considérant que c'était sa tâche, la guerre entre les deux factions éclata. Les Gardes Fatals se retirèrent dans l'Armurerie, qu'ils conquièrent alors que tout le monde tenait ce bâtiment pour inexpugnable. La bataille fit rage pendant des mois car il arrivait régulièrement de nouvelles recrues. On pensait à l'époque que La Dame des Douleurs allait intervenir pour remettre les choses en place, mais elle ne fit rien, si ce n'est ordonner aux dabus de réparer les dégâts provoqués par les batailles (au niveau des bâtiments et des routes sigiliennes). Cette affaire se termina par un vote à la Chambre des Orateurs – qui devait décider de l'éventuelle révocation de la Garde Fatale en temps que faction – et qui accorda à cette

faction le droit d'exister, à la condition expresse qu'ils ne provoquent plus jamais de guerre dans Sigil. En échange, on leur laisse l'Armurerie comme quartier général et leur travail serait désormais de fabriquer et de distribuer des armes, une tâche qui correspond plutôt pas mal avec leur philosophie.

Encore aujourd'hui, l'inimitié entre la Garde Fatale et l'Harmonium demeure ; leurs philosophies sont simplement trop opposées pour une quelconque entente. Les autres factions essentiellement loyales ont autant de difficultés à s'entendre avec cette organisation pour le moins chaotique. La Fraternité de l'Ordre voudrait bien éliminer l'entropie par la découverte de lois et les Rectificateurs aimeraient bien punir les Gardes qui commettent des crimes pour promouvoir l'entropie. D'un autre côté, les Gardes sont de proches alliés des Hommes-Poussière ; le fait est que le Factol Skall est pour beaucoup dans le fait qu'après la guerre, les Gardes n'aient pas été révoqués en temps que faction. Bien que les Mornés pensent que le Multivers n'a pas de but, que ce soit l'entropie ou autre chose, les deux factions ont des atomes crochus.

L'ordre existe même au milieu de l'entropie. En effet, en accord avec la règle de trois, la Garde Fatale est la plupart du temps divisée en trois sous-groupes qui ne s'entendent pas sur la nature de l'entropie et l'attitude à adopter.

La première clique pense que le Multivers ne tombe pas assez vite. Ceux-ci s'emparent souvent dans des actes de sauvagerie et de destruction, détruisant des propriétés privées, empêchant le commerce ou les négociations sur des places publiques et tant d'autres choses encore.

Ils sont contrés par une bande plus sophistiquée qui voit à plus long terme, pensant la construction d'un nouveau pont comme une participation importante à l'entropie. en effet la construction du pont a nécessité qu'on prenne les pierres quelque part ! Pour ce groupe, la destruction du

Multivers va à un bon rythme et est en bonne voie, pas besoin d'accentuer le mouvement.

Enfin, un courant minoritaire dans la minorité pense que la destruction va trop vite, qu'il faut ralentir la vitesse de la décrépitude. Trop de destruction trop rapidement, ça n'est pas l'entropie, c'est juste la pagaille.

La factole Pentar soutient la première de ces bandes, la plus violente des trois. Elle incite sa faction à se comporter en vandales, spécialement si la faute peut retomber sur quelqu'un d'une autre faction (ce qui cause le chaos et l'anarchie, deux puissants outils de l'entropie). Les membres de l'ancienne mode de la Garde Fatale, préférant une entropie plus lente, désapprouvent les activités du factol.

..... :
Les grossiums de la faction : les Seigneurs du Déclin.

Les grossiums de la faction les plus loyaux au factole Pentar sont ses factors, qu'on appelle les Seigneurs du Déclin. Seuls les plus puissants et les plus impitoyables des Gardes sont sélectionnés pour être des Seigneurs du Déclin ; ils doivent alors subir une transformation sur le Plan d'Energie Négative, si horrible que l'on n'ose en parler que par murmures ou insinuations. Quand ils reviennent, ils portent des robes et des masques rouges et noirs arborant le symbole de la faction. On dit que la transformation enlève aux Gardes leur personnalité, les transformant en ambassadeurs zélés de l'entropie.

La faction a quatre Seigneurs du Déclin de rang supérieur – des Seigneurs du Déclin inférieurs existent – qui sont affectés aux quatre citadelles des Plans Quasi-élémentaux Négatifs. Actuellement les quatre seigneurs sont : Devland (Planaire/ mâle demi-elfe/ guerrier niveau 14/ Garde Fatale/ Loyal Neutre) du Plan Quasi-Elémentaire des Cendres ; Nagaul (Planaire/ mâle nain/ prêtre niveau 10/ Garde Fatale/ Neutre Bon), Seigneur du Vide ; Roth (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier

niveau 14/ Garde Fatale/ Chaotique Neutre) Seigneur du Plan du Sel ; et Pereid (Primaire/ femelle humaine/ voleuse niveau 19/ Garde Fatale/ Loyale Neutre), Seigneur de la Poussière. Les quatre passent la plupart de leur temps dans les forteresses de leurs plans respectifs, mais ils reviennent parfois à l'Armurerie pour prendre une part plus active dans les affaires de la faction.

La factole Pentar

Née dans la ville-portail de Xaos dans l'Outreterre il y a une trentaine d'année, Pentar grandit au milieu du chaos et de la destruction, deux choses qu'elle accueillit les bras grands ouverts. Déjà enfant, elle cherchait les situations dangereuses et destructives ; adolescente, elle manqua perdre la vie dans une éruption volcanique.

Par beaucoup d'aspects, Pentar est la Garde Fatale modèle, préférant laisser ses longues tresses couleur corbeau couler librement plutôt que les attacher en arrière, sans se soucier du côté pratique. Elle est parfaitement téméraire dans les batailles et autres situations hasardeuses. Cela attira l'attention des Seigneurs du Déclin qui lui confièrent rapidement le titre de Championne de l'Entropie, avec tous les pouvoirs et les responsabilités que cela suppose. Lorsque le précédent factol trouva glorieusement la mort au milieu d'un soulèvement d'esclaves qu'il avait lui-même provoqué, les Seigneurs du Déclin votèrent que ça serait Pentar qui deviendrait la prochaine factole.

Cette décision était bonne. Pentar est maintenant factole depuis 5 ans et elle est toujours aussi pressée de faire son devoir ; elle dort toutes les nuits en tenue de combat, ses épées et son arc prêts à servir. Pentar possède l'*épée tueuse de modrones*, qui a été transmise d'un factol à l'autre depuis pas mal de temps. Cette épée a été spécifiquement enchantée contre la Grande Marche des Modrones (tous les 17 ans, des milliers de modrones quittent Méchanus et traversent les Plans Inférieurs, sans que personne n'ait jusqu'ici, réussi comprendre pourquoi). Jusque-là, chaque factol qui a tenté d'arrêter

la Grande Marche a échoué, et certains sont même morts en essayant.

Pentar est consciente que pas mal de membres de sa faction désapprouvent ses appels au désordre actif et violent. Le fait est qu'elle se délecte de la montée de groupes de rebellion au sein de la faction, espérant pousser la faction au point où elle fera vraiment l'expérience de l'entropie – peut-être en s'auto-détruisant totalement. La prochaine Grande Marche aura lieu dans à peu près un an et elle s'entraîne sans relâches pour être le premier factol à arrêter cette représentation de l'ordre et de la régularité. De ce fait, elle en vient à déléguer un maximum ses affaires quotidiennes de l'Armurerie à son plus solide serviteur, un tanar'ri nommé Ely Cromlich.

Pentar ; femelle humaine ; rôdeuse niveau 16, guerrière niveau 2 ; Planaire ; factole de la Garde Fatale ; humanoïde de taille M ; FP18 : DV 16d8+32 (rôdeuse) +2d10+4 (guerrière), pv 111 ; Init. +2 ; VD 9m ; CA 30 (prise au dépourvu 28, contact 24) ; BAB +18/ lutte +20 ; attaque au corps-à-corps : +24/+19/+14/+9 (*épée longue* +3 de feu, 1d8+7+1d6, 17-20/x2) et +19/+14/+9 (*épée courte* +2 *lame tueuse de modrone* +4 contre les *modrones*, 1d6+5, 19-20/x2, procure une résistance à l'acide de 5, permet de lancer *désintégration* une fois par jour sur de la terre ou de la pierre) ; ou à distance +23/+18/+13/+8 (*arc long composite* +3 de force +4, 1d8+5, 20/x3) ; Particularités : empathie animale, combat à deux armes, science du combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes, compagnon animal, déplacement facilité, pistage accéléré, esquive totale, camouflage, ennemis jurés, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL : CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +12, vigueur +15, volonté +7

Caractéristiques : force 14, dextérité 14, constitution 15, intelligence 18, sagesse 14, charisme 18.

Compétences : escalade +16, concentration +16, connaissance (factions) +19, connaissance (plans) +11, dressage +18, discrétion +18, saut +16, connaissance (nature) +18, perception auditive +17, déplacement silencieux +16, équitation +16, fouille +19, détection +17, natation +15, maîtrise des cordes +17, survie +17.

Ennemis jurés : modrones +8, formiens +2, baatezus +2, juré archons +2 (en bluff, détection, perception auditive, psychologie, survie, toucher et dégâts)

Dons : combat à deux armes, science du combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes, science du critique (épée longue), science de la destruction, attaque en puissance, arme de prédilection (épée longue, épée courte), spécialisation martiale (épée longue, épée courte), enchaînement, succession d'enchaînements.

Sorts (3/3/1/1, NLS 8, DD 12 + niveau) : 1^{er} niveau : *ralentissement du poison x2, passage sans traces* ; 2^{ème} niveau : *grâce féline, protection contre les énergies destructives, mur de vent* ; 3^{ème} niveau : *guérison des maladies* ; 4^{ème} niveau : *liberté de mouvement*.

Possessions : épée longue +3 de feu (32315 po), épée courte lame tueuse de modrones (50315 p.o.), arc long composite +3 de force +4 (18500 p.o.), 1 flèche +1 tueuse de modrones (8000 p.o.), chemise de maille +5 (25400 p.o.), forteresse instantanée de Daern (55000 p.o.), seuil cubique (164000 p.o.), anneau de protection +5 (50000 po), amulette d'armure naturelle +4 (32000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 435530 po

Capacités de faction : +1 au toucher et aux dégâts avec une épée ;

Coup de l'entropie : 1/semaine de jeu, Pentar peut porter à un adversaire loyal ou bon. Si son coup de l'entropie touche avec une marge de 5, il réduit les points de vie de son adversaire de moitié en un coup ;

Perception de l'entropie : en touchant un objet détruit il y a 1000 ans ou moins, Pentar peut pressentir ce qui l'a détruit, entendre et voir comment ça s'est passé.

Faiblesses de faction : Pentar doit rater un jet de vigueur pour qu'on lui administre des soins magiques.

Ely Cromlich

Le cambion Ely Cromlich (sa mère venait de l'Elysée et donna à son fils un nom dérivant du nom de son plan d'origine) est toujours dans l'Armurerie, guidant la production et la vente des armes. Il est en total accord avec Pentar et ils sont réellement des amis intimes – certains disent amants. Le fiélon est un maître d'armes expert qui manie toutes les armes ; il teste fréquemment des armes en exposition et explique comment on se sert de telle ou telle lame rare à ceux qui seraient intéressés par son achat. Il apprécie fortement les gens qui lui apportent des armes qu'il n'a jamais vues (c'est extrêmement rare car il travaille dans l'Armurerie depuis plus de cent ans). Cromlich forge aussi parfois lui-même les meilleures des armes de la Garde Fatale, et

même les lascars chaotiques se mettent en rang pour les acheter.

Son assistant, un homme très capable du nom de Spragg (Primaire/ mâle humain/ niveau 0/ Garde Fatal/ Loyal Bon), s'occupe de la paperasserie pour attirer les acheteurs et les vendeurs. Cet homme horriblement maigre et à l'œil triste apprend peu à peu tous les rouages du la forge d'armes – et la force destructrice de la politique de Pentar. Il se rend compte lentement que les pratiques de la factole sont trop sauvages et trop destructrices. Spragg construit intelligemment une tactique contre Pentar et de plus en plus de membres de la faction – spécialement la majorité de ceux qui jusqu'alors sont restés silencieux – se plaignent maintenant des tactiques de guérilla adoptées par le factol.

Ely Cromlich ; mâle marquis cambion ; guerrier niveau 7, ensorceleur niveau 1, Seigneur de la Fatalité niveau 10 ; Planaire ; factor de la Garde Fatale ; Extérieur (chaotique, mauvais, extra-planétaire) de taille M ; FP 29 : DV 6d8+30 (cambion) + 7d10+35 (guerrier) + 1d4+5 (ensorceleur) + 12d10+50 (Seigneur de la Fatalité), pv 232 ; Init +8 ; VD 12m ; CA 20 (pris au dépourvu 16, contact 16) ; attaque au corps-à-corps +29/+24/+19/+14/+9 (épée bâtarde impie +2, 1d10+9, 17-20/x2) et +25/+20/+20 (épée courte (m), 1d6+3) ; à distance +25/+25/+20/+15/+10/+5 (arc long composite de maître de force +4, 1d8+4, 20/ x3, 33m) ; Attaques spéciales : attaques alignées (Chaos, Mal), frappe entropique (3/jour), coup de l'entropie (1/ semaine), expertise de la destruction, démantèlement magique, désintégration ; Particularités : forme alternative, capacités de faction, métal silencieux, adaptation négative, le corps ou l'âme x2, vision dans le noir 18m, perception de l'entropie, appel de familier, immunité à l'électricité et au poison, résistance à l'acide, au feu et au froid (10), RD 5/ bien ou magie, RM 34 ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction, résistance à la guérison (l'efficacité des sorts de soins est réduite de moitié) ; AL CM.

Jets de sauvegarde : réflexes +15, vigueur +20, volonté +16.

Caractéristiques : Force 19, dextérité 19, constitution 18, intelligence 16, sagesse 18, charisme 24.

Compétences : art de la magie +13, artisanat (forge d'arme)+30, concentration +14 désamorçage/sabotage +19, renseignement +20, discrétion +14, connaissance (factions) +13, connaissance (Sigil) +13, perception auditive +14, déplacement silencieux +14, détection +14.

Dons : enchaînement, succession d'enchaînement, science du critique (épée bâtarde), arme de prédilection (épée bâtarde), spécialisation martiale (épée bâtarde), combat à deux armes, science du combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes, attaque en puissance, science de l'initiative, science de la destruction, tir à bout portant, tir de précision, science du tir de précision, tir rapide, feu nourri (à moins de 9 mètres : possibilité en une action simple de tirer jusqu'à 4 flèches, +20 distance, 1d8+5, 20/x3), réflexes surhumains, volonté de fer.

Forme alternative (Su): Ely Cromlich peut prendre la forme d'un humanoïde de taille M (habituellement humain, drow, elfe, aasimar, tieffelin, githyanki, marrash, gnoll ou gobelinoïde) en une action standard. Cela fonctionne comme le sort de *métamorphose* lancé au niveau 6 mais sans qu'il y ait regain de pvs.

Métal silencieux (Ex): un cambion n'a pas de malus d'armure à ses jets de discrétion et de déplacement silencieux.

Frappe entropique (Sur): 3/jour, Ely Cromlich peut canaliser son énergie pour ajouter 7 à son jet pour toucher et 20 aux dégâts. Cette frappe ignore automatiquement la solidité et la réduction des dégâts des créatures artificielles et des morts-vivants.

Expertise de la destruction (Ext) : +5 en désamorçage/ sabotage et en connaissance (architecture et ingénierie) lorsqu'il le fait pour démanteler une structure.

Adaptation négative (Ext): les environnements d'énergie négative ne cause pas de perte de pvs à Ely et ne l'obligent jamais à un js vigueur.

Démantèlement magique (Mag): 3/ jour, Ely peut lancer une *dissipation de la magie* (NLS 10), avec son bonus de charisme (+7). Il bénéficie d'un +5 quand il tente de dissiper un effet de *permanence*.

Désintégration (Mag) : 1/jour, Ely peut lancer *désintégration* par une action complexe comme un ensorceleur niveau 10 (DD 23).

Pouvoirs magiques : à volonté *détection de la magie*, *peur*, *image miroir* ; 7/jour : *invisibilité*, *lévitation*.

Sorts (6/8/7/5, NLS 6, DD 17+niveau du sort, 10% de risque d'échec au sorts): 0ème niveau : *ouverture/ fermeture*, *signature magique*, *lecture de la magie* x2, *illumination*, *résistance* ; 1er niveau : *mucus de babau**, *bouclier* x2, *protection contre le bien*, *protection contre le mal*, *tir assisté** x2, *coup au but* ; 2ème niveau : *lame tourbillonnante**, *attaque spectrale** x3, *corps solaire**, *résistance aux énergies destructives*, *détection de l'invisibilité* ; 3ème niveau : *téléportation anticipée**, *rapidité*, *bouclier de froid*, *renvoi des projectiles**, *flétrissement diabolique**.

* : sorts issus du Compendium Arcanique

Possessions : *épée bâtarde impie* +2 (+2d6 contre les créatures d'alignement bon, 32350 p.o.),

épée courte (m, 310 p.o.), arc long composite de maître de force +4 (800 p.o.), 40 flèches (2 p.o.), chemise de maille en mithral (1100 p.o.).

Valeur de l'équipement : 34562 p.o.

Capacités de faction : +1 au toucher et aux dégâts avec une épée ;

Coup de l'entropie (1/semaine de jeu, Ely peut porter à un adversaire loyal ou bon. Si son coup de l'entropie touche avec une marge de 5, il réduit les points de vie de son adversaire de moitié en un coup) ;

Perception de l'entropie (en touchant un objet détruit il y a 1000 ans ou moins, Ely peut pressentir ce qui l'a détruit, entendre et voir comment ça s'est passé).

Faiblesses de faction : Ely doit rater un jet de vigueur pour qu'on lui administre des soins magiques.

..... Le bâtiment lui-même : l'Armurerie

Située à la limite du Quartier de La Dame et du Bas-Quartier, l'Armurerie sert de quartier général à la Garde Fatale. Cette élégante mais menaçante bâtisse possède une ouverture à son sommet qui permet le travail du métal tout en étant protégée des envahisseurs par une structure métallique. A toute heure du jour et de la nuit, montent du ventre de l'Armurerie la lumière et la chaleur provenant des forges. L'Armurerie a peu de fenêtres et la seule entrée qu'elle possède est située sous un bas-relief gravé du symbole de la Garde Fatale, le crâne d'un taureau sauvage des plans. Les gens qui passent par l'entrée frissonnent généralement à la vue de la monstrueuse sculpture.

Ce quartier général est recouvert de lierre-rasoir qui est délibérément laissé à l'abandon – c'est d'autant mieux pour décourager les éventuels voleurs d'escalader les murs et d'entrer par les fenêtres ouvertes. Il est à noter que les quatre tours qui constituent les coins de l'Armurerie sont étrangement épargnées par le lierre-rasoir sans que les dabus ou les Gardes Fatals n'aient à le couper.

Le premier étage de l'Armurerie est le seul à être ouvert au public. Les puissantes forges d'armes se trouvent au centre de l'édifice et tout le reste du niveau est consacré à l'achat et à la vente d'armes...

A chaque coin de l'étage se trouvent des portes menant aux quatre tours, qui abritent de petites forges au premier étage et les quartiers des Gardes Fatales partout ailleurs. Seuls ceux-ci – ou alors des matois particulièrement sournois – peuvent passer par les tours pour se rendre aux étages supérieurs de l'Armurerie.

Les étages en question abritent la trésorerie, la caserne des gardes, les salles de rassemblement ou d'entraînement, et les « musées » qui contiennent tous les types d'armures connus et les râteliers d'armes non-disponibles pour le public. Le plus haut des étages n'accueille que les quartiers du factol et les chambres pour les invités de marque de la Garde Fatale.

Il a été dit que l'Armurerie contenait des portails secrets menant aux citadelles des Gardes Fatales, cela dit, personne ne connaît la vérité de tout ça. De toute manière, il est connu que cette faction garde une citadelle sur chacun des quatre Plans Quasi-Elémentaires négatifs (les citadelles sont construites aussi près que possible du Plan d'Energie Négative). Chacune d'entre elles est gouvernée par l'un des quatre plus grands Gardes Fatales. Les membres de la faction visitent souvent les citadelles et la plupart du temps, pour monter la garde ou assister à la destruction du Multivers dans un environnement un peu plus dramatique.

Acheter ou vendre des armes.

Juste à l'intérieur de la seule entrée se trouve l'espace réservé à l'achat et à la vente des armes, un hall d'exposition ouvert 24 heures par jour. Un consommateur doit d'abord passer par un contrôle de sécurité, et la barrière anti-magique du hall d'entrée repère tout ce que les fouilleurs pourraient manquer. Un lascar intéressé par quelque chose en particulier sera emmené devant tel ou tel présentoir d'armes. Là, selon ses désirs et ses moyens, il pourra acheter des armes, qu'elles soient communes ou magiques. Un béjaune avec peu d'argent pour acheter des armes de qualité moindre à moitié prix. Un

matois réellement fortuné pourra même acheter des machines de guerre – une machine de guerre et même une catapulte ou deux (la Garde Fatale peut livrer ses armes n'importe où dans le Multivers, quelle que soit la taille de l'objet et ce, pour un prix forcément conséquent).

Ceux qui cherchent une arme spéciale peuvent parler à Cromlich à la forge centrale. Une arme forgée ici coûte trois fois le prix de base, mais sa fabrication est remarquable et chaque pièce d'or est rentabilisée. On prétend qu'une arme forgée dans l'Armurerie a un enchantement spécial – indétectable par détection de la magie – qui permet à l'arme d'absorber un sort lancé en combat contre le propriétaire. Cela dit, Cromlich ne dira pas que telle ou telle arme a ce pouvoir, pas sans qu'il ait obtenu une somme conséquente pour son donner son « opinion personnelle ».

La chanson et les soltifs de la faction.

La Chanson

La factole Pentar semble s'intéresser de moins en moins aux affaires de la faction, préférant plutôt se préparer pour la prochaine Grande Marche. Pour cela, elle recherche un Garde Fatal suffisamment loyal qu'elle enverra dans la ville-portail d'Automata, pour entrer en contact avec le Conseil de l'Anarchie et obtenir son aide pour attraper un modrone ou deux venant de Méchanus. Par l'intimidation – et peut-être la dissection – Pentar espère obtenir le secret de leur mystérieuse marche avant qu'elle ait lieu.

Beaucoup de membres de la Garde Fatale ne sont pas satisfaits par le fait que Pentar soit si absorbée par son but personnel, mais l'Harmonium semble s'en réjouir – comme de tout ce qui peut éviter Le factol de proférer ses appels à la pagaille. Le fait est que récemment, les Têtes-de-Bois sont devenus plus cordiaux vis-à-vis de la Garde Fatale. Il est possible qu'ils veuillent éviter d'autres hostilités, mais seul un gars de l'Harmonium pourrait parier une pièce de

cuire sur ça. Certains prétendent qu'il s'agit d'un prélude à une attaque de l'Armurerie – l'Harmonium aurait grand intérêt à entrer en possession des armes dont regorge l'Armurerie.

Quelques membres de la Garde Fatale ont récemment fait l'achat d'alcools forts et d'autres substances pouvant intoxiquer pour des Sensats naïfs, qui pensent avoir trouvé de nouveaux amis. La vraie motivation de ces Gardes est de créer des groupes de bibard pouvant entraîner l'entropie au sein de la Société des Sensations. Cela peut aussi avoir affaire avec la recrudescence des tanar'ris autour et à l'intérieur de la Salle des Fêtes. Ces mêmes tanar'ris tournent aussi autour de l'Armurerie, (et ils ne sont pas simplement là pour voir Ely Cromlich).

Le Soltif

L'Armurerie abrite bon nombre de secrets. Notamment, les quatre tours qui forment les coins du bâtiment sont les citadelles qui se trouvent sur les Plans Quasi-Elémentaires. Elles existent simultanément sur Sigil et sur les Plans Intérieurs ; aucune pousse de lierre-rasoir n'y croît car elles ne peuvent être à deux endroits à la fois. A Sigil, les tours n'irradient pas la magie et on ne peut rien découvrir de leur nature en les touchant ou en les regardant. Quelqu'un qui entrerait dans l'une de ces tours sans la clé appropriée se retrouverait dans un endroit normal et vide. Si par contre, il détient un symbole de la faction de la Garde Fatale, il se retrouvera dans la citadelle correspondant à sa tour. Seuls Pentar, Ely Cromlich et les quatre Seigneurs du Déclin connaissent cette façon de voyager ; les Champions de l'entropie (qui doivent, en guise d'initiation, se rendre dans ces forteresses), doivent voyager à l'ancienne.

On parle aussi de tunnels secrets sous la forge principale, qui mènent à une étrange pièce loin sous la surface. La pièce contient un anneau de piliers fait de squelettes imbriqués. Les murs sont eux aussi fait d'ossements. Ce sanctuaire a été fabriqué progressivement au long des années, durant des siècles entiers. Aujourd'hui, l'endroit est

utilisé pour accueillir les réunions des Seigneurs du Déclin lorsqu'ils viennent à Sigil.

Plus haut, les armes de Cromlich continuent de se vendre comme des petits pains, probablement parce que les gens pensent qu'elles absorbent les sorts. Seules certaines des armes ont cette capacité et même celles-ci n'en préviennent qu'un par mois – au hasard. Alors c'est un pari intéressant que de savoir si ces armes vont vous protéger d'une *boule de feu* ou d'un sort de *guérison des blessures graves*.

Les Gardes Fatals jouent un jeu dangereux avec les démons. Dans la citadelle du Sel, on accueille aussi bien les tanar'ris que les baatezus, pour leur vendre des informations sur l'autre camps et des armes. La faction – Ely Cromlich y compris – veut prolonger et même intensifier la Guerre Sanglante. C'est pour cela qu'ils jouent ce double jeu. Il est bien évident que les fiélons n'aimeraient pas apprendre qu'ils se font peler.

31- LA CASERNE

Du côté du quartier opposé à l'Armurerie se dresse le quartier général de l'Harmonium, la Caserne. C'est un long bâtiment de deux étages qui forme un rectangle autour d'une immense cour d'honneur réservée aux défilés. Contrairement aux quartiers généraux des autres factions, la Caserne a été construite pour inspirer le respect, pas la terreur. L'Harmonium souhaite vraiment que les gens l'apprécient et croient en sa cause (mais il est prêt à utiliser la force pour les rallier à son point de vue en cas de besoin). Ceci étant, les rues qui entourent la Caserne sont les moins fréquentées de tout le Quartier de La Dame. On n'y trouve que très peu de commerces, essentiellement parce que les marchands qui ne se conforment pas aux règles de l'Harmonium sont immédiatement arrêtés. Bien entendu, les Greffiers les relâchent généralement ensuite ; mais qui a envie d'attendre leur bon vouloir ? Les tavernes et les auberges des environs suivent à la ligne les consignes de

l'Harmonium. Par exemple, tous ces établissements doivent donner des mesures entières (un litre est un litre !), les menus ne doivent pas être mensongers et il faut obéir à un couvre-feu à 10 heures après pic. Les représentants du chaos (tels que les tanar'ris par exemple), doivent être mis dehors et les divertissements dans les auberges et les tavernes sont forcément très soporifiques. Seules quelques chansons, musiques et plaisanteries reçoivent la bénédiction de l'Harmonium. La censure est une pratique généralisée par l'Harmonium.

Si l'Harmonium ne tolère pas les rassemblements (elle permet un trafic minimal), c'est parce qu'elle sait que les foules ne sont pas contrôlables, qu'elle peuvent entrer dans des accès de rage incontrôlables. Les foules vont toujours aux extrêmes. Rien ne déplaît plus l'Harmonium que de devoir faire face à une révolte.

Si la Caserne est dépourvue des gargouilles et autres lames typiques de cette ville, il n'en va pas de même pour les armures que portent les patrouilleurs de l'Harmonium. Les Tête-de-Bois recourent à la force pour que les gens les aiment et soient convaincus par la lutte contre le chaos et le crime. En réalité, le fait de faire entrer quelqu'un de force dans la faction n'est pas une chose sans précédent – il est déjà arrivé qu'un lascar soit pris dans la rue, emmené à la Caserne, qu'on le brise pour reconstruire sa personnalité afin d'en faire un bon membre de la faction.

En dépit des célèbres armures que revêtent les gardes de l'Harmonium, les seuls armuriers qu'il y ait dans le Quartier se trouvent à l'opposé (dans l'Armurerie justement). Des rumeurs disent que l'Harmonium essaye de faire venir un nain de leur faction près du quartier général pour avoir une forge plus à proximité. Il y a déjà autour de la Caserne toutes sortes de commerces directement liés à l'Harmonium et qui livrent en temps et en heure, aux prix annoncés.

..... L'histoire de l'Harmonium.

L'Harmonium existe dans la Cité depuis près de deux siècles, voire plus. Cela dépend qui on écoute. D'après la faction elle-même – et tous ses membres vous diront la même chose, car on le leur a bien fait entrer dans la tête – le groupe a été fondé il y a près de 500 ans sur un monde primaire appelé Ortho. Là, un groupe d'aventuriers voulut « *se débarrasser du chaos et amener la paix sur le pays* ». C'est un but relativement simple, n'est-ce pas ? Beaucoup y aspirent.

Le groupe parvint à ses fins. Ils amenèrent la paix et l'harmonie dans leur pays et à partir de là, commencèrent à s'appeler l'Harmonium. Ensuite, ils voyagèrent vers d'autres pays et étendirent la paix là aussi. C'était parfois un rude travail, parce qu'il avaient à forcer la paix, comme certains béjaunes n'arrivaient pas à comprendre ce qui était le mieux pour eux. Cependant, l'Harmonium prit très au sérieux son difficile travail. Ils délivrèrent leur monde dans son intégralité et apportèrent paix et harmonie. Naturellement, cela a nécessité d'éliminer pas mal d'irré récupérables – toutes les fortes-têtes et les libres-penseurs qui aiment faire des problèmes. Ceux qui voyagent maintenant à Ortho disent que c'est un endroit très rigide, où nains, humains, orques et tyranoeils travaillent ensemble sous la houlette de l'Harmonium. On n'y peut voir aucun elfe ou farfadet, par contre.

L'Harmonium domina son monde et celui-ci connut la paix et l'harmonie (même si ça n'était pas exactement le bonheur). C'est ensuite que les problèmes apparurent : il semblait que malgré tout, le chaos et la discorde tendaient à ressurgir de temps en temps. Les leaders de l'Harmonium étaient ennuyés par ces désordres occasionnels, et ils se regroupèrent pour en discuter. Les grossiums décidèrent que le chaos devait venir d'ailleurs – cela ne pouvait advenir au sein de la perfection qu'ils avaient atteint, après tout. Suspectant les immigrés venus des Plans Extérieurs, l'Harmonium monta une expédition pour les Abysses. Après avoir

été expulsés de la Plaine des Portails Infinis jusqu'à la caverne de La Déesse Squelette et ainsi de suite, ils décidèrent qu'ils devaient concevoir un autre plan. De ce fait, l'Harmonium et son expédition parvinrent finalement à Sigil, où ils pensaient pouvoir concevoir cette nouvelle stratégie.

Mais ils restèrent là.

La faction trouva des gens qui pensaient plus ou moins comme eux à Sigil – des gens comme les Greffiers – et La Dame des Douleurs sembla apprécier l'ordre qu'ils mettaient dans la Cage. Ils trouvèrent aussi des cibles pour leur guerre en faveur de la paix dans plusieurs autres factions. Bon nombre de ces groupes considérèrent l'Harmonium comme des voyous dans une cour de récréation, une masse de béjaunes voulant emmerder tout le monde. Mais demandez à une Tête-de-Bois et il vous dira que la faction était déjà dans le droit chemin.

L'Harmonium a bien entendu commis des erreurs à cette époque, bien que ses membres ne l'aient jamais admis. Questionnez un peu un grossium à propos des récents « incidents » survenus en Arcadie et regardez-le bredouiller pour fournir une réponse satisfaisante (L'Harmonium a accidentellement permis à la troisième strate de ce plan de glisser vers Méchanus, comme il est expliqué dans la Boîte : Planes of Law). Mentionnez aussi la ville de Fortitude en Outreterre, que l'Harmonium a essayé de faire passer en Arcadie (voir l'aventure « Fire of Dis »).

Sur la planète Primaire d'Athas, demeure de nombreux géants, d'insectes psioniques et de pas mal d'autres choses, vinrent il y a quelques milliers d'années un groupe d'enfumés nommés « Les Champions de Rajaat », qui vinrent pour éliminer le chaos et amener la paix. Cette idée semble familière, n'est-ce pas ? Bon, l'Harmonium n'y était pas, parce qu'elle n'existait pas encore, mais on peut quand même voir un rapport entre ces deux groupuscules. Réfléchissez-y et allez voir ce que ce monde est devenu. Est-ce ce que l'Harmonium désire ?

L'Harmonium nie tout cela. Selon eux, l'actuelle situation d'Athas résulte des actions de gens bien intentionnés, qui n'ont pas su partir quand ils le devaient. C'est ce qu'ils disent.

Les membres de l'Harmonium ont un rude travail à Sigil – la Cage n'est pas vraiment une belle représentation de la loi et de l'ordre. Les Têtes-de-Bois y ont tout de même trouvé de l'aide, en l'occurrence les Greffiers et les Rectifieurs, leurs alliés actuels (même si leur but est d'arrêter le crime). L'Harmonium procède aux arrestations, les Greffiers conduisent les procès et les Rectifieurs appliquent les peines. Les trois factions croient en l'ordre et en la loi, donc ils travaillent presque toujours de concert, bien que les Têtes-de-Bois soient contents que les Greffiers n'aient pas le droit de créer les lois.

D'un autre côté, la « Roue de la Justice » trouve des opposants dans les amis du chaos, comme les Indés, la Ligue Révolutionnaire et Xaositectes. La Libre Ligue, de par sa nature, ne peut constituer un adversaire, mais les deux autres factions sont jugées dangereuses. L'Harmonium considère aussi comme problématiques les attitudes destructrices ou égoïstes des Marqués, des Mornés et de la Garde Fatale. La Garde Fatale est devenue une épine particulière dans le pied de l'Harmonium, dans la mesure où la mainmise de la première sur l'Armurerie empêche la seconde d'obtenir toutes les armes nécessaires à l'établissement de la paix. Cet état de fait n'est pour déplaire ni à La Dame, ni au plus enfumé des béjaunes.

L'Harmonium considère les Athars et les Hommes-Dieux comme des enfumés aveuglés par leur but, mais sans aucun moyen de les atteindre. Ils tendent par contre à ignorer les relativement inoffensifs Hommes-Poussière. Le Signe de l'Un pourrait devenir gênant avec leur ego surdimensionné, mais comme les autres, ils semblent relativement inefficaces ; en fait, cette faction aide à préserver la paix en dirigeant la Chambre des Orateurs et en amenant les factions à se rencontrer. La Société des Sensations n'est pas non plus

bien dérangeante, mais leur recherche d'expériences nouvelles peut les amener à être des fauteurs de troubles. Les béjaunes, pareillement, peuvent troubler l'ordre, ce qui peut les rendre inacceptables aux yeux de l'Harmonium.

L'Ordre Transcendental est une source de tiraillements pour l'Harmonium. Ils prônent l'harmonie du corps et de l'esprit – ce qui est en accord avec le principe de base de l'Harmonium. Selon eux, en unissant pensée et mouvement dans l'harmonie, l'esprit d'un lascar s'alignera avec le Multivers. L'Ordre Transcendental prône donc l'harmonie individuelle – ce qui les met en désaccord avec l'Harmonium, qui cherche une harmonie universelle. Les Chiffonniers agissent sans réfléchir au maximum, l'Harmonium tend à tout penser à travers le « dogme ». Le soltif, c'est que l'Ordre Transcendental a des buts trop communs avec l'Harmonium pour qu'ils s'entendent. Derrière leur désir d'harmonie, les deux groupes veulent que leurs membres soient si sûrs d'eux qu'ils n'aient pas besoin de réfléchir avant d'agir. Les Têtes-de-Bois voient dans les Chiffonniers une réflexion non-aboutie et cela les ennuie assez pour garder une attention constante sur cette autre faction.

La façon dont l'Harmonium perçoit les autres factions va déterminer la manière dont ils vont planifier leur destinée vers l'harmonie. N'oublions pas qu'ils sont prêts à se battre pour atteindre leur but. Encouragés par leur ancien succès sur Ortho, l'Harmonium a la conviction qu'un jour, tous les rejoindront. C'est donc le plus vite possible qu'ils veulent éliminer les Anarchistes, les Xaositectes et les Indés.

..... Les grossiums de la faction

Le factol Sarin

La chanson dit que le factol Sarin vient d'Ortho, le monde de l'Harmonium, d'où il a réussi à se faire remarquer et à devenir un grossium. Refusant une promotion, Sarin choisit d'aller à Sigil, plutôt que de suivre la route facile qui se dessinait pour lui sur son

monde. Il savait que Sigil serait un rude combat où il ne serait rien de plus qu'un béjaune. Et pourtant, c'est ce qu'il voulait.

Sarin se savait dédié à la cause de l'Harmonium. Cet attachement se ressent dans chacun de ses mots, dans chacun de ses gestes. Depuis qu'il est arrivé à Sigil, il y a de cela deux décennies, il est devenu le Tête-de-Bois ultime, incarnant toutes les choses qui ont fait que les membres de l'Harmonium ont acquis leur surnom de Tête-de-Bois.

Sarin est fort – et pas seulement enfumé ou béjaune comme certains le diraient. Il croit immodérément en la cause de l'Harmonium et il fera tout ce qui est honorable, loyal et bon pour promouvoir la paix et l'harmonie. Cette attitude fait que beaucoup de gens ont du mal à s'entendre avec Sarin.

Et le factol traite avec de nombreuses personnes. Parce qu'il reste actif à Sigil, certaines personnes le voient régulièrement. Ce factol grand et large d'épaules a continuellement un regard sévère, et porte une armure remarquable, fabriquée dans un métal du Plan Primaire que certains appellent l'acier rouge. Le devant de l'armure est décorée par le symbole de la faction et les piques qui ressortent de ses épaules et de son heaume ressemblent à celles de La Dame des Douleurs elle-même. La ressemblance n'est pas une coïncidence ; Sarin aime à rappeler à tous les matois qu'il représente l'ordre dans la Cage et que ce faisant, il supporte La Dame des Douleurs.

De toute façon, l'apparence du factol attire l'attention, tout comme sa personnalité. Certains membres peuvent n'être que partiellement en accord avec les buts de la faction. Pas lui. Il est capable de passer pas mal de son temps à expliquer à quelqu'un un point de dogme s'il pense que ça n'a pas été correctement compris. Il pense aussi qu'il pourra galvaniser ses troupes en faisant avec eux les tâches qu'il leur demande d'accomplir. Sarin n'est pas satisfait par son travail tant qu'il n'a pas lui-même arrêté quelqu'un dans les deux derniers jours.

Le factol est accessible pour les membres de sa faction, s'il leur arrive de faire appel à lui – cependant il ne parlera des affaires de la faction qu'avec les lascars qui passeront par la procédure adéquate pour le rencontrer. Il parlera sans masque avec eux et traitera tout le monde avec impartialité – du moins avec ce que l'Harmonium appelle l'impartialité.

Sarin a une voix lisse et profonde qui retentit véritablement dans les salles de conférence ou les rues de la Cage. Il peut être charmant et même amical, quand il le veut. Mais que ce soit pour parler à un de ses subalternes ou pour faire comprendre à un chevalier de la gueuserie pourquoi il est en tort, sa personnalité magnétique impose le respect. Sans l'ombre d'un doute, Sarin fait partie des plus grands leaders de Sigil. Les autres factols le respectent, y compris ceux qui le haïssent ou qui le désapprouvent. Sarin arrive même aux obliger à collaborer avec lui. Ne vous y trompez pas, toutefois, car si Sarin demande du respect et l'obtient, il n'a jamais à recourir à l'intimidation pour cela.

Sarin est à la tête de la faction depuis plus de cinq ans et il désire diriger encore longtemps. Personne ne veut le voir partir De toute manière, et il restera probablement bien longtemps.

En plus d'être un Primaire et un leader aussi charismatique que populaire, Sarin se démarque des autres factols pour une autre raison : il est marié et a une famille. Sa femme, Faith est une prêtresse (Planaire/ femelle humaine/ prêtresse niveau 12/ Harmonium/ Loyale Bonne) et l'une des principales guides spirituelles de la faction. Sarin et Faith ont neuf enfants, élevés dans l'amour et la discipline. Leur enfant la plus âgée, une fille de 14 ans nommée Marinda, désire rejoindre l'Harmonium.

Sarin ; mâle humain : paladin niveau 16 ; Primaire ; factol de l'Harmonium ; humanoïde de taille M ; FP 16 : DV 16d10+48, pv 154 ; Init. +2 ; VD 6m ; CA 33 (pris au dépourvu 31, contact 20) ; BAB+16/ lutte +22, attaque : corps-à-corps, +27/+22/+17/+12 (Honneur, cimenterre saint et acéré +4, 1d6+10+2d6 dégâts saints contre les créatures maléfiques, 15-20/x2) et +27/+22 (Devoir,

*cimenterre acéré axiomatique +4, 1d6+7 15-20/x2, +2d6 de dégâts contre les créatures chaotiques) ; Attaques spéciales : châtiment du mal (4/jr), renvoi des morts vivants (9/jr) ; Particularités : aura de bien, *détection du mal*, grâce divine, imposition des mains (96 pv/jour), aura de bravoure, santé divine, destrier de paladin, *guérison des maladies* (4/semaine), capacités de factions ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL: LB.*

Jets de sauvegarde: réflexes +16, vigueur +22, volonté +15.

Caractéristiques : force 22, dextérité 15, constitution 17, intelligence 13, sagesse 13, charisme 22.

Compétences : bluff +9, concentration +18, diplomatie +25, dressage +13, premiers secours +11, intimidation +10, connaissance (religion) +6, équitation +9.

Dons : combat à deux armes, science du combat à deux armes, attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînement, arme de prédilection (cimenterre), diktat.

Sorts (3/2/1, NLS 8, DD 11+ niveau du sort): 1^{er} niveau : *bénédiction, soins légers, protection contre le mal* ; 2^{ème} niveau : *ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives* ; 3^{ème} niveau : *dissipation de la magie*.

Possessions : *Honneur (cimenterre saint et acéré +4), Devoir (cimenterre acéré axiomatique +4), amulette d'armure naturelle +5, anneau de protection +5, gantelets de force d'ogre, bottes de rapidité, armure de plate de commandement +4, anneau de résistance aux énergies destructives, cape de résistance +3.*

Capacités de faction : *charme-personne* 1/jour ;
+1 au jets d'attaque avec un cimenterre ;
+3 à tous les js volonté pour résister à des effets sur les émotions ;

Diktat 1/jour (NLS 16, DD 18) comme injonction mais s'applique à un maximum de six individus à la fois.

Faiblesses de faction : Sarin est le factol, il n'obéit donc qu'à sa conscience et à la loi.

Tonat Shar

Shar, bien qu'aussi grand qu'un homme normal, a une stature de nain. Il porte une armure de cuir rouge avec un emblème de la faction d'un bleu brillant sur le côté droit de la poitrine. Le factor semble sérieux, sévère et pragmatique – et c'est ce qu'il est. A l'inverse de Sarin, qui esquissera un petit sourire satisfait pour charmer ses suivants, Shar n'utilise pas souvent ses zygomatiques. Les officiers qui travaillent avec lui apprennent

parfois à reconnaître les moments où ses yeux brillent, et c'est bien la seule manière dont il trahisse sa satisfaction.

Ce qui lui manque en charme, Shar le compense en sens de la justice. Quand il a un entretien avec quelqu'un, il écoute attentivement, posant peut-être quelques questions pour avoir des détails, puis prend sa décision. Le factol doit être d'accord avec lui, car il ne contredit jamais un des jugements de Shar.

Shar reste constamment sous tension et professionnel. En fait, il est toujours au travail : il estime que son temps appartient à la faction. Comme le dit la chanson, il n'a pas d'amis. Il se considère comme une sorte de père pour la grande famille de l'Harmonium et s'il propose souvent son aide, jamais il ne s'impliquera trop dans la vie privée d'un des membres. Ce matois veut rester objectif et impartial en toute situation.

Bien qu'il ne jouisse pas de la même popularité que le factol Sarin auprès de ses subalternes, Shar inspire autant de respect. Son accessibilité fait que nombreux sont ceux qui arrivent à dépasser son manque d'expressivité. Shar ferait tout pour son organisation, il a suivi Sarin lors de son expédition sur Baator. Chaque membre de l'Harmonium qui a eu à traiter avec Shar est convaincu qu'il est fait pour être factol – cela dit, ils ne sont pas pressés que cela arrive, car ils apprécient Sarin et ne veulent pas voir les choses changer.

Le factol n'a pas dit que Shar prendrait sa place un jour – il y a un autre factor à prendre en considération : Killen Caine (Planaire/ mâle demi-elfe/ magicien niveau 15/ Harmonium/ Loyal Neutre), qui s'occupe du quartier général en Arcadie. En dépit de son charme et de son succès, on parierait plus volontiers sur les chances de Shar à devenir factol.

Tonat Shar, mâle humain, Planaire, guerrier niveau 9, factor de l'Harmonium, humanoïde de taille M ; FP : 9 ; DV 9d10+27, pv 72 ; Init +4 ; VD 9m ; CA 18 (pris au dépourvu 14, contact 14); attaque au corps-à-corps +17/+12 (épée à deux mains+1, 2d6+9, 17-20/x2) ; Attaques spéciales : capacités de

faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL : LB.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +9, volonté +4.

Caractéristiques : force 18, dextérité 18, constitution 16, intelligence 12, sagesse 12, charisme 14.

Compétences : intimidation +12, connaissance (factions) +9, diplomatie +9, escalade +14, saut +14, profession (factor) +5, psychologie +3.

Dons : arme de prédilection (épée à deux mains), spécialisation martiale (épée à deux mains), arme de prédilection supérieure (épée à deux mains), science du critique (épée à deux mains), attaque en puissance, prestige, enchaînement, négociation, volonté de fer, arme en main.

Possessions : armure de cuir rouge +2, épée à deux mains +1.

Capacités de faction : charme-personne 1/jour, +1 au jets d'attaque avec une épée à deux mains, +3 à tous les js volonté pour résister à des effets sur les émotions.

Faiblesses de faction : Tonat Shar doit obéir à tous les ordres que lui donne le factol Sarin.

Diana la Gardienne

Diana est une femme charmante, qui a la trentaine largement tassée. Elle appartient à l'Harmonium depuis plus d'une décennie et se sent très liée à son groupe. Elle est gaie, brillante et très professionnelle, et sa fonction est d'accueillir chaque nouveau visiteur. La réceptionniste utilise des sorts de divinations et autres si l'occasion le nécessite ou si elle sent quelque chose d'inhabituel chez un nouveau-venu. Elle emploie son *médailillon de détection des pensées* pour sentir les intentions des gens et pour détecter quand on lui ment.

Diana fait en sorte que chaque visiteur se sente bienvenu et que tous les membres de l'Harmonium se sentent chez eux. Ses capacités sociales cachent sa puissance innée, faisant que de nombreux intrus la sous-estiment naturellement. Elle a souvent appelé les gardes pour qu'ils évacuent des sales types qui voulaient entrer. Elle ne tolère de manque de respect de personne.

Diana la Gardienne ; femelle humaine ; magicienne enchanteresse niveau 12 ; Planaire ; factotum de l'Harmonium ; humanoïde de taille M ; FP 12 ; DV 12d4+36, pv 72 ; Init +4 ; VD 9m ; CA 18 (pris au dépourvu , contact) ; attaque au corps-à-

corps +7/+2 (bâton, 1d6, 20/x2) ; Particularités : capacités de faction, appel de familier ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +8, vigueur +7, volonté +11.

Caractéristiques : force 10, dextérité 18, constitution 16, intelligence 16, sagesse 16, charisme 18.

Compétences : art de la magie +15, artisanat (confection d'objets magiques) +15, concentration +15, connaissance (plans) +16, connaissance (mystères) +14, connaissance (Sigil) +10, connaissance (factions) +10, psychologie +9.

Dons : écriture de parchemins, école renforcée (enchantement), école supérieure (enchantement), école renforcée (divination), école supérieure (divination), augmentation d'intensité, création de baguettes magiques, création de bâton magique, magie de guerre.

Sorts (4/ 5+1/ 5+1/ 5+1/ 3+1/ 3+1/ 2+1, NLS 12, DD 13+niveau, DD15+niveau pour les sorts d'enchantement et de divination): 0ème niveau : *hébètement, détection de la magie x2, détection du poison* ; 1er niveau : *armure* (a), *identification*, *charme-personne* (e), *protection contre le mal*, *protection contre le chaos*, *bouclier* ; 2ème niveau : *détection des métamorphes**, *présent forcé*(e)*, *résistance aux énergies destructives*, *détection de l'invisibilité x2*, *fou rire de Tasha*; 3ème niveau : *analyse de portail**, *danse du cercle**, *don des langues*, *vision magique*, *immobilisation de personne*, *regard hypnotisant*(e)* ; 4ème niveau : *test de résistance à la magie**, *détection de la scrutiny*, *confusion* (e), *scrutiny* ; 5ème niveau : *détection de pensées* avec augmentation d'intensité, *charme-personne* avec augmentation d'intensité(e), *débilité*, *symbole de sommeil* ; 6ème niveau : *exploration des pensées**, *vision lucide*, *suggestion de groupe*.

* sorts issus du Compendium Arcanique.

Possessions : *anneau de protection* +1 (2000 p.o.), *médaille de détection de pensées* (12000 p.o.), grimoire (contient l'essentiel des sorts de base d'enchantement et de divination des niveaux qu'elle connaît), *bâton d'envoûtement* (36 charges, 11500 p.o.), *baguette de dissipation de la magie* (NLS 10, 50 charges, 22500 p.o.).

Valeur de l'équipement : 48000 p.o.

Capacités de faction : *charme-personne* 1/jour, +1 au jets d'attaque avec un bâton, +3 à tous les js volonté pour résister à des effets sur les émotions.

Faiblesses de faction : Tonat Shar doit obéir à tous les ordres que lui donne ses supérieurs (facteurs et factotums).

Le bâtiment lui-même : la Caserne

L'imposante Caserne ressemble à un énorme bloc de pierre suffisamment lourd pour détruire les rues environnantes. Le bâtiment possède un toit gris plein de piques et paraît absolument impénétrable. La Caserne peut abriter plus de mille personnes et ne possède qu'une entrée au-dessus de laquelle passe une arche à la forme de deux bras réunis en une poignée de main (certains disent que les grossiums ont leur propre entrée privée, mais sa localisation est inconnue). La Caserne est un endroit affreux, même si aucune Tête-de-Bois n'aimerait entendre dire cela.

Le quartier qui entoure la Caserne est parfaitement calme – et les membres de la faction veillent à ce que cela reste en l'état. La première chose qu'un lascar verra en arrivant vers la Caserne, c'est un groupe de quatre gardes qui veillent à l'entrée. Ils sont là jour et nuit, par tous les temps, peu importe les conditions. Ils arrêtent tous ceux qui veulent entrer, leur demandant seulement : « *qui va là ?* » Le garde rejette tous ceux qui n'ont pas une bonne raison de rentrer dans ce quartier général et cependant, laisse passer tous les membres de l'Harmonium, considérant qu'ils sont occupés par les affaires de la faction.

Les visiteurs passent sous l'arche d'entrée et arrivent dans une aire de réception juste. Les non-membres doivent signer un registre et expliquer la raison de leur venue à une réceptionniste. Si elle approuve le visiteur, elle donne un passe que l'invité devra arborer à l'intérieur du bâtiment. Seuls les membres peuvent entrer librement ; ceux qui ne connaissent pas le bâtiment sont guidés par un membre de la faction dont c'est la fonction (les membres qui ne sont pas en train de s'entraîner). La réceptionniste, Diana la Gardienne, rappelle aux visiteurs qu'ils doivent bien rester avec leurs guides.

Niveau 1 : les lieux publics

Une fois qu'il a passé l'aire de réception, le nouveau-venu débouche sur la partie publique du bâtiment. Il peut y voir la

première des salles de classe, réparties sur tout le niveau. Dans ces grandes pièces, les membres de la faction reçoivent leur instruction, bien qu'ils aient aussi des cours dispensés en Arcadie. Les Têtes-de-Bois doivent se rendre dans ces salles de classes pour recevoir un enseignement plus avancé et aussi assister aux briefings nécessaires au fonctionnement de leur milice dans la cité des portes. Ces salles contiennent des longues tables d'étude et des douzaines de chaises. On y trouve aussi (lorsqu'il s'agit d'une salle de classe) une petite scène et une écritoire sur laquelle un instructeur lira ses cours.

Lorsqu'un visiteur traverse le grand hall, il peut remarquer les bruits de bottes de gardes qui marchent au pas. Après avoir dépassé les salles de classe, on arrive au niveau des dortoirs. Ces salles de repos pour les militants de la faction sont séparées par sexes. La faction décourage la fraternisation entre officiers et militants en mettant les dortoirs de ces derniers au rez-de-chaussée, alors que factotums et factors vivent aux étages supérieurs.

Un petit auditorium prend le premier niveau complet d'une des tours ; dans une autre tour, les deux premiers étages forment un deuxième amphithéâtre, qui est lui beaucoup plus grand. Ce dernier est utilisé pour les briefings de masse, qui ont lieu chaque jour à la Caserne, permettant de donner aux patrouilleurs leurs missions de la journée. Ces auditoriums sont utilisés pour les grands meetings (comme par exemple les allocutions du factol). Le petit amphithéâtre peut accueillir 200 personnes et le grand, presque 500.

Le hall du fond mène à une salle d'entraînement et à d'autres pièces qui trouvent leur équivalent aux étages supérieurs. La plupart des pièces sont disposées de la même façon.

La petite bibliothèque de la faction abrite surtout des livres de loi, mais aussi de poésie et de fiction qui sont passés à la censure. La bibliothèque contient aussi des tracts

religieux qui ont été saisis, ainsi que de nombreux exemplaires du « Livre de l'Harmonium » et du « Code municipal de Sigil ». Les membres de la faction peuvent emprunter les livres pour une semaine.

C'est de cet étage que l'on peut atteindre l'immense cour intérieure qu'abrite la Caserne. Une partie des terrains d'entraînements se trouvent ici ; c'est donc ici que tous les jours, ont lieu des entraînements des militants et des défilés. Les grossiums de la faction sont conscients de l'importance de l'apparence, et ces entraînements ne sont pas pour rien dans la réputation de l'Harmonium.

Niveau 2 : le niveau de la faction

L'Harmonium réserve l'accès au second niveau aux membres et à eux seuls. Juste au-dessus de la bibliothèque se trouve une grande salle d'archives, où sont rangés des parchemins avec les noms des membres, leur fonction dans l'Harmonium et leurs supérieurs. Cette salle contient aussi des ouvrages retraçant l'histoire de la faction. De plus, la faction garde une trace écrite de toutes les arrestations faites par les patrouilles de l'Harmonium à Sigil ; une grande équipe de clercs (au sens de scribes) traque les gens en infraction, mettant régulièrement à jour les registres. Les gens qui pensaient que rentrer dans l'Harmonium voulait forcément dire combattre pour faire respecter la loi ont un rude réveil quand ils se voient affectés à la salle des archives pour une semaine ou deux.

Les étages supérieurs comprennent deux autels où les membres peuvent venir prier leur divinité. Le deuxième étage d'une des tours contient plusieurs bureaux de membres.

Le long des halls, se trouvent les quartiers des officiers. Factotums et factors vivent à deux par chambre. Les fournitures pour chaque chambre sont assez spartiates : deux lits simples, deux petites tables et trois fauteuils. Chacune de ces chambres contient aussi des placards de rangement. La faction accepte une certaine décoration dans ces

chambres, du moment que les fournitures initiales ne quittent pas la chambre. Il faut cependant que la décoration ne soit pas trop criarde.

Juste après les quartiers des officiers se trouve le bureau du second du factol Sarin, Tonat Shar. Ce factor s'occupe d'une grande partie du travail journalier de la faction, laissant Sarin « guider » la faction. Le factol lui laisse beaucoup de responsabilités et de pouvoir, l'entraînant pour son éventuelle succession.

Comme Shar traite plus souvent avec les membres en particulier que le factol Sarin, il n'est pas rare de voir des officiers ou même des Tête-de-Bois de moindre rang dans son bureau. Chaque matin, il fait un briefing aux autres factors sur les affaires de la faction. Son bureau, sensiblement plus grand que celui du factol, est spécialement conçu pour les briefings.

Il contient un bureau, deux tables de travail et une grande table de conférence. Une douzaine de chaises sont réparties autour de la table de conférence et quatre chaises sont situées en face du bureau de Shar, pour les entretiens plus intimes. Les murs ne sont pas décorés, bien qu'il y ait sur une table des copies des cartes que le factol a suspendues dans son bureau.

Quelques pas après le bureau de Shar se trouve le bureau du factol. Cette pièce contient un mobilier simple, comprenant un grand bureau, deux tables de bonne taille et une demi-douzaine de chaises. Sur les murs sont pendues des cartes, une de Sigil et d'autres de lieux centres de préoccupation de l'Harmonium. Actuellement, cela inclue des cartes de l'Arcadie, de Méchanus et des villes de Fortitude et de Xaos. Des marqueurs de couleurs sont accrochés sur ces cartes.

Bien entendu, un non-membre atterrit rarement dans le bureau de Sarin. En effet, les entretiens accordés par le factol se passent généralement dans les salles de briefings. Seuls les membres de la faction – ou des visiteurs vraiment importants –

peuvent entrer un jour dans ce bureau pour un entretien ou une réception d'ordres.

La porte suivante mène sur les quartiers de la famille de Sarin, une suite de pièces où vivent Sarin, Faith (sa femme) et leurs neufs enfants. Quoiqu'un peu plus grands, ces quartiers sont à peu près similaires à ceux des officiers. Sarin pense qu'être au même niveau que les autres (un parmi les autres), l'aide à se faire apprécier. Il a en effet raison. Ses subalternes trouvent honorable cet ascétisme venant de leur chef.

Le haut des tours

Les quatre tours de la Caserne s'élèvent toutes d'un étage de plus que les bâtiments principaux. Une des tours contient un espace pour les messagers volants et les membres de la faction. Les trois autres abritent d'autres petites bibliothèques, réserves d'archives, salles de classe et salles d'entraînement.

A côté du quartier général

Pas mal de factions possèdent des refuges dans Sigil, mais pas l'Harmonium. Les Tête-de-Bois préfèrent opérer ouvertement. Comme ils obéissent à la loi, ils n'ont pas besoin de se cacher. Ce n'est absolument pas un problème que leur présence soit si sensible : avec des camarades de faction à quelques pas, on se sent en sécurité.

Malgré cela, l'Harmonium garde tout de même quelques lieux assez secrets. Par exemple, prenons l'établissement nommé « Le Hall de la Liberté ». La plupart des gens appellent ça une taverne, mais l'ambiance y est beaucoup plus soporifique que dans la plupart des débits de boisson. C'est ici que les membres qui ont fini leur service viennent se détendre (si tant est que cela soit possible pour une Tête-de-Bois). Le Hall de la Liberté a un club public (pour les militants), un club des officiers et une salle secrète abritant un portail qui mène à la ville de Mélodia, en Arcadie. La faction garde précieusement ce portail ; le fait est que la taverne abrite en permanence plus de 100 membres de l'Harmonium. Selon eux, il n'y a que des membres qui aient jamais franchi ce portail –

mais un lascar pourrait entendre une autre chanson venant de certains Indés ou Anarchistes.

..... La chanson et les soltifs

La Chanson

L'Harmonium fait partie de ces factions qui ont toujours eu un plan. Les Têtes-de-Bois veulent de l'action et ils veulent plus que tout agir contre certaines factions. Les Anarchistes sont probablement le plus gros problème pour l'Harmonium, du fait de leur philosophie et parce qu'ils rêvent de renverser l'ordre de Sigil (ils font tout pour ça). Les grossiums de l'Harmonium établissent des stratégies contre la Ligue, bien qu'ils soient frustrés de devoir lutter contre des lascars sans plan spécifique.

Les Xaositectes sont aussi devenus problématiques, principalement parce que les autres factions arrivent à utiliser ces enfumés pour atteindre leurs buts. L'Harmonium dans sa globalité n'a pas établi de plan contre les Chaoteux, même si les patrouilles arrêtent souvent des membres de cette faction (ceux-ci ne connaissent pas les lois et n'en ont rien à faire ; aussi, ils leur arrive souvent d'enfreindre certaines règles).

Les membres de la Libre Ligue sont aussi dans le colimateur de l'Harmonium. En refusant de rejoindre une vraie faction – même celles que l'Harmonium déteste – ils montrent leur refus de l'ordre des choses vu par l'Harmonium. Comme les Indés deviennent plus organisés, ils attirent encore plus l'attention de l'Harmonium – une source d'ennuis considérable pour la Libre Ligue. Pour certains (et pas seulement les Indés), on dirait que les Têtes-de-Bois veulent les exterminer. Avec une fréquence de plus en plus grande, ils arrêtent des gens juste parce qu'ils sont Indés, et leur donnent une aller simple pour la Morgue.

La Libre Ligue ne le sait pas, mais cet effort n'est pas officiellement sanctionné. Un groupe s'est même assigné la tâche de se débarrasser des Indés – et ils utilisent tous

les moyens possibles (il va de soi que ces membres de l'Harmonium sont plutôt d'alignements mauvais, voire même des plans inférieurs).

Le factol Sarin n'a pas conscience de l'existence de cette minorité au sein de sa faction. Tant que ceux-ci font ça en dehors de leurs tâches journalières, il n'y a pas de raisons pour qu'il soit au courant – mis à part si une autre faction venait à mettre le nez de Sarin dessus. Les Indés pensent que Sarin est derrière tout cela et donc, ils n'iront pas en parler avec lui. Si le factol apprend tout cela, il donnera probablement l'ordre aux meneurs de remplir leurs devoirs et pas plus. Ça n'est pas à un membre normal de décider lui-même ce qu'il doit faire. Détruire la Libre Ligue, même si ça ne va pas contre les principes de l'Harmonium, ne doit pas être fait sans un ordre spécifique. Ce serait contrevenir à la Loi.

Les Mornés et la Garde Fatale sont bien placés sur la liste des auteurs de troubles du factol de l'Harmonium, principalement à cause de leurs philosophies. La destruction ne plaît pas à l'Harmonium et la Garde Fatale la prône. Il doit être assez facile de gérer les Mornés ; tout comme les Xaositectes, ils sont voués à enfreindre la loi un jour, c'est à ce moment-là qu'on les arrête.

Les Gardes Fatales sont une autre paire de manches. Cette faction a une importante fonction dans Sigil : elle contrôle l'Armurerie – ce qui est un gros problème pour l'Harmonium. Les Têtes-de-Bois travaillent à miner la Garde Fatale en évitant toutefois la confrontation directe. S'ils les affrontent, ils tomberont dans le piège des autres, promouvant l'entropie par la destruction réciproque des deux camps. C'est en supportant ses propres buts que l'Harmonium a les meilleures chances de défaire la Garde fatale : construire pour la paix et l'harmonie, c'est lutter contre l'entropie.

Le Soltif

Voyager à travers les plans et les villes est devenu le but principal du plan secret de

l'Harmonium. Le prochain pas jusqu'au but ultime inclue de mettre en application une nouvelle stratégie mise au point en Arcadie. Récemment, l'Harmonium a conçu un plan pour convertir des lascars chaotiques à la cause. Le plan a fonctionné jusqu'à un certain degré, mais il y a eu un revers de médaille : cela a fait glisser la troisième strate d'Arcadie dans son intégralité vers Méchanus. Il semble qu'un peu de Mal provoqué durant les opérations en Arcadie a contrebalancé le Bien du plan. Lorsque la strate est devenue plus neutre, elle est rentrée dans Méchanus !

Bien sûr, les Têtes-de-Bois se sont sentis très honteux par rapport à cette boulette, qui a simplement prouvé que la violence était un

meilleur remède que les plans bien concoctés ; ils veulent ramener cette strate en Arcadie. Pendant qu'ils réfléchissent au comment, ils passent leur temps à empêcher les modrones de « cimenter » la strate à leur plan. L'Harmonium essaie de cacher ce drame, même à ses grossiums.

Il y a aussi le problème de Fortitude, une cité d'Outreterre. Il semble que l'Harmonium veuille faire passer cette ville de l'Outreterre en Arcadie. Les Têtes-de-Bois se tiennent prêts à répandre la bonne volonté et l'harmonie dans la population de Fortitude. Bien entendu, les quelques personnes qui ont été mises au courant là-bas tentent de mettre au point un contre-complot.

II

..Le Bas-Quartier..

On dit que cette partie de la ville n'est pas un quartier à proprement parler – argument qui ne tient pas compte du fait qu'il n'existe pas de définition des quartiers à Sigil. Il est certain que le Bas-Quartier a vu sa taille diminuer au fil des ans. Les plus vieux habitants de Sigil se rappellent l'époque où il incluait encore l'Armurerie et la Morgue (que les plus jeunes placent respectivement dans le Quartier de La Dame et dans celui de la Ruche). Quelles que soient ses frontières, tout le monde est d'accord pour dire que la Grande Fonderie se dresse en son centre. Elle est entourée de petits entrepôts dépourvus de lumière, de fabriques enfumées, de forges aux tintements sonores et de tout un tas d'autres petits ateliers. C'est ici que sont regroupés la plupart des artisans de la ville.

Ce quartier tire son nom du nombre de portails vers les Plans Inférieurs que l'on y trouve et qui ont affecté sa nature de sorte que son atmosphère semble toujours contenir plus de fumée, de vapeur et de cendres qu'elle ne le devrait. Le Bas-Quartier vomit la plupart des brouillards qui s'abattent parfois sur la ville, telles des couvertures jaune brunâtre de gaz sulfureux et empoisonnés qui s'accrochent aux vêtements pendant des jours d'affilée.

Un matois qui reste trop longtemps dans le Bas-Quartier commence à avoir la voix rauque et les yeux larmoyants. Au bout d'un moment, sa peau a absorbé assez de pollution pour prendre une teinte malade. Ses yeux se creusent et s'assombrissent, tandis que ses cheveux se décolorent. Le Bas-Quartier est le seul endroit de la ville dont on puisse deviner qu'un péquin est originaire rien qu'en le regardant. Les habitants du Bas-Quartier sont généralement renfermés et têtus. La plupart des artisans pensent posséder des secrets de fabrication et ils se méfient systématiquement des étrangers – y

compris lorsque ceux-ci sont leurs clients. Et le nombre de créatures des Plans Inférieurs qui hantent les gargotes et les hôtels borgnes du quartier, ou d'azimutés qui se faufilent hors de la Ruche la nuit pour venir rôder dans les rues n'arrangent en rien l'humeur des riverains. Les patrouilles de l'Harmonium ne sont guères nombreuses ici et la plupart des habitants pensent qu'ils doivent prendre soin d'eux-mêmes tout seuls.

Il faut rajouter que les gens ne sont pas les seuls à souffrir de la morsure de l'industrie du quartier. Ces fumées épaisses sont si banales pour certains habitants de la Cage que ceux-ci les ont différenciées par des noms (tout comme les Primaires distinguent les différentes conditions climatiques) : les fumées de bois, les fumées de viande (venant des abattoirs), les piqueoeil (les fumées des alchimistes), les fumées de cercueil (ou fumées de toux, les odeurs d'herbes brûlant dans des pipes bon marché), les fumées de métal (venant des manufactures et autres forges) et les fumées de cuisine. Les fumées et les cendres du Bas-Quartier sont plus faciles à identifier que toutes les autres du fait de leur immanquable morsure acide. La crasse et le soufre des feux du Bas-Quartier recouvrent chaque centimètre de libre, faisant des plaques noires dans la pierre et oxydant le métal. La plupart des statues et des tuiles sur les toits sont entièrement mangées en 40 ou 50 ans. Les statues doivent être enchantées contre la corrosion.

En dépit de la création constante qui anime le quartier des forges, depuis la destruction du temple d'Aoskar (une Puissance présumée morte et flottant dans l'Astral), le Bas-Quartier a diminué. Bien sûr, la chute d'Aoskar a été au bénéfice des Athars – qui pensent que tous les dieux sont des faiseurs – qui ont élu leur quartier général sur les décombres du lieu de prière des fidèles d'Aoskar, aujourd'hui appelé le Temple Ruiné.

Bien que le Quartier ait sensiblement rétréci depuis quelques décennies, il demeure plus grand que le Marché ou le Quartier des Guildes.

Les vapeurs nocives du Bas-Quartier estropient ou au moins ralentissent ceux qui respirent l'air du quartier. Un PJ exposé à cela doit réussir un js vigueur DD15 contre les poisons.

Ceux qui réussissent ne perdent rien et ne subissent que la puanteur.

Ceux qui échouent ont un malus de -1 à leur force et à leur dextérité pour la durée de la brume ; n'importe quel effort exténuant requiert un js vigueur DD18, sans quoi, le personnage est pris d'une toux sanglante qui l'empêche de lancer des sorts et donne des malus de -3 au toucher et aux dégâts pour 1d6 rounds – assez longtemps pour faire la différence entre la vie et la mort.

La plupart de ces brumes durent un jour ou deux avant que le vent ne les balaie ; les anciens se rappellent de certains étés très chauds et calmes où le brouillard nocif s'était tellement épaissi qu'il était devenu tout simplement irrespirable.

Si quelqu'un demandait « *dans lequel des quartiers vit le peuple de Sigil ?* » la réponse la plus juste serait bien entendu, dans tous les quartiers. Cependant, la moitié du temps, on répondra : « *dans le Bas-Quartier* ». Et ce, probablement pour deux raisons. La première, c'est que tous les autres quartiers sont connus pour autre chose que leurs résidences – pas le Bas-Quartier. La seconde, c'est que selon à qui l'on demande, l'expression « le peuple de Sigil » peut être pleine d'un certain sens. Un habitant de la Cage typique pensera que l'on ne parle ni des factols, ni des riches, ni des guerriers qui sont une importante part de Sigil. On parle des gens ordinaires qui vivent dans le Bas-Quartier.

Le quartier est divisé en districts qui sont probablement les plus variés et les plus intéressants de Sigil. Bien sûr, l'air est parfois nocif, les rues sont crasseuses et dangereuses et les gens ne sont pas toujours accueillants – mais au moins, ça n'est pas la Ruche.

Il est à noter que des endroits comme le swordhold ou la majeure partie du district du Temple Ruiné sont plutôt agréables. L'air y est plus respirable et les gens y sont

raisonnablement amicaux (bien qu'un peu réticents avec les étrangers).

1- Données générales

Bâtiments et rues : de grandes bâtisses aux formes biscornues, aux toits pleins de piques et de lames, mélangées avec des maisons qui ressemblent presque à celles qu'on peut trouver sur le Plan Primaire. Le Bas-Quartier est assez représentatif du côté bigarré et cosmopolite de Sigil.

La plupart des rues étroites et sinueuses sont assez sûres durant la journée. Les matois avisés ne s'y attardent pas la nuit, cependant.

Pnjs : ce sont les « gens normaux » qui habitent ici – ceux qui vivent à la sueur de leur front, à la force de leurs bras et à l'habileté de leurs mains. Ils aiment parler et négocier leurs informations, qui sont les meilleures de la Cage.

Le Bas-Quartier est le lieu ultime en terme de « melting-pot » à Sigil. Ce mélange va des créatures des enfers (il y a de nombreux portails vers les Plans Inférieurs ici), jusqu'aux célestes – mais il y a aussi des githzeraïs, des tieffelins et des bariaures, qui égalent le nombre d'humains, d'elfes, de nains, de gnomes, de demi-elfes, de modrones et de pas mal d'autres races.

Qualité et prix des biens et des services : mis à part ce qui est nécessaire pour vivre (la nourriture, les vêtements et autres), le Bas-Quartier n'a pas grand chose à offrir. Les prix sont bas et si les objets sont fonctionnels, le côté esthétique n'est pas ici une priorité.

Une nuit de sommeil peut coûter de 3 p.a. dans certaines pensions à la limite du Fossé, jusqu'à 15 p.o. dans les auberges du côté du Quartier de La Dame.

Un mauvais repas dans les soupes mobiles et les cantines pour ouvriers coûtera 5 p.c., mais un vrai bon repas dans une auberge jusqu'à 5 p.o. dans les districts les moins enfumés.

Localisation des autorités : l'Harmonium tient une base à côté de la Grande Fonderie sur le Chemin des Tavernes, pour y surveiller les fauteurs de trouble et autres alcooliques.

2- La puissance dominante du Quartier

S'il y a une Puissance dominante dans le Bas-Quartier, c'est assurément la rumeur. Elles courent très vite ici, même par rapport aux normes de Sigil. Ce qui fait que les ragots sont si puissants dans un endroit comme le Bas-Quartier, où on péquin fait sa vie sur ses compétences manuelles, c'est que la réputation est très importante. Si les gens n'apprécient pas le travail d'un bougre, il a de sérieux problèmes, parce que c'est tout ce qu'il a. Il est son travail. Parler en mal de quelqu'un – que ce soit sur son caractère ou sur ses compétences revient au même.

Quand il est très important de garder soi-même une bonne réputation, il est aussi important d'être au courant de celle des autres. On ne fait affaire qu'avec des gens en qui on a confiance, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur du Bas-Quartier. De ce fait, dans ce quartier particulièrement, de nombreuses personnes ont pour métier de connaître les informations importantes. Les gens payent cher pour connaître les dernières nouvelles. Ces vendeurs d'informations doivent toujours être à la page, car personne ne donnera d'argent pour des informations qu'une lavandière d'à côté peut vous procurer gratuitement.

3- Un peu d'histoire

La chanson raconte qu'il y a longtemps, le Bas-Quartier s'appelait le Quartier des Primaires. Les nouveaux-venus arrivaient là. Ces gens étaient parqués là par les « Incantateurs » et les « Tueurs de Biges », car les factions ne voulaient pas voir ces béjaunes circuler librement dans la Cage et les gêner dans leurs affaires. Les béjaunes vivaient donc là, du moins jusqu'à ce qu'ils comprennent

comment vivre dans le reste de la Cité – moment à partir duquel ils n'étaient justement plus considérés comme des béjaunes. En ce temps-là, le quartier était environ une fois et demie plus grand et comprenait une bonne partie de ce qui constitue aujourd'hui la Ruche.

Les restrictions placées sur les Primaires vivant dans le Quartier des Primaires causèrent ce que l'on appela « la Rébellion des Béjaunes ». Bien que le nom soit comique, ce qui arriva ne l'était pas. Les habitants avaient compris que beaucoup de portails du quartier ouvraient des passages vers les Plans Inférieurs. Les béjaunes ouvrirent donc le plus de fois possible ces portails, laissant entrer tout ce qui passait à l'intérieur de la Cage. Les fiélons doués d'intelligence savaient qu'il y avait mieux à faire que mettre à sac la ville, mais les béjaunes avaient aussi laissé entrer beaucoup de monstres sans cervelles (et aussi beaucoup de fumées dangereuses et des conditions climatiques épouvantables). Les horreurs qui avaient été libérées ravagèrent le Quartier des Primaires ainsi que les quartiers limitrophes, si bien que La Dame en personne dût intervenir. Beaucoup de monstres disparurent (probablement dans les Dédales, mais peut-être qu'ils furent juste renvoyés dans les Plans Inférieurs). Les dabus firent ce qu'ils purent pour renverser les terribles conditions climatiques qui avaient pénétré la Cité des Portes, mais encore aujourd'hui, reste dans le ciel du quartier le triste souvenir de ces moments effroyables. Les rebelles furent punis (ils furent bannis à jamais dans les Dédales), mais la restriction imposée aux Primaires fut levée.

La prépondérance des portails vers les Plans Inférieurs fit que ce quartier acquit son nom actuel. Cet endroit fut un temps abandonné après la « Rébellion des Béjaunes », mais fut progressivement reconstruit. Lorsque la Grande Fonderie fut construite au centre du quartier, cela redonna vie à cette zone et divers lieux d'habitations et commerces vinrent s'installer.

Quelques personnes ne vont pas dans cet endroit car ils pensent que la clé qui permet aux béjaunes d'ouvrir toutes les portes en même temps se trouve encore là où était jadis le Quartier des Primaires. C'est une perspective assez effrayante que de savoir que l'on peut ouvrir tous ces portails en même temps, mais bon...

4- Vivre dans le Bas-Quartier

Il est évident que par rapport aux standards, la vie n'est pas facile dans le Bas-Quartier, mais il y a des tas d'endroits pires dans le Multivers et pas mal d'entre eux se trouvent à Sigil. Les autochtones persévèrent dans leur labeur pour dépasser leur condition avec dignité et parfois même avec honneur.

Une fois qu'un péquin s'est habitué aux fumées produites par les forges, les portails vers les Plans Inférieurs et Dieu sait quoi encore, la vie n'est pas si désagréable dans le Bas-Quartier. Quand l'air se purifie un peu, les rues sont fréquentées par une foule de gens qui vont et viennent vaquant à leurs petites affaires, quelles qu'elles soient. Une lavandière peut prendre quelques minutes pour jacasser avec ses voisins à propos des dernières rumeurs du quartier. Un marchand peut flâner dans la rue en vendant quelques boissons et mets qu'il conserve dans des paniers recouverts de tissus (qui protègent leurs contenus des dépôts de suie et autres saletés). La plupart des gens, cependant, ont une destination.

Les endroits où l'on se regroupe naturellement sont les tavernes et autres échoppes de restauration rapide, où un lascar peut se désaltérer. Bien que cela soit rarement leur fonction première, ces établissements accueillent parfois des musiciens et autres artistes.

Même dans leurs maisons, les habitants de ce quartier font la cuisine et continuent de travailler. Souvent, de multiples familles partagent la nourriture. Celle-ci est rarement luxueuse, mais elle est bien préparée. La plupart des gens savent ici comment

préserver leur maisons des odeurs du dehors, rendant ces endroits agréables, même s'ils sont simples et peut-être un peu exigus.

« Ce n'est pas parce que nous vivons au milieu de la saleté que nous devons nous-mêmes être sales », disent les mères du Bas-Quartier à leurs enfants. Il y a plus de chances de faire des affaires honnêtes ici que dans le Quartier de La Dame, dans la Ruche, ou dans le Quartier du Marché. Puisqu'ici on vit de sa réputation, on ne fera que des affaires honnêtes.

Bien sûr, si cette description paraît un peu trop rose pour un endroit connu pour son atmosphère putride et ses portails pour les Plans Inférieurs, un péquin peut toujours aller voir dans le pâté de maisons que l'on appelle « Les Portes de l'Enfer », ou quelques endroits comme « le Passeur du Styx » ou « les Dix Fosses » ; il est difficile en ces lieux de nier l'influence des plans démoniaques.

5- Quelques districts

..... [La Petite Bytopie](#)

Collée au district de la Fonderie se trouve la « Petite Bytopie », un endroit plein de gnomes et de gens qui leur ressemblent. Ils accomplissent leur labeur quotidien, récoltent leurs honnêtes rémunérations journalières et rentrent chez eux sans ennuyer personne. Les gens d'ici aiment les choses telles qu'elles sont et ne cherchent pas à troubler cet ordre.

..... [Gurincraag](#)

Gurincraag est un petit pâté de maisons à côté de Petite Bytopie, bien que les habitants de ces deux communautés ne se mélangent que rarement. Gurincraag veut dire « montagne naine » dans une langue naine d'un quelconque monde primaire et c'est probablement ironique. Bien que la population soit majoritairement naine, ce pâté de maisons n'a rien de commun avec la grandeur d'une montagne naine. Le secret, c'est que ces maisons ne sont qu'une façade, car cet

endroit s'étend dans les profondeurs de Sigil, dans des cavernes faites par les nains d'une élégance et d'une majesté assez surprenantes. Les nains ne montrent pas leurs travaux et les nouveaux venus (fussent-ils des nains), ne voient de ce pâté de maisons que la surface.

..... Les Portes de l'Enfer

Le très impopulaire coin des « Portes de l'Enfer » est situé autour de trois portails menant à Baator. La chanson veut que toute la zone soit contrôlée par un unique baatezu (un diantrefosse nommé Mirshaz, bien que d'autres disent que c'est Fesneur). Ordinairement, Les Portes de l'Enfer sont le siège de groupes formant des alliances diverses pour obtenir le pouvoir. Les baatezus (et les mortels qui aiment à vivre près des diables) ne semblent pas mettre le moindre frein à leur amour pour la politique et les luttes de pouvoir. De nombreux experts baatezus ont émis de sérieux doutes quant à la présence permanente d'un diantrefosse à Sigil.

..... La Rue de l'Engrenage

Située non loin des Portes de l'Enfer, mais plus proche de la Grande Fonderie et du Temple Ruiné se trouve la Rue de l'Engrenage, un repaire de modrones. Cette prolongation incongrue de Méchanus juste au milieu de la Cage déstabilise certains lascars, avec ces modrones qui chancellent de case en case, plus bornés les uns que les autres. C'est une zone accueillante, où l'on peut trouver toutes sortes de mécanismes bien faits, d'horloges bien réglées... Mieux encore, si un péquin ne peut empailler personne par ici, il ne peut pas non plus l'être. Les modrones assurent leur propre sécurité, ce qui en fait un endroit tranquille. Ceux qui ont des vues chaotiques devraient oublier leurs plans ici, car ils ne pourront rien gagner.

..... Le district de la Fonderie

On imagine aisément ce que le quartier ouvrier doit être. L'air y est plus épais qu'ailleurs et le labeur impose son rythme à des vies très monotones.

..... Le district du Temple Ruiné

De ce district, on peut seulement dire qu'il n'attire pas grand monde. Personne ou presque ne voudrait habiter auprès de cet endroit maudit.

6- Les Os de la Nuit

Les Greffiers ont des royaumes de connaissances, de lois et de règles dans leurs archives bien ordonnées et leurs dépôts de bois et de papyrus. Les Os de la Nuit sont aussi une mine de connaissance, mais en moins organisée et moins régulée – c'est ici que voleurs, magiciens et chevaliers viennent apprendre ce qu'ont à dire les morts.

« Les Os de la Nuit » sont une caverne complexe juste au-dessus des catacombes qui jouxtent « le Fossé », dans le district le plus chargé en odeurs du Bas-Quartier. L'entrée est un trou béant qui perce le sol d'une maison entièrement dévorée par les flammes il y a longtemps de cela. Une échelle avec des barreaux en os descend tout droit dans une obscurité aussi profonde que l'obsidienne. Depuis le haut de l'échelle, on entend toujours le bruit terrifiant de rats qui galopent et disparaissent dès que quelqu'un pose le pied à l'entrée du salon.

Cette salle de séjour est richement décorée avec les biens laissés dans les tombes de centaines de riches cadavres, des couches épaisses, des linceuls d'enterrement. Officiellement, n'importe quel rabatteur qui demande au Maître des Os la permission de mener des curieux pour une visite se fait jeter, mais en réalité, les serviteurs rats-garous du maître des lieux trouvent le moyen de gagner du jonc avec ces rabatteurs. En échange, ils mènent les chanceux visiteurs pour une rapide marche en catimini à travers les catacombes vers la Chambre de l'Eventreur, où les crânes des morts décorent les murs et le plafond en un pattern élaboré. Le Maître des Os anime régulièrement un des crânes pour effrayer les intrus.

Le Maître des Os est Lothar l'Ancien (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 25/ Libre Ligue/ N), un homme barbu d'aspect fragile avec un visage plein de rides et un esprit plein de secrets. Appelé simplement « Maître » par ses serviteurs et beaucoup des visiteurs, on dit qu'il est trop sage pour que la mort s'approche de lui, alors que d'autres disent qu'il a déjà prévu sa propre mort, qui prendra la forme d'un don fait par un être aimé.

Quand quelqu'un vient à lui avec une question, Lothar négocie ses tarifs, puis va rassembler la réponse en consultant sa « bibliothèque » de crânes. Après tout, les morts sont pleins de connaissances, d'expériences et ils sont incapables de mentir. Des factols, des maîtres voleurs, des momies et le maître de la guilde des tailleurs de pierres composent une fraction de sa collection ; un factol des Chiffonniers, un slaade sain d'esprit, un tanar'ri suprême y figurent aussi. Ce que la plupart des matois ne comprennent pas, c'est que le Maître des Os est un prêtre nécromant qui utilise les questions qu'on lui pose comme source d'informations.

Lorsqu'on lui présente un nouveau crâne, Maître Lothar offre un prix qui lui semble juste. Après tout, peu d'autres personnes ont la capacité d'utiliser les crânes autrement qu'en presse-papier. Les prix varient d'une pièce d'or pour un serviteur un peu sage à 10000 pièces d'or pour la tête d'un factol prise dans les mausolées ou les cryptes sous le quartier général d'une faction. La chanson dit que Lothar est à la recherche du crâne du mage Shekelor, qui défia La Dame des Douleurs et d'Imendor, le dernier prêtre d'Aoskar, qui connaissait les plans de son dieu (et mourut pour eux).

Le Maître se retrouve rarement seul dans ces catacombes. Ses meilleurs assistants sont des rats-garous, un prêt de Lambeaux d'Ombre, le Roi des Rats, qui reçoit de précieuses informations en échange. Ses rats partent dans les catacombes en quête de tel ou tel crâne spécifique quand la bibliothèque de Lothar ne suffit pas.

Le complexe dans son ensemble est gardé par un puissant golem de pierre qui a la forme d'une énorme goule armée de griffes acérées et dont la grosse langue noire pendouille. Ce golem monte continuellement la garde dans la bibliothèque de crânes de son maître et surveille ses dernières acquisitions. Une flamme mystique réside au fond de son cœur et l'anime. Certains disent que lorsque le maître mourra, la flamme s'en ira. Jusque-là, la réputation du golem est suffisante pour arrêter les voleurs et expulser les invités trop grossiers.

Golem de pierre ; créature artificielle de taille G ; FP 11 : DV 14d10+30, pv 107 ; Init. -1 ; VD 6m ; CA 26 (contact 8, pris au dépourvu 26) ; BAB +10/ lutte +23 ; attaque au corps-à-corps +18/+18 (coups, 2d10+9, allonge 3m, 20/x2) ; Attaques spéciales : lenteur ; Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/ adamantium) ; vision dans le noir (18m), vision nocturne ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +4, volonté +4.

Caractéristiques : force 29, dextérité 9, constitution-, intelligence-, sagesse 11, charisme 1.

Lenteur : identique au sort *lenteur*, utilisable tous les deux rounds par une action libre. Portée 3m durée 7 rounds, jet de volonté DD 17, basé sur la constitution.

Immunité contre la magie : immunisé par tous les sorts et pouvoirs affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets affectent différemment cette créature : *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme sous l'effet de *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans js, tandis que *transmutation de la boue en pierre* lui permet de récupérer tous ses points de vie perdus. *Transmutation de la pierre en chair* ne modifie pas son organisme mais annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pour un round entier.

Actuellement, Maître Lothar essaie une nouvelle expérience : créer un fossé magique dans les cadavres pour drainer leurs connaissances. En ingurgitant ces liquides, il espère acquérir une plus grande sagesse.

7- Le Fossé

On a souvent dit qu'il délimitait la frontière avec la Ruche ; toujours est-il que le Fossé est un grand plan d'eau : un marécage puant où les cadavres (partiels ou entiers)

semblent germer la nuit venue. Ses eaux sont corrosives et la plupart des corps sont méconnaissables après quelques heures d'immersion – la plupart des gens n'iront jamais jeter un coup d'œil là-dessus, mais il arrive que des enquêteurs de l'Harmonium soient obligés de le faire. La rumeur court selon laquelle le Fossé serait une mare d'eau du Styx ; bien que personne n'ait personnellement vu de marraenoloth naviguer dedans, tout le monde semble avoir un ami qui a un ami en ayant aperçu un. Ne les croyez pas.

D'une certaine manière, le Fossé ressemble plus à l'idée d'une rivière qu'à une vraie rivière : il lui arrive de geler ou d'avoir un débit plus rapide en prenant une couleur verte, mais la plupart du temps, ses eaux restent marron et stagnantes.

Le Fleuve Océanus purifie parfois le Fossé ; ces rares occasions sont célébrées par le peuple du Bas-Quartier, qui passe sa journée à se baigner dans les douces eaux argentées du célèbre fleuve. Ces festivités ne sont malheureusement pas très fréquentes.

Les bords du Fossé sont le terrain où se regroupent des Xaositectes et une guilde d'artisans, qui utilisent l'eau pour transporter rapidement du matériel de la Grande Fonderie vers les portails de Ribcage, Pestemort, Rigus et Désespérance, villes-portail menant respectivement vers Baator, les Abysses, l'Achéron et la Gaste Grise.

La nuit venue, plus personne n'accepte de venir travailler sur les bords du Fossé par crainte de la Bête du Fossé, un animal presque certainement mythique qui selon eux, dévore les fous qui s'approchent de l'eau durant les heures les plus sombres de la nuit.

En fait, la Bête du Fossé n'existe pas, excepté comme effet des illusions des dabus qui se servent du fossé aux alentours d'antipic comme décharge. Ils y jettent à peu près n'importe quoi, du cadavre pourri à l'enseigne d'auberge, tout ce qui est bon pour la poubelle. Peu d'habitants de la Cage

ont connaissance de l'existence de ce regroupement de dabus, puisque ces derniers n'en parlent pas et travaillent silencieusement. Les seuls qui font exception à cette règle sont les récupérateurs, qui attendent patiemment que les serviteurs de La Dame soient partis, pour fouiller dans cet amas d'ordures et trouver ce qui aurait un minimum de prix, pour ensuite le vendre.

Les rats-garous se rassemblent aussi le long du Fossé, où ils reçoivent les ordres de leur roi par le biais de ses lieutenants. Le Roi des Rats, Lambeaux d'Ombre, vit dans les souterrains, dans une section du Royaume du Dessous prise aux dabus et jamais réclamée. Ces tunnels sont entièrement arrangés pour la défense, car Lambeaux d'Ombre vit dans la peur constante de... quelque chose. Quelque chose dont il ne parlera même pas à ses fidèles lieutenants. Les spéculations vont bon train chez les rats-garous ; certains disent qu'il a peur du Maître des Os, certains d'un baatezu qu'il aurait croisé et d'autres, de La Dame. D'autres parlent du fantôme de son rejeton qu'il aurait noyé dans le Fossé. D'autres disent qu'il a peur de ses serviteurs et ceux qui connaissent son secret savent qu'il a un jour vendu un esprit capturé qui serait parvenu à s'enfuir et qui le hanterait depuis (il s'agirait de l'esprit d'un Seigneur des Abysses). En tous les cas, Lambeaux d'Ombre a transformé ces tunnels en une série de pièges, de trappes empoisonnées, de fosses profondes et de passages secrets à travers lesquels même les rats n'arrivent pas à naviguer. Les visiteurs (généralement des prêtres et des mages employés pour lancer des sorts de protection et autres pièges magiques) ne sont autorisés à entrer qu'avec les plus grandes précautions et les plus grandes supervisions. En plus des passages principaux, faits pour les rats-garous, ce réseau est percé de petits passages pour les rats et les ombres brumeuses.

Lambeaux d'Ombre ; dénombre ; extérieur (Chaos, intangible, Mal) de taille M ; FP 8 ; DV 10d8, pv 45 ; Init. +11 ; VD vol 12m ; CA 22 (contact 22, pris au dépourvu 15) ; attaque au corps-à-corps +17/+17 (griffes, 1d6 maléfiques, 20/x2) ; Attaques spéciales : étreinte, bond, pattes arrière, griffes

d'écorcheur, pouvoirs magiques ; Particularités : affinité avec les ombres, Extérieur, immunités, intangible, vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Faiblesses spécifiques : impuissance à la lumière ; AL CM.

Jets de sauvegarde : réflexes +16, vigueur +7, volonté +10.

Caractéristiques : force -, dextérité 24, constitution 10, intelligence 17, sagesse 17, charisme 20.

Compétences : bluff +15, concentration +10, connaissance (mystères) +16, connaissance (plans) +11, déplacement silencieux +20, détection +15, diplomatie +12, discrétion +30, fouille +16, intimidation +7, perception auditive +16.

Dons : expertise du combat, science de l'initiative, réflexes surhumains.

Etreinte : quand un démembre touche un adversaire de taille M ou moins avec ses deux griffes, il inflige les dégâts normaux, puis tente d'agripper l'adversaire au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte +17). S'il agrippe l'adversaire, il peut l'attaquer avec ses pattes arrière dans le même round. Le démembre peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser ses griffes pour maintenir l'ennemi (malus de -20 au jet de lutte, mais le démembre n'est pas considéré comme agrippé). Dans tous les cas, chaque jet de lutte réussi durant des rounds successifs inflige automatiquement les deux dégâts de griffes.

Bond : si le démembre plonge ou bondit sur son adversaire durant le premier round de combat, il peut attaquer à outrance (y compris avec ses pattes arrière) même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Pattes arrière : une fois qu'il a immobilisé sa proie, le démembre peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+17 corps-à-corps) pour 1d6 point sde dégâts chacune. Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur un adversaire.

Pouvoirs magiques : *ténèbres, à volonté ; ténèbres des damnés et ténèbres profondes*, une fois par jour ; *possession*, une fois par semaine. Niveau de lanceur de sorts : 10. DD 15+ niveau de sort.

Affinité avec les ombres : l'immersion dans les ténèbres absolues est une aubaine pour les démembres. Ils bénéficient d'un bonus d'altération de +4 à la CA aux jets d'attaques, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristiques dans ces conditions.

Griffes d'écorcheur : quand les griffes de Lambeaux d'Ombre touchent de la chair, elles deviennent tangibles, permettant à la créature de griffer, d'attaquer avec ses pattes arrière et même d'agripper son adversaire en ignorant toujours son armure. Ses attaques de griffes et de pattes arrière sont donc considérées comme des armes de contact. Les créatures dépourvues de chair, comme certaines créatures artificielles, sont immunisées contre ses

attaques. Les créatures tangibles qui tentent de lutter contre un démembre ne peuvent que tenter d'échapper à sa prise : ils ne peuvent ni lui infliger de dégâts ni d'immobilisation lors d'une lutte. Tous les dégâts infligés par les griffes d'un démembre sont maléfiques.

Immunités : contre le feu, le froid, l'électricité, les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Intangible : Lambeaux d'Ombre ne peut être blessé que par d'autres créatures intangibles, les armes +1 ou mieux, les sorts, pouvoirs magiques ou pouvoirs surnaturels, en conservant 50% de chance d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible, excepté les effets de force ou les attaques dues aux armes spectrales. Il peut traverser les objets solides (mais pas les effets de force) à volonté, et ses propres attaques traversent les armures, les armures naturelles et les boucliers, mais pas les bonus de parade et les effets de force. Il se déplace toujours en silence et ne peut pas être perçu à l'aide d'un jet de perception auditive, sauf s'il en décide autrement.

Impuissance à la lumière : la lumière vive (celle du soleil par exemple) affaiblit les démembres, qui la fuient. Dans ces conditions, ils subissent un malus de -4 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Lambeaux d'Ombre ressemble à un fin voile de noirceur, un coin de pièce un peu trop sombre. De cette forme changeante émergent des cornes, des griffes et des crocs. Il est toujours en mouvement et ne peut pas rester sur un trône. Il passe de longues heures solitaires, à recompter ses nombreux trésors, pour vérifier que tout y est. Comme tous les démembres, Lambeaux d'Ombre ne parle pas et ses messages à ses serviteurs se font donc sous forme écrite : de minces lettres qui consomment le papier en un jour ou deux.

Lieutenants Trick et Track

Voir caractéristiques du Rat-garou p.176 du Manuel des Monstres.

Trick et Track sont des jumeaux, dont le pelage est beige pâle et le museau noir. Les jumeaux ne sont pas particulièrement brillants, mais ils sont assez malins pour jouer sur les peurs de Lambeaux d'Ombre – quand ils osent – pour gagner plus d'argent pour eux-mêmes (de toutes façons, disent-ils, c'est

pour notre sécurité à tous). Un jour, ils iront trop loin et Lambeaux d'Ombre se trouvera tout simplement de nouveaux lieutenants.

8- La Cloche d'Or

La Cloche d'Or est un mont-de-piété pour les pauvres et les désespérés. La Cloche propose des armes, des armures, des ustensiles de cuisine, des bijoux, de prétendues clés de portails, des symboles sacrés ou impies, des cartes et bien d'autres choses. Peu d'objets sont magiques ou même de bonne qualité. Tous ces biens sont disponibles à la moitié de leur prix normal, sans aucune garantie de fonctionnement.

La Cloche est aussi connue pour être la demeure de Marisha la renarde, une alu-fiélonne, dont le bras gauche a été estropié il y a plusieurs années, ce qui la force à un semi-enfermement. Beaucoup croient qu'elle est une espionne pour les tanar'ris de Sigil, mais en réalité, le vrai espion, c'est son mari, un humain nommé Pincher l'Exilé (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 4/ Athar/ CM), un serviteur du Seigneur des Abysses Baphomet. Pincher n'est pas particulièrement un grand combattant, mais il a des amis haut placés au sein du Temple des Abysses et des tanar'ris de la cité ; son magasin a souvent été cambriolé, mais les voleurs ont toujours été retrouvés flottant dans l'eau bourbeuse du Fossé. Le videur du magasin est un énorme minotaure du Plan Primaire appelé Crookshank (Primaire/ mâle minotaure/ guerrier niveau 6/ Athar/ CN). Ses sabots cloutés sont recouverts de métal et il porte toujours une puissante *masse* +3 nommée « Eclair » et un *bouclier* +2. Crookshank est une attraction pour le magasin. Il a un caractère rude quoique sympathique, qui amuse la galerie. Il fait rire les gens, même quand ceux-ci sont en train de se faire escroquer.

Autant dire que pour proposer des prix aussi bas, il faut vraiment que Marisha « rachète » tout ce matériel à vil prix. On l'a souvent accusée de recel, même si ça n'a jamais pu être prouvé. Ce qui est sûr, c'est que quel que soit son état, elle rachètera

n'importe quel type d'objet au quart de son prix. Ce qui est une manne pour la Cloche d'Or, ce sont les riches, les administrations ou les temples qui veulent se débarrasser de leur vieux matériel. Marisha paye des gamins du coin pour aller récupérer de telles marchandises, même s'il faut pour cela que l'alu-fiélonne ait quelques contacts dans les hautes sphères (ce qui n'est que très partiellement le cas, puisque seuls les riches ayant une mentalité charitable s'intéressent à ce genre d'œuvres). Lorsque la bande de gamins qui récupèrent ces objets pour elle est au chômage technique, ils vont traîner du côté du Fossé, puisque c'est un peu la décharge municipale.

9- Les Aiguilles du Temps

Cet extraordinaire magasin est une partie de Méchanus, posée Dieu sait comment en plein cœur de Sigil. Des sections entières de cet endroit sont en perpétuelle rotation, en mouvement, ou en train de se retourner. Des plates-formes s'élèvent d'un étage à l'autre, des portes s'ouvrent et se ferment toutes seules. Tout ceci peut être assez déroutant dans un univers médiéval-fantastique. L'endroit a même son propre clocher à horloge et un réverbère toujours allumé.

« Les Aiguilles du Temps » résulte de la collaboration entre des matois différents mais qui se trouvent sur la même longueur d'ondes, en l'occurrence des aasimons, des modrones, des gnomes du Plan Primaire, ainsi que des nains. Ils ont tous pour but de réaliser des compas plus justes, des jouets mécaniques, des boîtes à musique, des automates humanoïdes, des horloges avec des coucous qui font coucou et beaucoup d'autres objets technologiques durables. Les membres de cette association s'appellent eux-mêmes les « Gardiens du Temps », bien que seule une petite partie d'entre eux travaillent réellement sur des horloges. Ils paieront cher pour de nouvelles technologies qu'on leur apporterait.

Bien que le magasin soit spécialisé dans toutes sortes d'objets mécaniques, de

l'horloge à pendule au sextant, ses différents occupants le perçoivent chacun à leur manière. D'une certaine façon, « les Aiguilles du Temps » est plus un groupe ayant des intérêts communs qu'une guilde d'artisans. Les modrones voient le magasin comme une espèce de temple et ils se montrent très respectueux, faisant des offrandes et apparaissent en masse pendant la Grande Marche Modrone pour y faire les bonnes prières les bons jours. Ils ne désirent pas vendre leurs fabrications, même s'ils accepteront de les donner à d'autres créatures loyales qui manifestent un intérêt pour leur mode de pensée. Cependant, il faut savoir qu'accepter une création des modrones vous rend redevable vis-à-vis de cette race. Ils peuvent désormais venir vous voir pour obtenir de l'aide ou pour demander de restituer l'objet. Refuser, c'est s'attirer l'inimitié de la race modrone dans son intégralité. Il ne faut donc pas prendre un objet aux modrones si l'on n'est pas sûr d'en accepter les conséquences (c'est-à-dire être leur débiteur ou devoir affronter un escadron de modrones en colère).

Quadrones (4): FP 4 ; init +4 (initiative fixe 6), VD 6m, 9m vol (médiocre) ; PV 45, CA 19 (contact 14, pris au dépourvu 15) ; attaques au corps-à-corps +5/+5/+5/+5 (épée longue, 1D8 +3, 19-20 /x2) ou corps-à-corps en volant +5/+5 (épée longue, 1D8+3, 19-20 /x2) ou à distance +7 (arc long, 1D8, 20/x3); Attaques spéciales : combat coordonné avec allié, attaque répétitive ; Particularités : résistance de 10 au froid, à l'acide et au feu, infravision sur 18 m, vision de tous les côtés, *lévitation*, leader modrone, immunité aux sorts affectant l'esprit et aux critiques, AL : LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur+1, volonté+3

Compétences : perception auditivie +12, fouille +10, détection+12, psychologie +11

Combat coordonné avec allié : +4 aux prises en tenaille.

Leader modrone : peut donner des ordres à tous les modrones de castes inférieures,

Attaque répétitive : si un modrone effectue une attaque à outrance sur une cible, il aura un bonus de +2 pour la toucher le round suivant.

Pentradrone (1) : FP 5, init +2, PV 53, VD 9m ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 19) ; attaque au

corps-à-corps +10/+10/+10/+10/+10 (claques, 2D6+9, 20/x2) : Attaques spéciales : combat aveugle, souffle de gaz paralysant, attaque coordonnées avec alliés (+4 lors des prises en tenaille), Particularités : infravision sur 18 m, vision de tous les côtés, *lévitation*, RD 5/ chaos, résistance de 10 au froid, à l'acide et au feu, immunité aux sorts affectant l'esprit et aux critiques ; AL : LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur+2, volonté+6

Compétences : discrétion +11, perception auditive +12, fouille +11, détection +16, acrobatie +8.

Attaque coordonnées avec alliés : +4 lors des prises en tenaille.

Souffle de gaz paralysant : sur 9 mètres, DD16 de vigueur, 2D4 rounds – quand il l'utilise, il ne peut plus s'en servir ni *lévitation* pendant 5 rounds),

Les aasimons voient « les Aiguilles du Temps » comme le reflet de l'harmonie dans le Multivers et ils considèrent les constructions mécaniques comme l'expression de l'harmonie en dehors de Sigil. Ils trouvent la boutique agréable mais ne font souvent rien de plus qu'y acheter des bibelots.

Les apprentis nains ou gnomes sont plus inclinés à partager leurs fabrications, même si ça n'arrive que lorsque leur durabilité et leur fonctionnalité ont été dûment testées. On ne vend rien qui ne soit pas totalement fonctionnel – et cela représente pas mal de projets avortés, qui traînent dans l'atelier, attendant qu'on récupère sur ces carcasses les dernières pièces non-recyclées.

Le maître de la guilde est un vieil homme nommé Saddam Hasan Ibn Arvalas (Primaire/ mâle humain/ magicien niveau 14/ Fraternité de l'Ordre/ LB), un maître mécanicien de Toril. Bien que sa spécialité soit de donner des propriétés magiques à des objets mécaniques, ses compétences ont été modifiées et accrues par sa rencontre avec les modrones. Il peut construire un squelette mécanique pour un mage ou un prêtre désireux de fabriquer un golem (réduisant le temps nécessaire pour la construction dudit golem par deux), ou même pour en faire un automate. Saddam fait souvent référence à son mentor, Trobriand, l'ancien maître du

magasin et Primaire lui aussi venant de Toril (responsable des automates de Trobriand, qui infestent aujourd'hui la région de Mont Profond).

10- La Maison de Repos

Mal connue, même des rabatteurs, « la Maison de Repos » est un asile de fous tenu par les Hommes-Dieux. Il est évident que Sigil abrite plus que sa part d'enfumés, rendus fous par les Puissances, les fiélons et les contradictions des plans. La plupart d'entre eux peuvent se balader librement dans la ville, mais les dabus et parfois l'Harmonium amènent ici les vrais psychopathes, pour qu'on les garde bien au calme. Les Hommes-Dieux ne vont jamais dans la rue pour chercher les fous, ils gardent seulement ceux qu'on leur amène. Le plus craint de leurs pensionnaires se nomme Sougad le Hors-la-Loi, le plus violent des tueurs de masses qu'ait connu Sigil (récemment en tout cas).

Quelques biges vous diront que « La Maison de Repos » se trouve dans le Quartier de La Dame, mais c'est faux. A l'intérieur, il y a une multitude de portes et de nexus, tous cachés derrière des portes suffisamment discrètes. Bizarrement, même les gens qui sont passés devant ce bâtiment semblent oublier son existence.

A la tête de la Maison de Repos se trouve le régisseur Bereth, engagé par le factol Ambar des Hommes-Dieux. Un nouveau régisseur n'est nommé qu'à la mort du précédent.

11- La Société de l'Éther luminescent

Club huppé pour mages mercenaires, la Société était jadis dans le Quartier de La Dame, mais elle a déménagé il y a quelques années. Cela est probablement dû au fait que ces mages ont de plus en plus passé de contrats avec les artisans et de moins en moins avec les grossiums de la cité, qui

demandaient trop d'exclusivité (certains ont prétendu que les Chevaliers de La Dame tuaient les mages qui leur avaient rendu service pour s'assurer leur silence). Qui plus est, les grossiums leur laissaient trop peu de temps libre pour mener des expériences personnelles.

Il y a un unique symbole au-dessus de l'entrée – une porte se trouvant au rez-de-chaussée – qui veut simplement dire « Lumière ». Seuls les membres et leurs invités sont autorisés à entrer ; les autres sont refoulés par Gamnesto le Vil, le vénérable portier (Planaire/ mâle fiélon (gehreleth)/ Libre Ligue/ NM). La petite histoire veut que Gam ait été invoqué par le fondateur de la Société et qu'il est forcé de garder la porte jusqu'à ce que la Société disparaisse. La violente réaction de Gam à l'évocation de cette histoire est probablement lui donne sans doute du crédit. Toutes les provocations le plongent dans un torrent de violence, qui est le seul exutoire à la rage dans laquelle le met le fait d'être confiné à une seule tâche depuis des décennies.

Une fois qu'un visiteur accède aux celliers, il les découvre remplis du sol au plafond par des livres, des parchemins, des chartes, des mappemondes et autres tablettes, tous pleins de sagesse interdite sur les plans, les fiélons et les Puissances. Plus important, ils abritent une longue série de clés de portails et d'effets de sorts en différents endroits du Grand Anneau. Bien entendu, dans la mesure où les plans sont infinis, la liste n'est jamais exhaustive, même si elle est très souvent mise à jour. De toute manière, chaque arcane ou travail de valeur est marqué par la signature magique de son propriétaire et le gardien de la porte peut les sentir de par leur nature magique si l'on essaye de les faire sortir de la bibliothèque. N'importe quelle tentative de vol provoque l'implacable colère du fiélon et de tous les mages se trouvant là. *Téléportation* et autres pouvoirs similaires ne fonctionnent pas dans l'enceinte de la Société, que ce soit pour y entrer ou pour en sortir. Tout le monde doit passer par le portier.

Une chaude lumière brille dans chaque pièce et tout le complexe est richement décoré (bien que les décorations soient un peu usées) par diverses tentures, tapisseries et tapis, qui atténuent le bruit. Des pièces privées sont disponibles dans les profondeurs des caves pour plus de sécurité lors d'invocation de fiélon ou de récalcitrantes créatures du Bien... La Société abrite aussi une cave d'excellents vins et des réserves de nourriture raffinée (la plupart des prix sont de deux ou trois fois plus élevés que la moyenne).

Devenir membre n'est pas en soi une bien grande épreuve : il faut aligner une certaine quantité de jonc que la plupart des béjaunes n'auront pas l'occasion de voir dans toute leur vie. L'inscription coûte 10000 p.o. (ou plus, pour certains) et les mages de la Société doivent reverser 10% de leurs revenus à leur organisme ou 1000 p.o. par niveau de mage chaque année (selon ce qui fait le plus) pour rester membre. De toute manière, depuis que consulter la bibliothèque coûte 1000 p.o. par jour, devenir membre peut à la longue se révéler moins coûteux. Des exceptions sont occasionnellement faites pour ceux qui offrent des travaux nouveaux et particulièrement intéressants à la bibliothèque de la Société.

12- Oïrk et Firkin

Voilà une taverne bien fréquentée et bien gardée qui a attiré un bon nombre de créatures des Plans Supérieurs depuis qu'elle a ouvert. Derrière ses fenêtres aux vitres teintées se cachent une clientèle d'eladrins, de palms, d'aasimars, de tulanis, d'eiheriars, de bariaures – et occasionnellement de devas. L'atmosphère chaude et humide n'est pas au goût de tous, mais certains viennent ici « en cure » pour les bienfaits de la vapeur pour la peau, notamment. La nourriture est simple mais nourrissante ; les boissons, fortes, claires et douces.

Comme on peut s'y attendre, cet établissement est fréquenté par des githzeraïs, chacun buvant seul sa boisson, calmement et silencieusement. Ils ne profitent de la compagnie de personne sauf de la leur et ils font régner l'ordre par leurs propres moyens. Les githzeraïs qui y ont été disent qu'un peu du chaos des Limbes y a été installé et que les Anarchs et les Maîtres du Chaos forment des images à partir de ça, pour la plus grande joie des clients (ils y forment des images, des créatures et diverses couleurs). Certaines conversations se passent uniquement par télépathie, ce qui rend cet endroit plutôt calme.

Parmi les githzeraïs fréquentant ces lieux, il y a des groupes de jeunes qui s'assemblent pour chasser les illithids à travers les Plans. Un de ces groupes est dirigé par une githzeraï avec de nombreux piercings du nom de Fhas'kir (Planaire/ femelle githzeraï/ guerrière niveau 5/ Libre Ligue/ CN), qui pense avoir découvert le secret d'Illesine – le très haï dieu-cerveau des illithids – qu'ils veulent envoyer dans le Livre des Morts. Fhas'kir a acheté un exemplaire des notes de Bilfar le Devin, un mage assassiné qui avait émis une théorie selon laquelle les rats-crânes, la peste des plans, seraient les yeux par lesquels Illesine voit.

Fhas'kir et ses huit comparses projettent de parcourir la Cage, pour attraper et tuer tous les rats-crânes qu'ils y verront. Le problème est que le collectif de rats-crânes supérieurement intelligent connu sous le nom de Tant-en-Un a eu vent des projets de ces githzeraïs et a chargé son serviteur Parakk de faire tout ce qui était en son pouvoir pour éloigner ou éliminer ces fanatiques.

14- La Lanterne à Capote

Cette guilde de voleurs informelle est un endroit où les chevaliers de la gueuserie se retrouvent, échangent des secrets, font des plans, ou tout simplement se regroupent. Le seul qu'ils n'essayent pas de peler, c'est le

Vieux Larmish, le tenancier, qu'ils appellent « Le Grand Ver » derrière son dos, en référence au trésor qu'il cache prétendument dans les fondations de la taverne.

15- La Coupe de la Sirène

Cet endroit est connu pour son enseigne, sur laquelle figure une sirène (une sorte de femelle demi-aquatique du Plan Primaire) avec deux coupes en forme de coquillages qui couvrent ses seins. Elle a un sourire aguicheur – certains disent libidineux – sur les lèvres. L'endroit est aussi réputé pour ses danseurs et pour Larissa, une voleuse particulièrement douée.

16- Le Doney Rouge

Des hommes laborieux, forts et violents, toujours prêts à rire ou à se battre : voilà le genre de personnes qui fréquentent ce débit de boissons. Les combats sont plus qu'une manière d'évacuer la pression ; c'est une distraction pour tous et une opportunité de faire des paris. La nourriture et les boissons y sont de qualité moyenne mais leur prix est bas.

17- Le Rat Tacheté

Le « Rat Tacheté » est un bouge pour ceux qui ont à peine de quoi se payer du vin coupé à l'eau et de la bière de piètre qualité. Des Hommes-Poussière y attendent que certains clients viennent les voir pour signer un « Contrat ». En échange de l'accord légal couché par écrit – et tamponné par les meilleurs avocats Greffiers – de disposer du corps de la personne signant le contrat (après sa mort et pendant son éventuelle non-vie), les Hommes-Poussière donnent au pauvre bougre en mal de jonc une somme variant selon les négociations, mais pouvant aller de six pièces d'argent à 3 ou 4 pièces d'or. Il arrive que les clients s'indignent du sale commerce auquel se livrent ces Hommes-Poussière et qu'ils les chassent sans

ménagements. On les voit cependant très souvent se présenter à la Morgue quelques jours plus tard, tout penauds, demandant, « un contrat de plus, pour un de leurs amis ». Sigil broie les pauvres après les avoir pressés jusqu'à la dernière goutte de sang.

Il arrive à Qaida (qui vit à la Morgue), de venir ici proposer des contrats.

Il y a une autre personnalité qui fréquente ces lieux, même si son travail (ou sa « mission », si l'on veut être précis), fait que cette femme n'est pas très célèbre. Elle n'a pas de nom connu excepté le surnom du Grixxit.

Le Grixxit :

Localisation : en train de vendre des cartes et des informations à la taverne du Rat Tacheté. Le reste du temps, elle rôde dans les rues pour détruire des portails.

Personnalité : obsessionnelle et paranoïaque.

Comportement : Le Grixxit est tellement obnubilée par sa quête qu'elle s'y est un peu perdue. Elle ne parvient pas vraiment à avoir de relation avec quiconque. La vérité est qu'elle évite même les contacts. Lorsqu'elle est forcée de discuter, ça la rend tellement nerveuse qu'elle fait tout pour écourter l'entrevue, mettant à plat les différentes options le plus vite possible pour ne pas avoir à tergiverser trop longtemps.

Combat : Le Grixxit évite le combat à tout prix, craignant que sa vie prenne fin prématurément sans qu'elle ait pu terminer l'œuvre de sa vie. Si elle ne peut pas négocier pour éviter un affrontement, elle cherchera n'importe quel autre moyen pour s'échapper, ce qui lui a déjà valu par le passé de belles poursuites à travers les rues et sur les toits de Sigil.

« Mes attaques nocturnes sur les portails de la ville me prennent toute mon énergie. Je passe toute la journée à dormir, me cachant dans ce trou puant jusqu'à la tombée de la nuit, pour reprendre ensuite mes pérégrinations nocturnes. Tant de portes à fermer, à détruire. Elles m'appellent, des lumières orange dans les vapeurs violette d'antipic. Seuls mes yeux peuvent les voir clairement. Ils sont ce qui fait que ma mission est claire. Mes sales yeux sont le don d'un siècle de descendance d'Expansionnistes, ils sont notre chance de faire tomber La Dame.

Chaque porte que je ferme, c'est une gifle que je lui mets.

Je me donne corps et âme à ma mission. Je suis ce que je fais. J'oublie de manger. J'ai oublié mon nom. J'ai tant de fois gribouillé un «X» – le symbole de mon nom d'adoption, le Grixxit – sur les lieux de mes forfaits, que je ne peux me souvenir d'un autre patronyme. Ma vie d'avant n'existe plus. Comme tout le reste.

Le Dame n'a pas réussi aussi bien qu'elle le pense à éradiquer les Expansionnistes de la face des plans. Quand elle exila notre bien-aimé factol Timlin dans un dédale et nous bouta de sa ville, elle ne fit que renforcer les survivants dans leurs convictions. Certains disent que nous avons fui en Ysgard comme des enfants, mais moi, je sais qu'à Vanabeim, mes compagnons n'avaient que haine pour La Dame et aucunement peur. Cela remonte à plus de mille ans maintenant, et tous les autres sont morts, mais je suis bien là, moi. Je suppose que Notre Dame des Douleurs nous a oubliés. Je suis là et moi, je n'ai rien oublié.

Je suis la dernière, comme les grixxits d'Ysgard, ces petits mammifères au pelage noir, qui sont menacés d'extinction parce qu'on les chasse pour leur fourrure. Mais je ne me laisserai pas attraper si facilement, moi. Quand la nuit, je rôde dans les artères de La Cage, je m'enrobe de plusieurs épaisseurs d'habits sombres, qui couvrent mon visage de manière à ce que seuls mes yeux et mon nez dépassent. J'utilise parfois ma longue ceinture comme corde quand on veut m'attraper. J'ai des chaussures spéciales de cuir souple à mes pieds, qui me rendent plus silencieuse. L'anneau magique que je porte à la main gauche fait de moi une cible difficile.

Je porte des mitaines, qui me permettent de grimper n'importe où à tout instant pour m'échapper. Je muscle mes doigts chaque jour en me suspendant à la porte de ma chambre. Je n'ai pas d'autre protection que la furtivité. Et je suis une Suppliante, je n'ai

aucun espoir de vivre une autre vie après celle-là.

Ils sont tous contre moi. Ramander le Sage (Planaire/ mâle humain/ magicien 18/ Marqués/ NM) veut me tuer – chaque portail que je ferme est un portail de moins qu'il peut vendre. La fiélonne Shemeshka et toutes les factions – exceptés les Anarchistes et leur sympathique chercheuse de portails Lissandra – veulent mettre fin à mes opérations, qui perturbent leurs commerces. Il y a aussi, bien entendu, La Dame des Douleurs. Je ne sais pourquoi elle me laisse en paix. Si elle pense que je suis insignifiante, elle se fourvoie. Peut-être pense-t-elle que je suis un feu qui se consumera de lui-même ?

Mais la flamme qui m'anime brûlera pour longtemps. Je continuerai à frapper au hasard et sans cesse. Certaines nuits j'attaque directement le portail, en murant par exemple le seuil d'une porte dans une allée, mettant le feu à une armoire, coupant une arche faite de lierre-rasoir. D'autres nuits, je bloque un portail très utilisé pour un temps limité avec mes runes des plans – un mot prononcé et le portail reste fermé pour des semaines. J'ai réuni un bon nombre de ces runes en Ysgard et j'ai maintenant un meilleur rendement dans ma tâche de destruction des portails, leur mort me permettant de mieux continuer mon oeuvre. C'est comme si les portails eux-mêmes voulaient ma réussite.

Il s'avère que quelqu'un d'autre partage mes buts. J'ai découvert devant ma porte plusieurs paquets contenant des outils de destruction – des haches, des torches, des lames et des briques – qui avaient été laissées là pendant la journée alors que je dormais. Il y a de cela quatre jours, je me suis réveillée d'un rêve brumeux et j'ai entendu des bruits sourds venant de derrière ma porte. J'ai frissonné de panique, mais je ne suis pas restée là sans rien faire. J'ai sauté jusqu'à la porte, me précipitant dans la rue, pour monter dans un arbre. J'ai aperçu une githyanki en train de courir dans l'autre direction. Elle a laissé tomber

un paquet qu'elle avait dans les mains et ça a fait un bruit lourd de métal quand il a touché les dalles de la rue. Une heure plus tard, un bariaure a remarqué mon paquet et l'a pris pour lui-même. Bien que ma porte soit restée ouverte, je suis restée cachée dans l'arbre jusqu'à la tombée de la nuit.

Je n'ai pas plus de contacts avec les autres. Je dois m'occuper de moi-même et en de rares occasions je sors à la lumière du jour. Dans ces cas-là, je me rends au « Rat Tacheté », une taverne de ce quartier. Personne n'y connaît mon nom, mais le tenancier reconnaît mes pièces d'argent. Il m'envoie autant de primaires que de planaires pour que je leur fournisse les seules cartes de portails de Sigil qui soient actualisées. Entre les portes que La Dame crée, celles que je ferme et celles qui changent d'emplacement régulièrement, il est difficile d'« être à l'heure ». Généralement, quand un client arrive pour me voir, je suis en train de gommer des portails de la carte.

Il arrive – rarement, mais ça arrive – que quelqu'un me surprenne alors que je suis en train de détruire un portail. Généralement, il s'agit de groupes d'aventuriers qui arrivent alors que je mets trop de temps pour finir mon travail. Si je ne peux pas fuir, ma seule défense est le baratin. Quelquefois, j'achète leur silence avec quelques pièces ; plus souvent, j'accepte de fermer un portail pour eux. Les anges m'envoient fermer des portails vers les Plans Inférieurs, alors que les fiélons me demandent invariablement de bloquer un accès aux Plans Supérieurs. Certaines personnes me demandent de fermer des portails stratégiques pour des factions rivales.

J'angoisse à chaque fois que je suis distraite de ma tâche, peu importe le temps que cela dure. Et c'est encore plus difficile durant la journée, quand je suis forcée à l'inactivité. Mon esprit est assailli de pensées. C'est comme si tous les Expansionnistes du passé étaient au fond de mon crâne, me pressant de leurs désirs,

criant « souviens-toi de Timlin ! La Dame doit payer ! » J'ai l'impression que ces voix cherchent autre chose que l'expansion, mais veulent plutôt une vengeance sanglante. J'attends, au fond de mon lit, qu'enfin la nuit ne tombe. Alors, je me vêts de noir et je sors crier à La Dame que sa Cité est en train d'être fermée. »

Le "Grixxit" ; femelle humaine ; roublarde niveau 1 ; Suppliante ; humanoïde de taille M ; FP 1 : DV 1d6, pv 6; Init +4 ; VD 9m ; CA 20 (prise au dépourvue 16, contact 18); attaque au corps-à-corps +2 (poings, 1d3+2) ; Attaques spéciales : attaque sournoise +1d6, recherche des pièges ; Particularités : Suppliante ; Faiblesses spécifiques : Suppliante ; AL : N.

Jets de sauvegarde : vigueur +2, réflexes +8, volonté +4.

Caractéristiques : force 16, dextérité 18, constitution 10, intelligence 12, sagesse 10, charisme 8.

Compétences : escamotage +8, désamorçage/sabotage +8, discrétion +8, déplacement silencieux +8, perception auditive +4, escalade +6, crochetage +8, évasion +8, connaissance (Sigil) +5, utilisation d'objets magiques +3.

Dons : combat à mains nues, volonté de fer.

Suppliante d'Ysgard : le "Grixxit" est immunisée aux sorts de nécromancie, aux sorts de soins. Elle est totalement détruite si elle est tuée en Ysgard.

Possessions : armure de cuir (10 p.o.), gilet de résistance +2 (4000 p.o.), anneau de protection +4 (32000 p.o.), runes des plans (45000 p.o.) : ces runes, allant par 4, désactivent un portail quand elles sont placées autour de lui et activées par un mot de commande. Seul un second mot de commande peut interrompre l'effet de ces runes. Dans ce cas-là, le portail sera tout de même inopérant pendant 1d4 semaines.

Valeur de l'équipement : 81010 p.o.

18- L'Épée et le Bouclier

Cet endroit est situé à la limite du Quartier de La Dame, ce qui le rend assez respectable. Bon nombre des acteurs majeurs de la *kriegstanz* viennent ici recruter leurs « corps de ballet » : des gardes du corps et autres mercenaires, qui accompliront pour eux quelques sales besognes ou qui protégeront telle ou telle rue. « L'Épée et le Bouclier » est un bon endroit pour être engagé ou mis dans le Livre des Morts.

19- Le Dixième Enfer

Comme son nom le laisse entendre, le Dixième Enfer est plein de tieffelins, de succubes et d'autres fiélons. Leurs goûts vont vers le sang et la souffrance et peu de visiteurs ressortent indemnes d'une soirée à l'Enfer. Assez curieusement, c'est devenu un bar prisé par les Sensats, qui considèrent la souffrance comme une expérience intéressante. Les fiélons ne s'offusquent pas de cet état de fait, même s'ils sont un peu troublés par une telle attitude.

20- La Blanche Casette

C'est un lieu de regroupement pour les Hommes-Poussière, qui viennent parfois se désaltérer aux côtés des serveurs morts-vivants (la plupart du temps des zombies et occasionnellement des goules mises en esclavage). La décoration de cette taverne est assez macabre : des crânes d'espèces hors du commun, des mosaïques faites d'ossements, des coupes taillées dans des crânes et des flûtes à champagne faites dans des os. La plupart des boissons sont assez bizarres, notamment leur vin de lierre-rasoir. La décoration fait fuir pas mal de gens, sauf les Hommes-Poussière, qui ne s'émeuvent pas de la situation. Il arrive à Qaida (qui vit à la Morgue), de venir ici proposer des contrats.

21- L'Oasis de Rastapatate

Ce lieu est né au départ d'une tentative d'annexer une part supplémentaire du Bas-Quartier à celui de La Dame. Il se trouve entre l'Armurerie et la frontière invisible qui délimite ces deux quartiers. C'était une vaste demeure très riche, bâtie dans un style « oriental », que le sultan Primaire Ibrahim Abu Sembar avait fait construire il y a quelques années pour avoir un pied-à-terre à Sigil.

L'erreur qu'il commit fut de laisser ce petit palais aux soins d'un guardinal qui devait en son absence tenir la demeure en état, mais aussi la protéger du vol et de toute

intrusion. Ce guardinal, nommé Rastapatate (un lapinal, une variété plutôt rare de la race des guardinals), était assez connu chez les gens de sa race pour son côté débonnaire, sa connaissance des plantes, mais plus encore pour avoir envoyé bouler tous ses « supérieurs hiérarchiques ». Il fait partie de ces gens que la politique interplanétaire ne distrait plus. Ce lascar, après une retraite de quelques années sur les Terres des Bêtes, où il avait vécu comme ermite à la recherche de sa part « naturelle », s'était réfugié à Sigil parce que ses anciens frères de race le cherchaient pour le réintégrer dans ses fonctions.

Rastapatate a donc trouvé ce travail de « majordome » pour le compte du Sultan, mais très vite, son naturel « je-m'en-foutiste » reprit le dessus et il transforma le palais à l'insu de son employeur pour en faire le squat de toutes les personnes en quête de calme dans le tumulte sigilien.

Le Sultan, malgré ses efforts (même juridiques), n'a toujours rien pu faire pour déloger les squatteurs, et ce palais est devenu pour ses habitués « l'Oasis de Rastapatate ».

Ici, on peut venir se reposer, discuter et jouer de la musique, et personne ne vous forcera à faire ce que vous ne voulez pas faire. La personnalité de Rastapatate déteint sur ses locataires et les plantes qu'il met dans la nourriture et le thé qu'il sert à profusion n'y sont pas pour rien. Rastapatate est en effet devenu spécialiste en substances hallucinogènes et en drogues diverses. En ce sens, même si vous êtes trop sur les nerfs pour vous détendre naturellement en venant ici, une petite infusion préparée par Rastapatate aura raison de votre colère.

Il y a quelques dizaines de squatteurs qui tournent dans ce lieu, aussi bien originaires du Quartier de La Dame (des fils de nantis en fugue, des artistes et/ ou des drogués qui viennent consommer tranquillement...), que des ouvriers du Bas-Quartier, des aventuriers, ou des Primaires qui ne savent pas où dormir.

Il n'y a pas de tarifs précis ici, et vous ne pourrez pas vraiment commander l'alcool ou le plat que vous voulez. Rastapatate prépare à manger pour tout le monde et pourra vous préparer soit du thé soit des tisanes. Cela dit, il n'est pas interdit de ramener sa propre bouteille et encore moins de la partager avec les autres. Par ailleurs, vous pourrez rester dormir si vous voulez.

Le bâtiment en lui-même s'est un peu dégradé depuis sa reconversion en squat, et comme Rastapatate ne reçoit pas souvent de paiement en récompense de ses services, il ne peut pas trop entretenir.

Par ailleurs, même si l'Harmonium a déjà fait plusieurs descentes ici pour coincer des trafiquants, des prostituées et pour déloger les squatteurs, tout ce petit monde est toujours revenu quelques heures ou jours plus tard pour recommencer à occuper l'endroit, qui est devenu le leur.

On prétend que sous la philosophie hédoniste et artistique des occupants du lieu se cache un projet Sensat. Mais les théories contestataires de certains occupants laisseraient plutôt supposer une influence Anarchiste.

22- La Fosse de Feu

Square de la Fosse de Feu

Demandez à n'importe quel rabatteur pourquoi le Bas-Quartier est si brumeux et enfumé, il vous montrera une grande colonne de fumée noire émergeant d'un square près de la Ruche. La source de la fumée est un gigantesque feu dans une fosse de 13 mètres de profondeur. Les flammes émergent et s'élèvent à plus de 6 mètres du sol, dégageant une fumée qui va plomber des cieux déjà lourds de crasse.

La Fosse de Feu est une étrange crevasse, une fournaise perpétuelle aux proportions gargantuesques. Les pauvres se rassemblent autour (pas trop près quand même) pour se réchauffer, et quelques Gardes Fatals aiment

bien y traîner également. Bref, il y a toujours du monde.

L'histoire dit que la Fosse fut créée lorsqu'un Archimage furieux décida de se venger de l'un de ses pairs qui demeurait dans la tour du centre de ce square, à l'époque connu sous le nom de square des 5 yeux. Certains disent que ce mystérieux archimage n'est nul autre que le tristement célèbre Erafleur. Il n'y a cependant aucune preuve à cela. On dit que le magicien a invoqué une monstrueuse boule de feu, qu'il a balancée au centre de Sigil, détruisant jusqu'à la base cette tour. Jusqu'à aujourd'hui, les flammes continuent de gronder, sans avoir besoin d'aucun combustible.

Si vous observez avec attention le brasier, vous verrez l'ombre d'une structure à l'intérieur. La plupart vous diront qu'il s'agit des restes de la tour, mais mes potes méphites du feu m'ont raconté le soltif à ce propos : la fournaise de la Fosse de Feu est l'endroit idéal pour un portail vers le Plan Élémentaire de Feu. Ses résidents ont pris de l'obsidienne résistante au feu du Plan du Magma pour construire un bâtiment dans les flammes de la Fosse. De ce fait, les méphites et autres créatures du feu qui visitent Sigil aiment à séjourner dans cette "auberge", connue sous le nom de Tour de Flammes. Le propriétaire est une salamandre totalement avare et vénale du nom de Essafah du Grand Anneau (une référence à Sigil, je crois).

Même si l'utilisation du portail est contrôlée et difficile pour les créatures inflammables (comme toi et moi, bige), ça reste un accès possible pour atteindre le Plan Élémentaire du Feu.

Par ailleurs, les tarifs de la Tour de Flammes vont de 8 à 25 p.o la nuit. La Tour est connue pour ses "boissons sèches", puisqu'ils ne vendent rien qui se boive (pour une raison évidente).

Bon nombre de fiélons fréquentent la Tour, même s'il y entrent souvent de la façon la plus discrète possible.

Rue de la Fournaise

Dans le Bas-Quartier de Sigil, non loin des taudis de la Ruche, de nombreux bibards et crevards viennent squatter dans les rues avoisinant un bâtiment particulièrement chaud. La chaleur de cette construction appelée la Fournaise se répand à travers les rues. Toute personne qui s'en approche à moins de trois mètres commencera à crâmer (1d4 points de dégâts par round si vous ne réussissez pas un js contre les souffles). En toucher les murs, si vous n'êtes pas protégé, pourra vous valoir une blessure plus sérieuse (2d6 points de dégâts, la moitié si votre js est réussi ; tout objet touchant les murs doit également réussir un js contre le feu ou s'enflammer).

La Fournaise a au moins la taille d'une grande taverne, et le soltif, c'est que c'en est une. Elle n'est pas juste là pour réchauffer les clodos du coin, c'est aussi une taverne à la clientèle très particulière. A l'intérieur, les flammes du Plan Élémentaire du Feu parcourent les salles. La température y est insoutenable pour tout individu normal. Mais c'est bien cette température que les natifs du Plan du Feu viennent chercher. Ça leur rappelle la maison. Méphites du Feu, efreet, salamandres, ruvoka, genasis du feu et autres créatures du feu fréquentent cette taverne. La chanson dit même qu'un jeune dragon rouge y est venu une fois ou deux. A l'occasion, d'autres individus s'y rendent (protégés magiquement), juste pour pouvoir dire qu'ils y sont venus.

Donc, pour entrer dans la Fournaise, un matois doit d'abord être capable d'en supporter la chaleur. S'il y est protégé, il pourra trouver la porte, luisant d'une chaleur écarlate et toujours ouverte. Une fois au cœur de ce four, une autre porte mène à la salle principale. Cette double porte est destinée à éviter que les flammes ne sortent trop brutalement et n'aillent brûler les bicoques avoisinantes ou les passants. Parce qu'il faut dire que la chaleur est encore plus

grande à l'intérieur qu'à l'extérieur (sans protection, 3D10 dégâts par rounds sans js). Comme ces flammes du Plan du Feu sont "diluées" ici, elles ne sont pas considérées comme magiques, les genasis du feu de Sigil peuvent venir ici, et d'ailleurs, la plupart de ceux de cette race y ont déjà mis les pieds.

Setara (Planaire/ femelle efreet/ 10 DV/ Harmonium/ LB), une efreet renégat est la créatrice et propriétaire de la Fournaise. Exilée du Plan du Feu pour des raisons qu'elle refuse d'évoquer, elle est venue à Sigil. Ressentant le mal du pays et ayant besoin d'une source de revenus, elle passe le plus clair de son temps dans cet établissement. Au centre du bâtiment, il y a une zone protégée des flammes et de la chaleur. Ce "coin froid" est l'endroit où elle stocke des marchandises, comme des huiles exotiques, des encens, des fruits de feu et de la viande ignifugée (le steak de chauve-souris de feu est une spécialité) qui font le bonheur des *aficionados*. La Fournaise n'est qu'une étrangeté pour tous ceux qui ne viennent pas du Plan du Feu. Pour ceux qui en sont originaires, cependant, c'est une bouffée d'air (ou plutôt de feu) pur.

Récemment, les ventes d'objets magiques de résistance au feu se sont multipliées, particulièrement dans les bas-fonds de la cité. On pense qu'un groupe a élu la Fournaise comme point de ralliement, à l'abri du regard du commun des mortels et surtout de la loi. Ils pourraient être en train de préparer des émeutes, être des tire-laine, ou de simples fêtards. Quoi qu'il en soit, ça éveille tous les soupçons.

..... Le rade en question

Si le nom de cette guitoune ne suffit pas à donner à un matois une idée de l'ambiance qui règne à l'intérieur, le tieffelin qui garde la porte y parviendra probablement. Personne ne pénètre dans cette taverne sans connaître le mot de passe, qui change souvent d'un

jour à l'autre (bien sûr, le seul mot de passe qui ne change jamais est « jonc », celui avec lequel on graisse la patte du portier, par exemple). Une fois à l'intérieur, un péquin est obligé de se rendre compte qu'il se trouve dans une taverne pour fiélons. La salle commune est sombre – pas pourvue d'un doux éclairage romantique, mais complètement obscure. La lumière d'une unique bougie se reflète dans les bouteilles. Des voix chuchotent dans le noir ; des yeux luisent d'une lueur malsaine ; et un matois sent parfois le contact froid d'une peau ophidienne.

La taverne appartient à Zegonz Vlaric (Planaire/ mâle githzerai/ guerrier niveau 4, magicien niveau 6/ Morte Cabale/ CM), un githzerai émacié et couvert de cicatrices dont l'une des mains est figée, recroquevillée comme une serre. Il a été blessé durant une rixe avec des aventuriers d'alignement bon et aucune magie n'a jamais réussi à le guérir de son handicap. Cette taverne constitue sa vengeance envers tous ceux qu'il tient pour responsables de ses malheurs. Zegonz courtise ouvertement la clientèle tanar'ri et lui offre un endroit sûr pour parler affaires. Les fiélons le savent et le protègent contre le courroux de l'Harmonium et de tous les redresseurs de torts trop bien intentionnés qui voudraient lui dire deux mots.

Le Passeur est un refuge pour beaucoup de trafiquants qui se moquent de la loi et cherchent à vendre quelques produits ou renseignements illégaux. Cette taverne vous met à l'abri de l'Harmonium, sans pour autant être aussi dangereuse que la Ruche. Après tout, il arrive même aux meilleurs de plumer un pigeon qui s'avère en définitive être un aigle. On peut trouver ici un endroit à l'écart pour se cacher sans pour autant être obligé de se rendre en Outreterre. La plupart des habitants de la Cage n'aiment pas la quitter et alors, ils peuvent venir au Passeur.

Le bâtiment du Passeur du Styx a un rez-de-chaussée et un étage. Il est construit à la limite de la patte d'oie d'Heward, sur une petite place reliant l'Allée Brandy et la rue du

Maréchal-Ferrand. Une statue couverte de fiente donne son nom à cette petite place et sert de perchoir autant que de latrines à tous les volatiles du coin. En l'occurrence, il y a dans le coin toute une bande de corbeaux des bourreaux qui ont le don de mettre en rage le portier, Jarkman Vries (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 7/ Athar/ NM), un matois sûr de lui qui passe son temps à mâchouiller l'un de ses cigares d'Arborée. Vries est connu pour sa politique "Planaires Inférieurs seulement", à moins que vous ne crachiez au bassinet et que vous ne soyez pas trop lourdement armé, que vous ne soyez Potentiaire de personne, que vous ne soyez pas un baatezu, ni que vous soyez déguisé. Par ailleurs, si vous accompagnez un habitué, vous pourrez entrer. Ce tieffelin est connu pour son irritabilité, pour l'obscénité avec laquelle il insulte tout ce qui ressemble à un prêtre ou un Potentiaire, et aussi pour les armes relativement originales qu'il utilise. Ceux qui ont essayé de forcer l'entrée ont tous reçu une volée de plombs de son arquebuse magique – une arme merveilleusement ouvragée portant l'estampe "Arsenal Royal du Cormyr" et le symbole de Gond le Faiseur de Merveilles est gravé sur la détente. Où et comment le tieffelin a obtenu cette arme est un mystère. Son efficacité, par contre, est indiscutable.

Un coup d'oeil sur l'obscurité de la salle commune suffit à justifier la sinistre réputation de cet endroit, surtout en ce qui concerne les habitués des Plans Inférieurs. En dehors d'une petite chandelle qui illumine la zone du bar, les visiteurs ne pourront discerner que partiellement les silhouettes de cette faune de fiélons qui fréquentent la taverne. Zegonz Vlaric, le propriétaire, travaille de moins en moins aux cuisines comme il avait l'habitude de le faire, comme il succombe peu à peu à la mélancolie des Mornés. Cela laisse à Jinhxep la Moucharde (Planaire/ femelle quasit/ DV 3/ Marqués/ CM), le soin de servir les clients et d'approvisionner le barman Garde Fatal Lathly Dim. De son perchoir, sur l'épaule de l'ex-zerth, elle crache des flopees d'insultes et

d'ordres sur tout le monde, protégée par son statut d'animal de compagnie du patron. Etonnamment, les fiélons acceptent les insultes du quasit, lui rendant seulement la pareille par leur crachats tanar'ris – le havre que constitue le Passeur du Styx ne saurait être mis en péril pour si peu. Le barman aussi prend sur lui, du moment qu'il ne s'agit que de railleries – ce formorian a un nom qui veut dire "Horrible Idiot" dans le jargon de la Cage, et les vannes concernant sa mère semblent le mettre hors de lui. Même son amie ettercap Nux ne parvient pas à le calmer dans ces moments-là.

En plus de la présence de Jarkman à l'entrée, la sécurité est assurée par Gennick l'Hypnose (Planaire/ mâle cambion/ DV 4/ CM), le bien nommé "Cambion Coloré", toujours accompagné de son loyal défenseur, un renégat yuguloth musculeux appelé Xaedo (Planaire/ mâle mezzoloth/ DV 10+20/ NM). Avec sa robe arc-en-ciel et sa capacité à invoquer un vrock grâce à son *bâton de fer*, ce cambion a su obtenir le respect de son engeance en dépit de son statut inférieur. Gennick, soutenu par le glaive puissant de Xaedo, dirige le rez-de-chaussée de la taverne et y assure le calme.

Aussi bien l'Harmonium que la Mort Rouge restent en dehors de cet endroit – après tout, qui voudrait assurer l'ordre dans un endroit plein de fiélons comme celui-ci ? Bien sûr, il y a toujours un béjaune pour vouloir venir mettre de l'ordre dans tout ça, ce qui est toujours l'occasion d'un peu de spectacle et éventuellement d'un démembrement. Le plat favori des tanar'ris, le Snack du Styx, est inégalement disponible, selon l'arrivage plus ou moins fréquent des paladins et redresseurs de torts qui viennent jouer les héros au Passeur.

Comme la Roue de la Loi de Sigil détourne ses yeux de cet endroit, le Passeur est l'endroit idéal pour tout ce qui est illégal – si jamais vous êtes préparé au fait de négocier avec des tanar'ris. De nombreux fiélons et trafiquants font leurs affaires dans les souterrains obscurs du niveau inférieur

du Passeur ou autour des tables du rez-de-chaussée : bien sûr, ici, personne ne dit jamais qui fait du trafic et ce dont il s'agit...

De nombreux trafiquants viennent au Passeur se cacher de l'Harmonium ou de la Mort Rouge, séduits par la "sécurité" qu'offre cette taverne pleine de tanar'ris. Ces lascars ayant suffisamment de courage (ou trop de vent dans la tête) pour venir, sont accueillis par Quinsy, l'énigmatique draconien suspecté d'être le véritable propriétaire de la taverne. Il leur donne accès à un refuge inconnu accessible depuis le Passeur – pour un petit paquet de jonc, bien sûr. L'homme-dragon est courtois, intelligent et bien renseigné à propos de la Grande Roue – ce qui est plutôt inhabituel pour les gens en provenance de son monde de béjaunes. Sans se poser la question de sa véritable identité, les clients de Quinsy ne se plaignent jamais de la qualité de ses services – les matois qui reviennent de son refuge ne parlent jamais de leur expérience. Quant aux autres, on n'entend plus jamais parler d'eux.

Les lascars qui jouent de l'épée et cherchent un travail sans poser trop de questions devraient aller voir Ulmshans (Planaire/ mâle nabassu/ DV 7+20/ CM), le responsable du recrutement des Déserteurs de Durao. Il a sa cabine privée au sous-sol. Les Déserteurs sont une bande de mercenaires de diverses origines des Plans Inférieurs et ayant un lien avec les Velven, un régiment de désaxés et de misanthropes basés dans la Ruche. Ce tanar'ri draineur d'énergie rédige des contrats pour confier des boulots à des tieffelins, des semi-fiélons, des aasimars neutres et autres fiélons, payant avec de la glace grise tanar'ri, taillée à l'effigie d'un Seigneur des Abysses.

Il faut aussi parler de la visite occasionnelle de l'indic' Règle-de-Trois, qui fait ses petites affaires depuis son tabouret de bar. Même si lui et Gennick ne s'aiment pas beaucoup, il n'y a pas encore eu de confrontation majeure entre ces deux-là.

Gennick, le marquis-cambion, est un sang-mêlé, ce qui lui vaut le mépris des abyssaux

pur jus, mais le fait qu'on dise que le sage Règle-de-Trois soit en affaire avec des baate-zus risque de valoir à ce dernier de sérieux ennuis très prochainement.

Ceux qui cherchent des toxines exotiques ou des poisons rares entendront à coup sûr parler des substances uniques qui se négocient à la porte de derrière du Passeur. "Biscuit" Comstock, le cuistot de la taverne, est aussi un apothicaire et un alchimiste. Il agrmente sa cuisine grâce à sa connaissance des substances toxiques. La rumeur veut que la cuisine qu'il fait pour ses clients l'inspire pour créer de nouveaux poisons – toute la nourriture servie au Passeur est destinée à une clientèle tanar'ri et a fait quelques morts parmi les clients un peu moins démoniaques. Bien sûr, dealer avec ce Xaositecte belliqueux est difficile, et pas seulement à cause de sa mauvaise haleine et de son tempérament imprévisible.

Le dernier matois à utiliser le Passeur comme lieu de négoce est le tanar'ri amphibien Pollixen, qui rencontre régulièrement ses deux associés dans une cabine du niveau inférieur appelée "le bassin aux grenouilles". Jadis agent dans la Guerre Sanglante, cet hezrou s'est découvert un don pour le recel de marchandises volées, ce qui l'a incité à prendre un aller simple pour Sigil, où il serait loin de ses supérieurs. Avec Scliphis (Planaire/ femelle hydroloth/ DV 7+14/ NM) et Massix l'Insupportable (Planaire/ mâle slaade vert/ DV 9+5/ Xaositecte/ CN), il forme la moins commune et la plus chaotique des alliances. Les "trois grenouilles", malgré leur manque d'organisation, sont sans doute le meilleur moyen d'écouler vos marchandises brûlantes. Des rumeurs les relient aux grossiums Zadara ou à Shemeshka, mais personne ne sait réellement d'où ils sortent le jonc pour racheter toute cette marchandise.

Mais tous les fiélons ne sont pas au Passeur pour le business ; en tant que lieu neutre éloigné de la Guerre Sanglante, cette taverne est un lieu de vie idéal pour les fiélons et leurs associés lorsqu'ils veulent se

relaxer, bavarder ou savourer quelques mets qui leur rappelleront leur foyer. Ce serait mensonger que de dire qu'il n'y a jamais de problèmes, mais les tanar'ris, yuguloths, gehreleths et autre tieffelins qui forment le gros de la clientèle, respectent le code implicite de comportement qui fait que ce lieu existe.

De nombreux notables parmi les fiélons sigiliens font un tour ici de temps à autre et vous les verrez, soit dans une cabine, soit à la Table Esquif, à siroter une coupe ou à profiter de l'atmosphère. Même les matois et les grossiums du Quartier de La Dame passent parfois par ici. Noshteroth des Ecaillies Ambrées, le grand prêtre du Temple des Abysses, est un amateur des fameuses tourtes au sang d'arbres à vipères que cuisine Comstock. On l'a déjà vu dîner dans l'une des cabines en compagnie de Noxana. Ils sont parfois accompagnés d'autres personnalités du temple, mais dans ces cas-là, Noshteroth est accompagné de ses gardes du corps rutterkins, qui sont là pour éloigner les importuns.

Il y a toujours des histoires qui circulent à propos d'Ely Cromlich, le factor de la Garde Fatale, parce que le maître d'armes cambion n'est pas revenu depuis la semaine de frénésie chaotique qui lui a valu sa place aux côtés de la factole Pentar. C'est lui qui avait vaincu le paladin Primaire de Pholtus, ce qui a permis à Jarkman de remplacer le portier précédent. Mais n'oubliez pas que Jarkman lui soit redevable pour autant !

Colcook, le suivant de Shemeshka la Maraudeuse, vient de temps en temps consulter Règle-de-Trois dans l'une des cabines du sous-sol lorsque sa maîtresse lui laisse quelque liberté. Ce que ces deux-là se disent reste un mystère, mais il semble que le statut du tieffelin se soit amélioré étant donné sa place auprès du Roi du Commerce – quels que soient les ragots que le cambion balance à ce jeune tieffelin, ça vaut de l'or pour Colcook.

Plus récemment, le nycaloth Garroth l'aveuglé a été associé à l'infréquentable Djhek'nlar. La rumeur dit que ces deux-là

sont des amants maudits, mais nombreux sont ceux qui prétendent que ce n'est rien de plus qu'un ragot. Les clients réguliers se rappellent l'époque où Vlaric n'aurait même pas daigné cracher sur une githyanki, alors de là à en laisser une louer une cabine du sous-sol ! Depuis, les temps ont changé et la clientèle aussi ; même la tristement célèbre Table Esquif s'est ouverte aux non-tanar'ri depuis que d'autres fiélons fréquentent le bar en plus grand nombre.

La Table Esquif est depuis longtemps une figure centrale du rez-de-chaussée du Passeur. A l'origine, ça devait être une sorte de symbole du Passeur comme le sont les tables de la Roue de la Fortune. Cette barque de marraenoloth retournée était accessible uniquement sur invitation. Le but de la table était de laisser place à des débats visant à promouvoir la Guerre Sanglante. Puis elle a complètement perdu cette vocation pour la retrouver selon les besoins du moment. La maîtresse des débats actuelle est Talice, une yocholol ayant la forme d'une femelle drow. Cela dit, étant donné la nature des tanar'ris, sa position est perpétuellement remise en question. Son plus grand partisan, quoique parfois opposant, est l'akilith Synophrys (Planaire/ akilith/ DV11/ Donneur de l'Anneau/ CM), un Donneur de l'Anneau des Abysses assez pompeux, qui est accompagné de son serviteur Chalazion le Putride (Planaire/ mâle maurezhi/ DV 5+1/ CM). Les autres notables incluent Hordeolum Styx, un exilé, et Colobom, un renégat obèse de la race des molydeus. On pense qu'ils représentent tous les groupes et factions de la Cage et des Abysses, même si leur nature versatile fait qu'il est difficile de savoir qui est affilié à quoi. Un membre surprenant de ce groupe est le barbazou Asperchius le renégat. C'est le seul baatezu toléré sous le toit du Passeur, même si bon nombre de gens le considèrent comme un espion ou en tout cas comme un gars en qui on peut pas avoir confiance. Aussi bien Synophrys que Talice acceptent ce diable barbu au conseil, au grand désarroi de Garroth l'Aveuglé qui

essaye d'y être accepté depuis plus d'un an aujourd'hui.

... .. Les matois importants du Passeur

Règle-de-Trois

Règle-de-Trois, le sage tanar'ri (ou l'enfumé, selon à qui vous demandez), vient parfois au Passeur pour se détendre ; son impressionnante présence force le silence quand il arrive. Il aime à prendre la forme d'un vieux sage githzerai, parce que ça amène quasiment tout le monde à le sous-estimer. Il donne toujours trois réponses aux questions qu'on lui pose, ce qui a tendance à énerver ses interlocuteurs. Règle-de-Trois aime aux voir se tortiller de dépit.

Localisation : au Passeur du Styx

Personnalité : malicieux, intrigant et bienveillant (à l'occasion)

Comportement : il prend plaisir à jouer son rôle ; il aime discuter avec ceux qui viennent le trouver pour avoir un conseil ou une information. Il aime à jouer à ses jeux d'esprit avec eux. Parfois, il donne trois courtes réponses à une question ; d'autres fois, ces réponses prennent des heures.

Combat : Règle-de-Trois préfère utiliser ses sorts de *frayeur* ou de *charme-personne* pour calmer les gars qui s'énervent. Il utilisera parfois *téléportation suprême* pour se défausser. Si c'est nécessaire, il attaquera avec sa *dague poison* ou ses *javelots de foudre*. En dernier ressort, il prendra sa forme véritable de cambion pour effrayer ses agresseurs.

Un lascar voulant se rendre dans les Abysses pourrait trouver pire chose à faire que se renseigner auprès de Règle-de-Trois. Enfin, celui qui a des questions pour ce cambion devrait avoir du temps, car il répond toujours trois fois à la même question. Certains sujets peuvent être traités plus rapidement que les autres ; quand un mortel demande ce qu'un humain qui se trouve dans les Abysses doit faire, il répond : « *survivre, trouver une sortie et l'utiliser.* » Ordinairement, Règle-de-Trois donne trois réponses qui, en définitive, ont le même sens, utilisant trois exemples pour illustrer une explication, ou demandant à la personne de répéter trois fois sa question.

Il aurait fait un excellent Greffier, à voir leur amour pour les listes et les énumérations – il aurait pu, si bien sûr il n'avait pas été un tanar'ri. Règle-de-Trois est beaucoup trop chaotique pour faire partie d'une organisation et assumer toute la cohérence que demande une telle appartenance. Il donne donc trois réponses à chaque question, mais il arrive que l'essentiel de ce qu'il dit soit caché sous des bruits de langue incompréhensibles, qui déstabilisent pour le moins ses auditeurs (le cambion aime à écraser son auditoire sous des phrases visiblement importantes mais qui ne veulent rien dire – demandez au paladin qui patienta trois semaines quand Règle-de-Trois lui avait dit que « *ceux qui dorment se lèvent à antipic* »). Il est malgré tout connu pour être la sommité en matière de connaissance des Abysses.

Bien entendu, un bige qui vient pour poser une question doit avoir avec lui trois choses pour rémunérer Règle-de-Trois. Celui-ci se moque de ce qu'on lui donne comme rétribution pour ses informations, aussi longtemps que le paiement est constitué de trois choses : une pièce d'or, une d'argent et une autre de cuivre ; une potion, une huile et du poison ; une plaisanterie, un proverbe et une insulte. Le tout, c'est que les trois objets aient un lien : si un béjaune n'est pas capable d'expliquer leur lien, il n'aura pas l'aide du cambion.

Règle-de-Trois est très souvent au Passeur du Styx. En plus de sa frêle forme de githzerai, il aime à se métamorphoser pour cacher les stigmates de son héritage. Son père était un espion glabrezu et comme pour tous les cambions, sa mère était humaine, une tache dans son arbre généalogique qui fait de lui un fiélon de seconde classe par rapport aux autres tanar'ris, qui tirent une grande fierté de la pureté de leur sang.

Si l'on doit parler de sa parenté, on doit parler de Graz'zt, qui semble avoir une part dans la naissance de Règle-de-Trois. Il est certain qu'il a participé à son « éducation » : il l'a entraîné à cultiver des « Arbres-Vipères »

sur la triple strate d'Azzazrat (la Terre Natale du fiélon). Règle-de-Trois cultive ces arbres à Sigil et en vend un ou deux par semaine – ils font d'excellents chiens de garde.

Il y a autre chose qui classe ce cambion à part. Premièrement et peut-être que c'est dû au fait qu'il cultive ses Arbres-Vipères, il est proche du lierre-rasoir – spécialement de « Patch », un plan de lierre-rasoir pensant qui grimpe dans un coin perdu de la Ruche. Dans tout Sigil, seul Règle-de-Trois sait comment on peut obtenir des informations de Patch ; et probablement que Règle-de-Trois est le seul à savoir qu'il existe (tous les autres sont aujourd'hui dans le Livre des Morts).

Mis à part ça, on peut dire que Règle-de-Trois est déterminé à fuir les armées tanar'ris, même si la raison en est peut-être que les autres tanar'ri le snobent. En fait, il est farouchement opposé à la Guerre Sanglante et travaille dans l'ombre pour que celle-ci cesse. Sa position est assez drôle dans la mesure où Koe, un asuras, mène une cabale secrète de célestes, pour vendre des armes aux fiélons dans le but de prolonger la Guerre. Et alors que Koe espère voir la Guerre continuer (pour que baatezus et tanar'ris continuent à s'entre-tuer), Règle-de-Trois travaille dans l'autre direction.

Règle-de-Trois ; mâle marquis cambion ; expert niveau 12 ; Planaire ; Extérieur Natif (Chaos, Mal, tanar'ri) de taille M (1m50); FP 18 : DV 6d8+12 (cambion) +12d6+24 (expert), pv 96 ; Init. +3 ; VD 12 m, vol 12 m ; CA 19 (contact 17, pris au dépourvu 16) ; BAB +18/ lutte +18 ; attaque au corps-à-corps +19/+19 /+14/+9 (<i>daguer sanglante de vitesse</i> +1, 1d4+5 plus poison mortelame, 19-20/x2) et +18 (morsure, 1d6+4 ou griffe 1d4+4, 20/x2) ; attaques spéciales : <i>pouvoirs magiques</i>, attaque alignée ; Particularités : RD 5/ bien ou magie, immunité à l'électricité et au poison, résistance au feu, au froid et à l'acide, vision dans le noir 36 m, forme alternative, métal silencieux ; AL CM. Jets de sauvegarde : réflexes +12, vigueur +11, volonté +16. Caractéristiques force 18, dextérité 17, constitution 15, intelligence 18, sagesse 17, charisme 20. Compétences : bluff +29, connaissance (Sigil) +28, connaissance (plans) +28, détection +20, diplomatie +25, discrétion +15, déplacement

silencieux +15, perception auditive +16, psychologie +29, renseignement +29.

Règle-de-Trois parle le commun des plans, le baatezu, le githzeraï, le slaade, le tanar'ri et le yuguloth.

Dons : talent (connaissance Sigil), talent (connaissance plans), talent (renseignement), talent (bluff), talent (psychologie), talent (diplomatie), négociation.

Armes naturelles améliorées : les attaques naturelles de Règle-de-Trois sont considérées comme magiques en ce qui concerne les réductions des dégâts.

Forme alternative : Règle-de-Trois peut prendre la forme de tout type d'humanoïde de taille M (le plus souvent un vieux githzeraï). Cela fonctionne de la même façon comme *métamorphose* (NLS 6).

Métal silencieux : Règle-de-Trois n'a pas de malus d'armure sur ses jets de discrétion et déplacement silencieux.

Pouvoirs (NLS 6, DD 15+ niveau du sort) : à volonté : *charme-personne*, *effroi*, *image miroir*.

Possessions : dix doses de poison *mortelame* (injection, vigueur DD 20, initial 1d6 constitution, secondaire, 2d6 constitution), *gemme de vision* (à la place de son oeil, 75000 p.o.), *dague sanglante de rapidité* +1 (72302 p.o.), *yeux de lynx* (2500 p.o.), *anneau de protection* +4 (32000 p.o.), *anneau de feu d'étoiles* (50000 p.o.).

valeur d'équipement : 231802 p.o.

“Biscuit” Comstock

Texte de Jarkman ; illustration de Karl Mikalsen

Planaire/ mâle tieffelin [vaporighu]/ magicien alchimiste niveau 6/ Xaositecte/ CN

Pas mal de rades et de soupes populaires dans les coins craignos de la Cage ont gagné une certaine réputation grâce au talent ou au tempérament de leur chef – ça ou le bas prix de leur bibe – “le Garde-manger d'Allesha” et “la Boule froide” de Mélange-Pédales sont connus parce qu'on y mange pour que dalle. Dans le Bas-Quartier, “le Poney Rouge” a ses spécialités, comme “l'Epée et le Bouclier”, qu'affectionnent les mercenaires. Cela dit, ces tavernes ne proposent rien qui conviennent à des gourmets, en tout cas rien qui soit comparable à “la Langue Joyeuse d'Imel” ou aux meilleures tables de “la Roue de la Fortune”. Alors finalement, vous pourrez peut-être aller faire un tour au “Passeur du

Styx”, pour goûter la cuisine de Comstock, parce qu'aucun fiélon ne s'en est plaint jusqu'ici.

Comstock dirige la cuisine de cette taverne, préparant des repas pour des tanar'ris, des yuguloths et autres types de fiélons qui zonent là. Comme les compétences de ce chef répondent aux critères de goût tanar'ri, la nourriture qui est servie dans cet établissement a des chances d'avoir un effet plutôt détestable chez un individu de constitution plus fragile. Ces derniers temps, il y a eu de nombreux empoisonnements mortels, surtout du fait de Sensats ou de béjaunes naïfs. Même les tieffelins les plus résistants ont du mal à digérer ces plats.

Personne n'est vraiment sûr d'où Biscuit a appris à cuisiner comme ça (même si certains vous diront que faire à manger pour des tanar'ris n'est pas vraiment une activité culinaire). Les rumeurs sur ses origines vont bon train, de même que celles sur ce qu'il faisait avant. Règle-de-Trois prétend que Comstock a préparé des larves pour un Seigneur des Abysses jusqu'à ce que ce dernier le congédie à cause de son haleine qui empuantissait tout le palais du sombre seigneur. D'autres bibards affirment que Comstock est le Potentiaire déchu d'une Puissance hédoniste grecque, Dyonisos, qui l'aurait maudit en lui donnant cette forme odieuse. En tout cas, la seule chose sur laquelle on s'accorde à propos de Biscuit, c'est qu'il est totalement grossier.

On vous dira que c'est pas le genre de gars qu'il faut regarder en face, mais pourtant, certains l'ont fait. La description exacte varie, mais il existe des lascars comme Talleyrand, qui prétendent avoir vraiment regardé à quoi il ressemblait (au contraire de tous ceux qui ont fui). Ces affranchis-là vous diront que le vieux Biscuit n'est rien d'autre que la mauvaise partie d'un vaporighu et d'autre chose.

Même si les rumeurs à propos du Seigneur des Abysses sont fausses, la fétidité de l'haleine du chef est telle que même le plus béjaune des kenders pensera que

Comstock n'est pas un gars à qui il faut s'intéresser. Bien sûr, les fiélons du Passeur se moquent bien de son odeur – mais il faut dire que la cuisine a une ventilation plutôt bonne comparée au reste de la taverne.

Ce ne sont pas juste son haleine et la puanteur générale qui émane de lui qui rebutent les gens. Comme avec la plupart des cuistots célèbres de la Ruche et du Bas-Quartier (certains vous diront que c'est aussi valable pour certains endroits du Quartier de La Dame), il est difficile de sympathiser avec Biscuit. Alors peut-être est-il imprégné malgré lui par la mentalité atavique des vaporighus, à savoir une haine viscérale pour toute autre forme de vie, mais si vous ajoutez à ça le fait que c'est un azimuthé de Xaositecte, il devient totalement infréquentable. Avec son naturel imprévisible et son hachoir rouillé, autant vous dire que nombre de pauvres bougres ont fini dans un menu spécial avant d'avoir pu passer commande.

Malgré la difficulté qu'il y a à traiter avec lui, il y a toujours toute une ribambelle de lascars qui attendent pour ses services. Ils ne font pas la queue pour de la bouffe – pas les sains d'esprit, en tout cas. Ces gens patientent pour bénéficier de son talent culinaire moins connu, espérant tomber sur lui dans un de ses moments de lucidité et pour lui faire une offre qu'il accepte. Même si Comstock est à peine moins azimuthé que le vieux factol Tollysalmon, c'est un maître incontesté dans l'art de l'alchimie, de la fabrication de potions et dans la difficile science des apothicaires.

Vous cherchez une toxine bien vicelarde pour mettre à mal un fiélon ou n'importe qui ? Comstock peut vous en préparer une en échange du coeur brisé d'un éladrin. Vous cherchez un traitement pour un quoqueret malchanceux qui a perdu la mémoire au contact de l'eau du Styx ? Biscuit vous concoctera une infusion âcre pour le prix d'une larme de baatezu ou l'amour d'un murska. Le fait est que même s'il réclame toujours des paiements invraisemblables, ce tieffelin azimuthé vous fera en retour ce qui

était prévu (potion, thé, cataplasme ou onguent) dès que vous l'aurez payé. Le problème, c'est que la plupart des objets que Comstock demande sont en même temps rares et difficiles, voire impossibles à obtenir. Ça peut aller d'un organe d'une créature rare des plans, à la capture "physique" d'un concept. Et Biscuit ne fera aucun rabais sur ses tarifs. Généralement, plus l'élixir demandé est puissant et unique, plus le service demandé en retour est impossible et ésotérique. Les histoires sur les quêtes qu'il a demandées font le tour des tavernes alentour, et les quelques lascars qui en ont réussi une deviennent des matois très respectés. On dit que Tarsheeva Longueportée fait partie de ces affranchis.

Après tout ce qu'on vient de dire, un matois prudent pourrait être un peu soupçonneux vis-à-vis de ce Xaositecte, qui pourrait bien peler ses clients. Mais pour l'instant, toutes les concoctions sorties de ses marmites ont eu l'effet miraculeux escompté. Plusieurs matois ont fait vérifier ces potions par l'expert Laineux Tassherbe et à chaque fois, ce bariaure a reconnu le liquide comme étant celui prévu. De ce fait, bon nombre de péquins viennent passer commande auprès du tieffelin, ce qui demande une certaine détermination. Par contre, personne ne sait comment il arrive à préparer ses potions et la plupart des gens ne veulent pas vraiment savoir quels ingrédients il utilise...

On ne saurait dire si Comstock a des amis ou pas. Son mauvais caractère et son tempérament chaotique ne lui permettent pas vraiment d'établir de longues relations. La créature qui en soit le plus proche est une vieille femelle vorr phtisque qu'il tolère comme chienne de garde à l'arrière de sa cuisine et à qui il jette parfois des restes. Les pattes arrières de la vieille chienne sont tellement pleines d'arthrite qu'elle a du mal à bouger, ce qui fait qu'elle ne reste peut-être pas ici par choix. La « Vieille Pute » (Planaire/femelle vorr (shaman)/ DV 3+4/ CM), comme l'appelle parfois Comstock, passe son temps à tousser et respirer péniblement dans le fond de la taverne. Elle est là, dans cette

allée à l'arrière du Passeur, depuis qu'elle est arrivée à Sigil, c'est-à-dire depuis aussi longtemps que la taverne est là. Elle est un peu une icône parmi les chiens errants et les chiens d'Aoskar du quartier. On peut l'entendre gueuler la nuit avec les autres clébards. Si vous observez leur manège, vous verrez que ces derniers lui apportent de temps à autres des cadavres de bibards et qu'elle se livre à ce qui ressemblerait presque à une cérémonie impie. Comstock est habitué à ces hurlements et la plupart des clients de la taverne ne se soucient pas plus du bruit que ceux qui y travaillent. En plus, ça peut toujours constituer une source de viande fraîche pour Biscuit.

Quelques clients rapportent que Yikaria Berchia vient voir ce bâtard de vaporighu assez souvent ces derniers temps et la rumeur d'une "romance" entre ces deux commence déjà à faire son chemin. Cette chanson a déjà provoqué quelques frictions entre le cuisinier et le barman (le fomorian déformé du nom de Lathly Dim), même si on n'est pas sûr que ça en soit la véritable raison. Normalement, ces deux-là n'ont pas tellement besoin de se parler, mais à ce qu'on dit, le fomorian a tendance à être plus pressant en ce moment, allant même jusqu'à rentrer en cuisine pour voir où en sont les commandes. Il ne s'est encore rien passé, mais Nux l'ettercap racontait tantôt à son amie Savoire qu'elle s'inquiétait que son ami Lathly aille provoquer Comstock, qui est connu pour être soupe-au-lait.

Les seuls autres lascars qui "entrent en contact" avec Biscuit sont ses fournisseurs, mais la plupart s'assurent de faire leur livraisons sans avoir à le rencontrer en face. Les courriers des "Elixirs Discount d'Ensin" ou "Des Parties et des Morceaux" posent juste leurs paquets au niveau de la porte de derrière et partent sans attendre. La plupart du temps, ils se font payer par la Vieille Pute, qui sent un peu meilleur que le demi-vaporighu. De temps à autre, il arrive qu'un béjaune vienne avec un message d'un matois primaire nommé Shaun Taunador, qui semble être un marchand illithid de Port-aux-

Crânes, sur Toril. Il semble que Vlaric, le propriétaire githzerai de la taverne, ne soit pas au courant de cette petite affaire, mais est-ce que ça suffirait à le tirer de sa profonde mélancolie ? Il semble être tombé au plus profond de la dépression ces derniers temps...

.....
Services et tarifs

Prix

Pots de vin pour le portier : Jarkman préfère être payé (et soudoyé) en poudre à canon et en charges pour son arquebuse. De tels objets sont difficiles à trouver à Sigil, même si le C.C. (Commerces de Coloara) situé dans le Grand Bazar stocke une large sélection d'armes à feu et d'équipement associés, y compris des munitions magiques. Ceux qui ne viennent pas avec ce genre de cadeaux devront cracher au moins 15 joncs, et même plus si sont du genre à faire des problèmes, à ressembler à des prêtres, ou pire, à venir des Plans Supérieurs.

Boissons : 2 p.c. pour la bibe de base, 2 p.a. pour de "l'Amer Carcarian" et jusqu'à 10 p.a. pour du sang d'aasimar ; recommandations de Brix : le Passeur a un bon stock de vin de coeur, arrivage dû à la tentative malheureuse de Comstock pour découvrir la recette secrète des frères Cilenei. Ce breuvage, délicieux entre tous, vous coûtera la bagatelle de 150 p.o. la bouteille.

Nourriture/ poison : Les Snacks du Styx (pas toujours disponibles), et la spécialité de la maison : la tourte de Sang d'Arbre à Vipère, pour 4 pièces de platine ; recommandations de Brix : tout ce qui sort des cuisines de Comstock n'est pas comestible pour un non-tanar'ri, un tieffelin endurci ou un nain Sensat particulièrement aventureux qui résiste aux poisons. Toute autre individu qui mange l'un de ces plats est affecté par un poison à ingestion au choix (voir le Guide du Maître du Jeu pour les détails). Les prix vont de 4 p.a. jusqu'à 15 p.o. pour une bonne dose de bile récupérée sur le cadavre d'un général de la Guerre Sanglante. Les prix pour les non-fiélons varient, mais c'est leur vie qui

ne vaut plus grand-chose dès qu'ils sont entrés pour manger quelque chose au Passeur.

Cabines privées : Vlaric ou son “animal de compagnie” font payer 4 p.a. de l'heure pour une table en cabine loin des yeux et des oreilles indiscrètes, isolement garanti. Mais bien sûr, à Sigil, et particulièrement au Passeur, les murs ont des oreilles – ou peut-être sont-ce les fiélons ?

Services spéciaux

Information: Règle-de-Trois accepte uniquement des paiements allant par trois, comme une p.c., une p.a. et une p.o. ou un proverbe, une blague et une insulte. Un jour, un factor Xaositecte l'a payé avec une gifle, des chatouilles et un clin d'œil et le sage tanar'ri a trouvé ça amusant. Cela dit, soyez prevenu qu'il trouve ça amusant une seule fois, alors ne vous moquez pas trop de lui.

Cachette tranquille : les prix de Quinsy dépendent de son humeur, de comment il vous considère et de comment il estime votre situation. Plus c'est urgent et plus vous désirez disparaître longtemps, plus ce sera cher et difficile à négocier. Il est difficile d'évaluer les prix qu'il pratique, étant donné que retrouver un ancien client de Quinsy est presque mission impossible (c'est une partie du deal, en fait). Le draconien a toujours quelques contrats avec lui, donc il s'engage vraiment à fournir ce service jusqu'au bout.

Toxines rares : Comstock préfère être payé avec des ingrédients particuliers et il redirige ses clients vers “Des Parties et des Morceaux”, la boutique de Seamusxanthus-zenus, ou encore vers l'Outreterre, les Plans Inférieurs ou le Plan Primaire (là où se trouve tout ce qu'il veut). Parfois, Biscuit pourra vous demander de jouer les gardes du corps pour un béjaune du nom de Shaun Taunador, un trafiquant du village de pirates de Port-aux-Crânes sur Toril.

Recel de biens volés : Pollixen et sa bande payent bien, mais étant donné la nature de leur petite affaire (le recyclage d'objets particulièrement infourgables parce que

sensibles), négocier avec eux revient à se faire peler. Evidemment, lorsque le quoqueret qui vient les voir est sur le point de se faire alpagner par l'Harmonium ou que sa tête est mise à prix, le tas de jonc qu'il touchera sera nettement diminué. Pollixen et ses gars sont renseignés là-dessus, et c'est sur cela qu'ils font de la marge.

Mercenaires : Ulmshans paye le double des gages standards pour un travail de mercenaire, mais il refuse d'engager des githzerai – ça semble être la politique de la maison, en fait. Accompagner une caravane, jouer les courriers, ou aller intimider des gens sont des boulots que le fiélon fait lui-même. Ce sont les missions plus “sensibles”, que d'autres membres de la compagnie sont susceptibles de faire. Les mercenaires freelance qui impressionnent Ulmshans peuvent recevoir un poste permanent dans les rangs des Déserteurs, ce qui leur vaudra un entretien avec les supérieurs du fiélon.

25- La Croisée des Chemins

Certains disent que la Croisée des Chemins se trouve dans le Quartier de La Dame et d'autres qu'elle est dans le Quartier des Gratte-Papier, mais tous s'accordent à dire que cet endroit contient de nombreux portails vers d'autres plans. Ces portails mènent sur diverses strates du Grand Anneau et non aux villes-portails de l'Outreterre.

A l'inverse des autres tavernes de la Cage (excepté le Monde Serpent, qui abrite un passage vers Arabel sur Toril – et certains disent que cette taverne se trouve à Arabel), la Croisée des Chemins abrite des portails permanents menant à divers endroits de la cité. Ce qui fait que certaines personnes du Quartier des Gratte-Papier ne se rendent pas compte qu'elles passent un portail pour venir ici et croient vraiment être encore dans leur Quartier. Pathétique !

26- Le Moulin Vert

Ce sanctuaire de verdure est à moitié une taverne, à moitié un refuge ; il reçoit les plus puissants des elfes primaires, ainsi que ceux à qui manquent l'Arborée, Alfheim ou la Terre des Bêtes. Les humains, les demi-elfes, les bariaures et les Primaires y sont tolérés, mais les créatures sylvestres sont la majorité. Githzeraïs et tieffelins ne sont pas autorisés à entrer. Beaucoup de béjaunes las ont été ravis par le Moulin Vert – ils disent que c'est comme dans leurs sphères de cristal (quelle idiote nostalgie).

On ne peut pas rater le bâtiment lui-même : le Moulin est peint en jaune vert, ce qui contraste pas mal avec la noirceur des bâtiments alentour et c'est nettoyé chaque semaine pour garder cet aspect. Dans la plus grande salle du bâtiment poussent les plus gros arbres – et peut-être les seuls – de Sigil. La chanson dit que les elfes ont planté des samares d'Yggdrasil (les milliers d'années que ces arbres vont mettre à grandir ne les gênent pas). La rumeur est amusante, mais non fondée, puisque tous les elfes d'Arborée et de Alfheim savent que les samares d'Yggdrasil sont stériles.

A l'intérieur, c'est l'opulence, il y a des piliers odoriférants et des poutres de cèdre, savamment entremêlés pour ressembler à des vignes. Sur les murs sont tendues de superbes tapisseries qui reproduisent dans la pièce les combinaisons de lumière et d'obscurité d'une forêt. La lumière est diffuse à toute heure et l'air est empli en permanence de senteurs de mousse et de fleurs.

Les bardes jouent des airs elfiques et l'absence d'écho rappelle réellement l'acoustique d'une forêt. La plus célèbre des sagas épiques qui sont chantées au Moulin Vert s'appelle « sketches de Sigil », une chanson qui a acquis une renommée dépassant largement les murs de la taverne ; des yuguloths ont même été entendus en train de fredonner cet air. Les dabus viennent de temps en temps et ces soirées sont inoub-

liables. Ils participent en créant une série d'images qui vient se mêler à la merveilleuse musique et aux bruits environnants. Même des gens du Quartier de La Dame sont déjà venus pour voir les dabus et des rumeurs disant que Notre-Dame des Douleurs viendrait sont aussi répandues que fausses.

Le Moulin marche toujours et l'eau pourrie du Fossé faisant tourner sa grande roue génère l'énergie qui actionne le four dans lequel sont préparés les gâteaux elfiques et le pain. Pour de courtes périodes, le Moulin est équipé de pales et d'engrenages qui le transforment en moulin à vent. C'est toutefois moins efficace que le moulin à eau.

Parmi les plus jeunes des elfes, peu insistent sur le fait que le Moulin est dans le Quartier de La Dame et la plupart acceptent le fait qu'il se trouve dans le Bas-Quartier. De toutes façons, son charme et la chaleur qui s'en dégagent ont depuis longtemps gagné le cœur de pas mal de monde dans le Quartier de La Dame. Cela reste quand même une lubie passagère pour les Chevaliers de La Dame, qui ne viennent que pour se faire voir. Pour eux, l'endroit sera bientôt oublié. Le travail du Moulin (moudre...) ancre la bâtisse bien profondément dans ce laborieux quartier, même si cela demeure une rare oasis d'élégance dans ce paysage de fumées, de sueur et d'acier.

27- La Voile Noire

La taverne de « la Voile Noire » se dresse dans l'ombre de l'Armurerie, le quartier général de la Garde Fatale, au bout d'une allée entre deux armureries. Le mât de beaupré noirci d'un vieux galion s'affaisse sur la figure de proue. La suie a recouvert la voile. À l'intérieur, il y a une petite salle commune dominée par des chevrons noircis et une douzaine d'alcôves fermées par des rideaux pour dissimuler les tables. Plusieurs tables tachées et entaillées se tiennent au centre de la salle, où un groupe d'artisans maussades est rassemblé ; ils boivent tranquillement.

Dans le district central du Bas-Quartier, qui va de la Morgue (dans la Ruche) et du nouveau Marché jusqu'aux abords du Temple Ruiné (même s'il ne le comprend pas), s'étend l'emprise de la Famille Garianis. Ces matois ne sont pas des Seigneurs Dorés comme il y en a dans le Quartier de La Dame et ça n'est pas réellement une famille avec un roi, une reine et leur progéniture. Il s'agit plus d'un groupe de gens organisés par familles autour du clan Garianis pour protéger les gens du district et leurs intérêts. En échange, les gens leur donnent de l'argent. Sont-ils des criminels ? Aux yeux de l'Harmonium et des Greffiers, oui. Aux yeux des habitants du coin, non. En fait, les gens qui sont protégés par la famille les voient plus comme des héros. La plupart font volontiers ces « donations » en échange de la protection de la famille.

La famille Garianis possède bon nombre de tavernes et d'affaires diverses dans son district. Lancer une affaire dans cette zone n'est pas exactement une bonne idée et simplement financer l'un de leurs adversaires peut se révéler risqué. Cette famille est puissante, persuasive et, disons... vindicative. N'allez pas contre eux et vous ne verrez que leur bon côté : protecteurs, généreux et mêmes gentils.

Friar Muriov Garianis (Planaire/ mâle humain/ prêtre d'Hadès niveau 12/ Libre Ligue/ LM) est le leader incontesté de la famille. Alors qu'il était jeune homme, il laissa sa famille pour travailler dans un temple d'Hadès, divinité liée à la richesse matérielle. Il abandonna par la suite le temple pour accomplir son destin. Il a maintenant 61 ans et ses nombreux enfants travaillent pour la famille, se partageant les diverses branches dont s'occupe le clan. Ce groupe existe depuis des générations, le pouvoir passant de main en main aux plus capables de la famille.

Ça n'est pas le grand amour entre la famille et les autorités de la cité. Le clan les évite par de gros pots-de-vins (une tactique plus efficace que ne pourraient le penser les grossiums de l'Harmonium et des Greffiers), un système de subterfuge bien rôdé, une bonne représentation aux Cours de Justice et plus que tout, la coopération des habitants du Quartier. Lorsque l'Harmonium met la main sur un membre de la famille, les Greffiers se montrent particulièrement sévères. Aussi étrange que cela puisse paraître, cette justice privée que font régner les Garianis est appréciée des Rectifieurs et à l'inverse de leurs alliés, ces derniers ne condamnent pas les Garianis. En plus, la famille a le soutien secret de la Libre Ligue et de la Ligue Révolutionnaire, du fait de leur opposition à l'ennemi mutuel, l'Harmonium.

La famille a plusieurs activités légales ou illégales qui constituent l'ensemble de ses rentrées d'argent. Pour l'essentiel, le clan reste concentré sur son district, mais il développe certains contacts avec des gens respectables pour paraître le plus « propre possible ». On dit que certains contrats auraient été passés entre Garianis et Alexandre de Montségur (un Seigneur Doré du Quartier de La Dame).

La branche « protections et assurances » est gérée par Antonin Garianis (guerrier niveau 8, 26 ans), un guerrier franc et honnête, quoique quelquefois brutal. Il a pas mal d'hommes sous ses ordres directs, mais aime beaucoup faire les tournées lui-même, notamment avec son petit frère Lucas (guerrier niveau 4). Le territoire étant grand, il leur arrive souvent d'avoir à éliminer des petites frappes et autres truands qui voudraient marcher sur leurs plates-bandes.

La branche « import-export » est dirigée par Gabriele Leone (guerrier niveau 5, 47 ans) et ses deux fils. La femme de Gabriele Leone est Hélène Garianis, une fille que Friar Muriov a eue d'un premier mariage. Cette branche s'occupe d'acheminer des marchandises essentiellement d'Outreterre vers Sigil et inversement. Il s'est souvent agi de

marchandises illégales (drogues, armes,...) mais pas uniquement. Comme la famille a beaucoup d'hommes de mains, ce genre de transport tend à se développer, d'autant que la famille essaie de se repositionner sur ce qui est légal.

La **branche « négoce magique »** est dirigée par Santi Garianis (magicien niveau 12 convocateur, 35 ans) un des fils que Friar a eus avec sa première femme. Il s'agit d'un trafic de composantes et d'objets magiques. Ils agissent le plus souvent en intermédiaires, mais ils ont aussi une réserve d'objets qu'ils vendent en général à des gens qui achètent en gros. C'est le genre de trafic qu'ils gardent discret.

La **branche « prostitution et jeu »** n'est pas vraiment dirigée, mais on peut juste dire que Freddo, un des fils du parrain (voleur niveau 3, 39 ans), est un maquereau et a quelques filles sur le trottoir surtout dans le Bas-Quartier. C'est une petite frappe qui n'a jamais eu l'envergure ni l'intelligence qu'on attendait de lui. Il a quelques hommes sous ses ordres, mais il ne s'agit que de petits maquereaux ou dealers, qui à son image, préfèrent flamber que rapporter de l'argent au clan. Par ailleurs, Isabella (niveau 0, 32 ans), tient le bordel du Double-Six dans la Ruche, qui est aussi une salle de jeu. C'est une opiomane invétérée, très lascive, voire même lubrique et il a bien souvent fallu que ses frères la secouent pour qu'elle ne salisse pas irrémédiablement « l'honneur de la famille ». Si son père ne l'a pas carrément reniée, d'ailleurs, c'est qu'elle a toujours été sa préférée. Ce qu'est devenue sa fille le fait extrêmement souffrir.

C'est Antonin et Vivi (magicien niveau 11), avec Friar, qui développent en ce moment la **branche « commerce »**, en investissant dans des affaires du Seigneur Montségur, notamment sur le monde de Toril. Ils ont délégué aux frères Garibaldi (qui sont aussi les comptables de la famille) l'organisation financière de ces opérations.

Les hommes de main des Garianis sont pour l'essentiel des guerriers et des voleurs,

mais ils ont aussi un shaman et quelques magiciens de bas niveaux. On peut noter l'existence d'Illya Garianis (guerrier niveau 13, 30 ans), totalement fanatisée par son code d'honneur de samouraï, qu'elle doit à son entraînement à la Cité du Dragon (district extrême-oriental du Quartier du Marché), à l'Ecole du Dragon. Personne ne peut réellement expliquer pourquoi elle a totalement intégré une culture qui n'était pas la sienne, mais c'est le plus formidable garde du corps que son père puisse avoir. Certains disent qu'elle cherche la reconnaissance de son père, mais que celui-ci préfère Isabella, si décevante soit-elle.

29- Le Fiélon Fidèle

On ne peut parler du « Fiélon Fidèle », la fameuse boutique de bibelots magiques, sans évoquer son propriétaire, l'arcanaloth A'kin, et réciproquement. La gentillesse du tenancier est-elle une ruse de vendeur, ou bien la stricte vérité ? Une chose est sûre, de toutes les façons : A'kin est le plus aimable de tous les yuguloths que l'on puisse trouver à travers les plans. Cela paraît dur à croire pour pas mal de gens. Même après des années d'un comportement sans tache, dans la sincérité et la simplicité, A'kin éveille plus de suspicion qu'un voleur dans une église.

A'kin

Localisation : au Fiélon Fidèle, sa boutique d'objets magiques.

Personnalité : évasif, bienveillant, amical.

Comportement : enclin à faire bon accueil et à discuter avec tout ses clients, A'kin vous gratifiera souvent d'un petit sourire ou d'un clin d'œil complice. Il est sympa – peut-être trop sympa ! Il agit comme s'il jouait un rôle et que ses clients le savaient ; cela dit, tout le monde continue à « faire comme si », même si on sait qu'il s'agit d'un jeu.

Combat : A'kin n'est pas ce qu'on pourrait appeler un combattant frontal. Il préfère utiliser ses sorts de *charme personne*, *ténèbres éternelles*, *peur*, *invisibilité* et autres pour éviter ses agresseurs. S'il n'a pas le choix, il se défendra avec ses griffes empoisonnées ou au pire, il se téléportera.

A priori, la seule chose qui soit démoniaque chez A'kin, c'est son apparence.

Comme la plupart des arcanaloths, il ressemble à un grand humain aux larges épaules, avec des mains griffues, un corps à fourrure et la tête d'un chacal. Autour de ses yeux dorés, sa fourrure est noire comme un masque de bandit. Cela part du coin de ses yeux et ça va jusqu'à la pointe de son museau blanc. Il porte une robe brodée de cercles or et noir, cachant la plus grande partie de sa fourrure brune. Même s'il accueille ses clients avec un large sourire, il arrive que ses crocs acérés en clouent certains sur le palier de la boutique. Le fiélon essaye alors de rassurer de sa voix basse et grinçante : « *entrez, entrez ! Je ne mords pas.* »

Si l'on pénètre dans cette grande et unique pièce du Fiélon Fidèle, on a autant de chances de repartir avec un objet qu'on a acheté qu'avec un cadeau du fiélon. Quand un client fait un commentaire agréable sur un ornement ou un objet qui se trouve dans la boutique, le fiélon le lui met dans les mains avec un large sourire.

Des centaines de coffres recouvrent les murs du magasin, chacun plein de bibelots, de jouets ou de gadgets magiques : toupie hypnotique, dés enchantés ou autres. Quand A'kin voit un client qui s'en va sans acheter quoi que ce soit, il attrape le bibelot le plus proche de ses grandes pattes griffues et court jusqu'à la porte pour le mettre dans les mains du client. Il dit alors : « *C'est à toi, mon ami ! Cadeau !* » Aucun client ne refuse ces dons (la plupart ont peur de refuser).

Certains sentent que cette peur est déplacée, comme A'kin est aussi généreux qu'un deva. Même quand il s'agit des objets les plus précieux du magasin – des épées longues magiques ou des pièces d'armures de qualité, tous ces objets placés derrière des vitrines au centre de la boutique – A'kin n'est pas un marchand trop dur. Le fait est qu'il en vient souvent à parler de tout à fait autre chose : le dernière cargaison de thé des Elysées ou le projet de construction dans la rue d'à côté fait par les dabus.

Quelquefois, A'kin surprend ses clients en leur parlant des membres de leur famille en

les appelant par leur nom, ou en parlant du prochain voyage que la personne va entreprendre. Le yuguloth assure toujours à la personne qu'ils en ont déjà discuté auparavant – sinon, comment en aurait-il entendu parler ? Bien sûr, certains pensent que le fiélon en sait plus qu'il ne devrait ou qu'il a un moyen d'obtenir des informations sans que le principal intéressé ne soit forcément au courant.

Autant A'kin montre de l'intérêt pour sa clientèle, autant il se montre timide quand on s'intéresse à lui. « *oh, je ne suis rien de plus qu'un humble commerçant* », dit-il, en baissant la tête. Aucun sage en ville ne pourrait dire à quand remonte le jour où A'kin a mis la première fois le pied à Sigil, mais l'on sait qu'il a très rapidement monté son magasin et qu'il s'est beaucoup investi dedans. Et lorsqu'on l'interroge directement sur son passé, A'kin ne donne que des réponses évasives – « *c'est comme si je n'en avais pas.* » dit-il, ou encore « *rien n'est moins sûr* », ou enfin, un poli « *merci d'avoir demandé.* » Le fiélon laisse aux autres le soin de faire sa biographie.

Et ces « autres » ne s'en privent pas. Certains disent qu'il joue un double jeu, comme tous ceux de son engeance et qu'il serait dur de s'en faire un bon voisin. Ils pensent qu'il a été envoyé ici pour récupérer des informations pouvant être utiles pour la Guerre Sanglante. Ça serait pour cela qu'il inciterait tant les autres à parler d'eux-mêmes (un individu ne sait pas toujours qu'il détient une information importante pour la Guerre Sanglante). Que cet arcanaloth soit les yeux et les oreilles des Sombres Huit ou bien un pion pour un général balor, le débat reste ouvert. En définitive, la plupart de ses détracteurs pensent qu'A'kin vend les informations aux plus offrants, ne répondant qu'à un maître : lui-même.

D'autres lascars ne voient aucune bonne raison qui aurait pu le faire partir de manière définitive de la Géhenne comme cela semble être le cas, dans la mesure où les arcanaloths tirent leurs pouvoirs des Puissances

démoniaques qui les ont créés. Ces matois-là disent qu'A'kin est un exilé. Séparé de ses origines, il doit reconstruire sa vie à Sigil – et gommer en lui la part haïssable de fiélon qui l'habite. Il est probable que pour se faire chasser par ses pairs, il a dû faire quelque chose de vraiment horrible (ou de réellement bon) qui l'a rendu indigne de la compagnie de ses semblables. Depuis ce jour, d'après cette version de l'histoire d'A'kin, celui-ci vit dans la crainte des assassins du Général de la Géhenne (si c'est le cas, l'arcanaloth ne fait pas vraiment ce qu'il faut pour rester caché, dans la mesure où tout le monde dans le Bas-Quartier sait qui il est).

Enfin, il y a ceux qui pensent qu'A'kin est « sincère ». Ils disent que lorsqu'il ferme sa boutique le soir, il s'enferme dans une pièce sans fenêtre et il laisse libre court à sa rage démoniaque, qu'il refoule toute la journée durant, se jetant sur les murs, criant et sautant. Ceux-ci ont peur qu'un jour, il ne puisse se contenir alors qu'il y aura des clients chez lui, qu'il les déchire de ses griffes empoisonnées et qu'il les brûle avec son sort de *flamme*.

Peut-être qu'il quitte la Cage chaque nuit par le biais d'un portail menant aux Plans Inférieurs qui se situerait dans son appartement. Peut-être que ces années de sourires forcés n'étaient que la préparation d'une immense supercherie. Certains aimeraient qu'il se comporte comme les autres arcanaloths (Shemeshka la Maraudeuse, par exemple, qui complot de manière notable). Cela le rendrait moins mystérieux. C'est l'incertitude qui plane autour de lui qui le rend aussi dangereux.

A'kin ; mâle arcanaloth ; Planaire ; Extérieur (Mal, Yuguloth) de taille M ; FP 17 : DV 12d8, pv 54 ; Init +7 ; VD 9m, vol 18m (médiocre) ; CA 38 (pris au dépourvu 35, contact 17) ; attaque au corps-à-corps +12/ +12 (griffes, 1d4+poison, 20/x2) et +7 (morsure, 1d6) ; Attaques spéciales : poison, pouvoirs magiques, sorts ; Particularités : RD 15/ bien, Extérieur, RM 24, immunité partielle aux sorts, traits de yuguloths, convocation de yuguloths ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +17, vigueur +14, volonté +20.

Caractéristiques : force 11, dextérité 16, constitution 11, intelligence 20, sagesse 18, charisme 17.

Compétences : art de la magie +20, bluff +17, concentration +14, connaissance (mystères)+12, connaissance (Sigil) +12, connaissance (plans)+19, diplomatie +19, discrétion +19, intimidation +18, profession (commerçant)+11, profession (scribe)+14, psychologie +19, renseignements +18.

Dons : science de l'initiative, volonté de fer, augmentation d'intensité, école renforcée (abjuration).

Poison : à chaque attaque, la victime fait un jet de vigueur DD16. Les effets initiaux et secondaires du poison sont la perte d'un point de force.

Convocation de yuguloth (Sp) : une fois par jour, A'kin peut faire venir un autre arcanaloth, avec 40% de chances de succès. Shemeshka étant bien souvent la seule autre arcanaloth à Sigil, il ne recourt pas à ce pouvoir.

Traits d'Extérieur : vision dans le noir 18m. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité.

Traits de yuguloth : immunité au poison et à l'acide, résistance au feu, au froid et à l'électricité (10) ; A'kin peut communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature intelligente dans les 30m.

Pouvoirs magiques : à volonté : ténèbres, vol, métal brûlant, invisibilité, projectiles magiques, changement de forme, télékinésie, distorsion du bois ; 1/jour : peur, image accomplie. NLS 12, DD 13+ niveau du sort.

Sorts (6/7/7/7/6/5/3, NLS 12, DD 13+ niveau du sort, sauf abjuration DD15+ niveau du sort) : 0ème niveau : *colle**, *détection de la magie*, *lecture de la magie* x2, *ouverture*, *signature magique* ; 1er niveau : *alarme*, *bouclier*, *protection contre le bien*, *identification*, *charme-personne*, *disque flottant de Tenser*, *armure de mage* (a) ; 2ème niveau : *protection contre les projectiles*, *résistance aux énergies destructives*, *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées*, *détection de pensées*, *image miroir*, *toile d'araignée* ; 3ème niveau : *antidétection*, *dissipation de la magie*, *armure de mage suprême** (a), *runes explosives*, *sommeil profond*, *état gazeux*, *éclair* ; 4ème niveau : *ancrage dimensionnelle*, *peau de pierre* (a, 120 dégâts), *confusion*, *bouclier de froid*, *invisibilité suprême*, *alarme de portail améliorée** (a) ; 5ème niveau : *refus** (a), *charme-personne* à intensité augmentée, *mur de force*, *contrecoup réciproque** ; 6ème niveau : *défense magique* (a sur son magasin), *téléportation anticipée suprême** (a sur lui), *résistance supérieure** (a).

*sorts du *Compendium Arcanique*.

Le MJ peut modifier à loisir les sorts qu'il attribue à A'kin, en gardant à l'esprit qu'il a une préférence pour les sorts qui lui permettent de s'échapper ou de troubler ses adversaires, comme *confusion*, *oubli*, *non détection*, *protection contre le bien*...

Possessions : *cube de force* (62000 p.o.), *anneau de renvoi des sorts* (98280 p.o.).

Valeur des possessions : 160280 p.o.

30- Le Voile Ecarté

Kesto Lesyeuxbrillants

Localisation : au Voile Ecarté, sa librairie, ou devant, en train de faire une démonstration.

Personnalité : minutieux, sincère, paternaliste.

Comportement : en toutes choses, Kesto est amical et empressé. Il pense vite et bruyamment (mélangeant souvent ses mots) et se déplace plus vite qu'il ne devrait (ce qui lui occasionne parfois des chutes).

Combat : il est rare que Kesto se retrouve à combattre, comme il préfère utiliser sa magie pour éviter les confrontations. Au besoin, il utilisera des sorts qui apaisent ou désorientent ses agresseurs. Messire Cleve essaiera au plus vite de venir en aide au petit gnome.

Vous avez faim de connaissance ?

Bien sûr, la Fraternité de l'Ordre possède ses bibliothèques – et vous pouvez y aller à la condition expresse que vous soyez un Greffier. Les Marqués ont leurs archives souterraines – réservées aux Preneurs, bien sûr. Il semble qu'à peu près chaque faction dans la Cage ait un lieu où le savoir est concentré, mais seulement disponible à ceux qui portent telle ou telle couleur, tel ou tel badge.

L'illusionniste Kesto Lesyeuxbrillants, un gnome qui possède l'énergie d'un titan, tente de contrebalancer cela. Désireux d'amener le savoir aux gens, de faire connaître la chanson et les soltifs à n'importe quelle bige de la Cage, Lesyeux brillants tient une librairie dans le Bas-Quartier appelée « Le Voile Ecarté ».

Située dans la Ruelle Oubliée, juste à quelques pâtés de maisons du Temple Ruiné des Athars, cette boutique est l'endroit où n'importe quel habitant de la Cage – du chevalier de la gueuserie au noble parfumé – peuvent acheter toutes sortes de textes : des histoires, des nouvelles, des dictionnaires, des cartes, des grimoires de sorts, des biographies, des journaux et toutes les

choses qu'un lascar peut vouloir. Vous avez besoin d'un tome relatant la succession des divers factols de l'Harmonium ? Pourquoi pas une nouvelle traduction du texte rare « Le Livre des Ténèbres Inversées » ? Un lascar trouvera aussi bien une carte d'un des cubes de l'Achéron, une liste des clés de sorts connues fonctionnant en Ysgard, où le dernier rapport de bataille de la Guerre Sanglante.

L'échoppe occupe le rez-de-chaussée d'un bâtiment qui semble compressé entre les deux bâtisses beaucoup plus imposantes qui l'entourent. Lesyeuxbrillants vit au premier étage du bâtiment. Lorsqu'il acheta cet endroit, il y a cinq ans de cela, il fit poser sur sa façade deux douzaines de vitres de cristal pour que les passants puissent voir ce qui se trouvait à l'intérieur. Il a aussi fait installer une dalle de pierre juste à côté de la porte d'entrée, posée sur des tonneaux, où il peut venir faire des speeches pour attirer les clients. Il est notable qu'il utilise tous les moyens à sa disposition pour attirer la clientèle : des pubs extraordinaires d'Harys Hatchis à des séances de dédicaces de romanciers de renom comme Jeena Ealy (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 9/ Société des Sensations/ CB). Tout cela ne manque pas d'attirer les foules.

Une fois à l'intérieur, les gens se rendent compte qu'ils sont réellement dans une librairie. Tous les murs et planchers sont faits de livres. Le client se retrouve entouré de toutes parts par ces ouvrages divers, de sorte qu'il a rapidement l'impression d'être dans un labyrinthe.

Mais Kesto Lesyeuxbrillants a un « truc » pour mettre les nouveaux clients à l'aise. Quand les visiteurs entrent, une *bouche magique* au-dessus de la porte d'entrée leur souhaite la bienvenue avec un message court prônant le pouvoir de la connaissance (Kesto change le message tous les jours). Ce message permet en plus d'avertir Kesto qu'un nouveau-venu est sur le seuil et il se précipite pour l'accueillir.

« Bienvenue, bienvenue, je suis un membre des Athars, j'ai ce que vous cherchez », dit-il, avec divers documents sous les bras, « je vous en prie, laissez vos préjugés à l'extérieur et mon magasin sera à votre disposition. Laissez Cleve ou moi-même vous aider si vous en avez besoin – ah ! Cleve est un bodack, mais il n'est pas comme les autres. Ne vous inquiétez pas, il ne vous mordra pas par derrière ! Les ouvrages de Jeana Ealy se trouvent sur le mur à votre gauche. Trois pieds au-dessus et deux – non, quatre pieds plus haut. Les exemplaires dédicacés coûtent le double. Laissez-moi juste vous montrer celui-là – whoooops ! »

Après cet accueil fracassant, le visiteur est invariablement laissé tout seul, même si la voix du gnome continue à résonner entre les murs de livres. Il est rare de sentir sur soi le regard du vieux gnome, qui est en permanence en train de classer les livres à tel ou tel endroit du local, bougeant telle pile de volumes et démenageant tels journaux dans une autre partie du magasin. Il passe aussi son temps à essayer de se souvenir de listes de « choses à faire » et de « choses à se rappeler ». Pour un gnome de 298 ans, il est particulièrement vif.

On pourra noter, en le voyant, que la peau couleur cuir du vieux gnome contraste fortement avec les touffes sauvages de cheveux blancs qui poussent sur sa tête dans toutes les directions comme du chiendent. A l'inverse de la plupart des gnomes, il refuse de « mater » sa barbe. Au-dessus de son énorme nez, se battent ses épais sourcils et ses yeux vert pomme. Son visage semble être fait pour mettre en valeur ses yeux. Il porte une tunique-tablier pleine de divers outils, composantes de sorts et autres objets usuels. Malgré le poids des ouvrages que le gnome porte en permanence sur lui, il est toujours en train de cavalier dans tous les sens sur ses sandales de cuir.

Kesto LesyeuxBrillants ; mâle gnome ; magicien illusionniste niveau 12 ; Planaire ; Athar ; humanoïde de taille P ; FP 12 : DV : 12d4 + 12, pv 36 ; DP 6m ; CA 15 (contact 14, pris au dépourvu 12) ; attaque à distance +12/+7 (fléchettes de précision

+3, 1d3+2, 20/x2, 6m) ; Particularités : capacités de faction, appel de familier, traits raciaux de gnome ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL : CB

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +5, volonté +8 (+2 contre les illusions)

Caractéristiques : force 8, dextérité 16, constitution 12, intelligence 16, sagesse 10, charisme 10.

Compétences, art de la magie +11, concentration +9, connaissance (factions) +11, connaissance (mystères) +10, connaissances (plans) +12, connaissances (Sigil) +12, déchiffrement +11, discrétion +7, profession (libraire) +14.

Dons : création de baguettes magiques, écriture de parchemins, école renforcée (illusion), école supérieure (illusion), efficacité des sorts accrue, efficacité des sorts supérieure.

Ecole de prédilection : illusion ; écoles interdites : abjuration et nécromancie

Sorts (4/5/5/5/3/3/2, NLS 12, DD 13+ niveau du sort, DD16+ niveau du sort pour les illusions) : 0ème niveau : *copiste** x2, *détection de la magie*, *lecture de la magie* ; 1er niveau : *aura magique de Nystul*, *compréhension des langages*, *couleurs dansantes*, *décharge électrique*, *déguisement*, *image silencieuse* ; 2ème niveau : *bouche magique*, *détection faussée*, *flou*, *rire irrésistible de Tasba*, *image miroir*, *leurs hypnotiques* ; 3ème niveau : *clignotement*, *don des langues*, *image accompli*x2, *sphère d'invisibilité*, *texte illusoire* ; 4ème niveau : *assassin imaginaire*, *invisibilité suprême*, *métamorphose*, *terrain hallucinatoire* ; 5ème niveau : *brume mentale*, *création majeure*, *domination*, *image prédéterminée* ; 6ème niveau : *double illusoire*, *image programmée*, *voile*.

Le MD peut créer de nouveaux sorts permettant à Kesto d'accomplir ses illusions miraculeuses.

Traits raciaux de gnome : +1 au DD de ses sorts d'illusion.

+2 à ses propres js contre des illusions.

bonus de +1 à ses attaques contre les kobolds et les gobelinoïdes.

Pouvoirs magiques : 1/ jour : *communication avec les animaux* (fouisseurs uniquement), *lumières dansantes*, *prestidigitation*, *son imaginaire* (NLS 1, DD 10+ niveau du sort)

bonus d'esquive de +4 contre les géants.

Possessions : *anneau de protection* +2, *baguette d'illusion*, *fléchettes de précision* +3.

Bénéfices de faction : immunisé aux sorts allié suprême d'outreplan, augure, discours captivant, divination, imprécation, malédiction, parole sacrée, quête et renvoi ;

+2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et capacités de prêtre, Potentiaire ou autre envoyé divin

Faiblesses de faction : en tant qu'Athar, Kesto ne peut recevoir d'aide d'un prêtre d'une divinité spécifique.

Le bodack nommé messire Cleve – chétif, gris comme une souris et très silencieux – semble aussi attaché à ce lieu qu'une colline à sa base. Il fut jadis paladin sur les terres de Krynn et fut tué dans les Abysses alors qu'il tentait de sauver son seigneur, capturé dans les cavernes marines de Demogorgon. Alors que son corps s'était changé en bodack, il garda sa mémoire humaine ainsi que sa conscience. Dégoûté par ce qu'il était devenu, il partit à Sigil. Il espérait trouver un magicien qui l'eût pu changer en l'humain qu'il avait été jadis, et Kesto était heureux de pouvoir lui donner du travail pendant ce temps. Lesyeuxbrillants aime à répéter : *« Regardez messire Cleve, là – il a damé le pion aux Seigneurs des Abysses. Il a gardé sa propre volonté. C'est le pouvoir d'un esprit fort, je vous le dis ! Cleve en est la preuve vivante. Euh, la preuve morte, excusez-moi. Enfin, De toute manière, il en est la preuve. »*

Messire Cleve

Comportement : loyal à Kesto, Messire Cleve est heureux de servir les clients et contredire tous les préjugés de haine et de peur que les gens conçoivent vis-à-vis de sa race.

Combat : Messire Cleve utilise tous ses talents pour combattre quiconque s'en prend à lui, à Kesto, ou à la librairie.

Aujourd'hui, Messire Cleve est content de classer les livres et de servir les clients du Voile Ecarté, car il a « fait la paix » avec sa nouvelle forme. Les matois qui ont peur du gaz mortel du bodack évitent de le regarder en face, mais Messire Cleve n'a utilisé son pouvoir qu'une seule fois et c'était sur une guenaude grise qui voulait mettre le feu au magasin. Il se sent bien comme il est ; si les autres sont trop fermés pour l'apprécier à sa juste valeur, tant pis pour eux.

Messire Cleve ; bodack asexué ; Planaire ; mort-vivant extraplanaire de taille M ; FP8 : DV 9d12, pv 58 ; Init. +6 ; VD 6m ; CA 20 (contact 12, pris au dépouvu 16) ; BAB +4/ lutte +5 ; attaque au corps-à-corps +6 (coup, 1d8+1) ; Attaques spéciales : regard mortel ; Particularités : immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (10/fer froid),

résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du jour, vision dans le noir 18m ; AL LB.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +5, volonté +7.

Caractéristiques : force 13, dextérité 15, constitution -, intelligence 14, sagesse 12, charisme 12.

Compétences : déplacement silencieux +10, détection +11, perception auditive +11, profession (libraire) +12.

Dons : vigilance, arme de prédilection (coup), esquive, science de l'initiative.

Regard mortel : mort immédiate, portée 9m, js vigueur DD 15 pour annuler. Toute humanoïde tué par cette attaque se transforme à son tour en bodack dans la journée qui suit.

Vulnérabilité à la lumière du soleil : un point de dégâts par round qu'il passe exposé au soleil.

Le gnome Kesto est vraiment ouvert d'esprit – du moins un esprit informé – notamment lorsqu'il s'agit de la librairie. Chaque demande sortant un peu de l'ordinaire met en général Kesto dans une forme extraordinaire et il va chercher ce qu'on lui demande (car tout est bien classé) et cela, même s'il s'agit d'un ouvrage aussi illégal que le « Manifeste du Factol ». Habituellement, lui ou Messire Cleve peuvent mener le client vers le rayonnage exact où est rangé le volume recherché, le sortant du mur, en le remplaçant instantanément par quelque chose d'autre pour que l'équilibre du mur soit conservé.

Une fois de temps en temps, il peut arriver que Kesto soit pris de court par la requête d'un client – il triture alors ses cheveux broussilleux en réfléchissant : *« oh, c'est un ouvrage rare que vous me demandez là, mais oui, je vois de quoi vous parlez. »* Il fait alors les cent pas en pensant à haute voix : *« attendez une minute, où peut-il bien être ? »* Après quelques minutes de fouilles à travers les étagères, Kesto revient toujours avec ce qu'on lui a demandé. Il peut même obtenir une copie d'un ouvrage aussi secret que le travail inachevé de Xideous : Le Livre Gardien. Après tout, Kesto n'a jusqu'à présent jamais déçu l'un de ses clients. Et il n'a jamais laissé entrer personne d'autre que Messire Cleve dans l'arrière-boutique.

Le bodak et la mystérieuse arrière-boutique font beaucoup causer dans le quartier, mais il y a un troisième point de controverse qui porte sur Kesto lui-même. Pensez-y, ce prétendu libre-penseur n'est pas au-dessus de la partialité. Il veut que ses clients soient informés, qu'ils puissent penser avec un esprit clair, libéré de tous les préjugés et de toutes les influences – et c'est pourquoi les clients viennent au Voile Ecarté en premier lieu. Malheureusement, la plupart des clients ont une croyance quelconque en ce qui s'apparente à un dieu et il faut savoir que ce fut à une époque le cas de Kesto. Il a grandi au milieu de sa famille (même si ça fait rire certains de dire qu'un gnome puisse grandir) en Bytopie, près de la ville marchande de Yeoman, où il priait le dieu Garl Brilledor. Ce fut un voyage accidentel sur le Plan Astral – où il vit les corps froids et titanesques des Puissances anéanties – qui le guérèrent de la piété et de l'humilité.

Comme un vrai Défieur, Lesyeuxbrillants pense aujourd'hui que l'on peut devenir véritablement valeureux lorsqu'on a brisé les fausses chaînes de l'infériorité qui nous entravent. Il n'y a pas si longtemps, il fit un autre voyage sur le Plan Astral pour essayer un sort d'invocation qu'il avait trouvé dans le Livre des Ténèbres Inversées – et il en revint avec Saure, une gautière véritablement haineuse envers les Puissances (les gautières sont des nomades des Carcères à la peau grise, avec des mains griffues et un touché acide). Malheureusement, les plus agressifs des membres des Athars ont embrigadé Saure. Se sentant quelque part responsable, Lesyeuxbrillants en appelle régulièrement le factol Terrance pour qu'il reconsidère le « *mauvais usage* » qui est fait de Saure, mais en vain.

Lesyeuxbrillants passe une après-midi ou deux par semaine dans le scriptorium du Temple Ruiné, écrivant des tracts traitant la question de la supériorité des Puissances. Malheureusement, ce sont toujours les plus caustiques des tracts (jamais ceux de Kesto), qui sont distribués au public. Peu importe, le gnome se fait toujours entendre, même si ce

n'est que de ceux qui viennent dans sa boutique.

« *Dites-moi, cher ami* », demande-t-il aux clients, « *pensez-vous que les dieux – puissants comme ils sont – savent tout ce qu'il y a dans ces livres ? Si vous les lisez tous, est-ce que cela ferait de vous une Puissance ?* » Lesyeuxbrillants essaye d'engager les gens dans une conversation sur ce sujet, espérant faire passer l'idée que les mortels sont plus forts que ceux qu'on appelle dieux. « *Après tout* », harangue-t-il, « *tout ce que vous avez à faire, c'est de ne plus croire en eux et qu'est-ce qui arrivera ? Ils se volatiliseront et iront pourrir dans l'Astral, où les githyankis s'amuseront avec leurs jolis petits visages ! Imaginez que le pouvoir de votre esprit peut changer le plus puissant des dieux en un vaisseau pour giths. Je suppose qu'on pourrait dire qu'en définitive, ils existent parce que nous les laissons exister. Ils ne nous contrôlent pas et c'est presque le contraire, c'est nous qui les contrôlons.* »

Il arrive que le gnome dirige un client vers un texte magique qui donne les secrets d'un grand sort d'illusion que peu de gens ont eu l'occasion de voir auparavant – plusieurs d'entre eux sont des sorts qu'il a lui-même intentés. « *Apprends à utiliser ce sort, mon ami* », glapit-il en tournant la page d'un ancien volume, « *et les gens penseront que tu es une Puissance !* »

Lesyeuxbrillants aime aussi « faire son show » avec quelques sorts impressionnants. Chaque jour, à deux heures après pic, il laisse Messire Cleve s'occuper des clients et monte sur la petite plate-forme juste à l'extérieur de la porte du magasin. Sans fanfares ni annonces, il produit quelques petits effets magiques pour éveiller l'attention des passants – il laisse grandir sa barbe jusqu'à ce qu'elle fasse plus de 6 mètres, ou il fait apparaître des paires d'yeux supplémentaires aux gens. Quand une petite foule s'est amassée, Lesyeuxbrillants utilise des sorts plus puissants, changeant le jour en nuit, changeant le sol dur de ces lieux en sable fin.

Bien sûr, il ne s'agit que d'illusions – de puissantes illusions – mais elle existent dans l'esprit des gens. « *Regardez par ici* », dit-il, alors qu'il lance ses sorts, « *les Puissances pensent que vous ne pouvez pas. Je pense aussi que vous ne pouvez pas. Suis-je une Puissance? Suis-je meilleur que vous? Non, monsieur! C'est juste la connaissance, mes amis, et la connaissance est le bien de tous!* »

Kesto sait que sa campagne personnelle contre les dieux pourrait le mettre dans une situation inconfortable. Bien sûr, les dieux ne peuvent pas accéder à Sigil ; mais leurs Potentiaires le peuvent et un beau jour, un émissaire de Bast, Set, ou même Primus pourrait se présenter au Voile Ecarté pour fermer le râtelier du petit gnome. C'est une des raisons pour lesquelles Kesto veut que les gens présument de ses capacités – la peur peut être une bonne raison de ne pas venir l'ennuyer.

Et il y a toujours Messire Cleve, qui reste toutes les nuits dans le magasin, toujours prêt à venir soutenir son ami.

Il est évident que de toutes façons, le gnome serait difficile à prendre par surprise. Même aux plus sombres heures après antipic, un lascar traînant dans la Ruelle Oubliée pourra apercevoir une lumière à l'étage. C'est là que Kesto catalogue ses dernières trouvailles et classe les derniers ouvrages qu'on lui a apportés. Les années passent sur ce gnome, mais son esprit est aussi vif qu'au premier jour et il représente bien sa lutte pour le pouvoir de la connaissance. Voilà quelqu'un qui fait ce qu'il préconise.

31- L'appartement de Thelinagra

Thelinagra (Suppliante/ femelle githzeräi/ DVI/ Guilde des Anarchs/ CN) n'est jamais la même personne. Elle enseigne l'art du modelage du chaos dans son studio du Bas-Quartier, où elle fait des statues à partir de la matière du chaos. Elle fabrique même des armes spéciales de Karach, un métal spécial lié à la matière chaotique des Limbes. Un étudiant attentionné remarquera qu'elle-

même change légèrement de forme de leçon en leçon – sa tête se fait plus ovale, son nez passe de « en trompette » à « pointu » etc...

Ceci est dû au fait qu'elle est une Suppliante des Limbes, l'esprit d'un Maître du Chaos qui est passé par les portails de Sigil. Elle change sans problème la matière qu'on lui présente, mais même toute la discipline de son esprit est incapable de garder la même forme 24 heures par jour. Elle s'est installée dans la Cage et elle apprend à ceux qui le veulent les secrets du modelage de chaos. Les matois qui arriveront à maîtriser cette matière pourront en emporter un peu n'importe où avec eux et le changer à volonté en ce dont ils ont besoin : un marteau, une corde ou une lance.

32- La Cour du Malheur

« Je me gelais dans les salles d'attentes des Cours de Justice depuis l'antipic du jour d'avant-hier, attendant d'être appelé devant le juge, que je paye mon amende et enfin, pour pouvoir retourner dans la rue continuer à peler les béjaunes qui s'y trouvent. Quand je pensais à tout le jonc facile que je manquais pendant mes heures d'enfermement, ça me rend malade, je te le dis. Enfin quelqu'un vint, il me colla un parchemin enrubanné dans la poche et dit que j'avais été « Limacé ». J'ai pensé que ça voulait dire qu'ils n'avaient rien sur moi. Mais deux lascars m'emmenèrent dans le Bas-Quartier, dans cette maison abandonnée qu'on appelle la Cour du Malheur et ils m'y poussèrent.

Je vous le dis, je n'ai plus jamais pelé qui que ce soit dans cette ville. »

Les mémoires de Neggis Ham, pickpocket,
extrait des « *Flammes de la Justice* » de
Jeena Ealy.

La plupart des gens rencontrent la justice avec un avocat et tout le tintouin. Et bien entendu, il arrive que l'on ait à attendre son procès des jours durant, lesquels jours peuvent facilement se changer en semaines et

les semaines en mois. Les Cours de Justice est un endroit plein d'activité et parfois les juges de la Fraternité de l'Ordre ne peuvent pas faire fonctionner la Roue de la Justice aussi vite qu'ils le désirent – spécialement quand l'Harmonium dépasse ses quotas d'arrestations. Quand les Cours sont vraiment bondées, les Greffiers se déchargent parfois de leurs tâches sur la Cour du Malheur, un tribunal Homme-Poussière dans le Bas-Quartier, présidé par un nalfeshnee appelé Limace Bavarde, à qui on envoie les petits criminels.

La Cour du Malheur se trouve sur une place, juste à quelques minutes de marche de la Morgue. Cela apparaît comme un endroit assez spacieux. Il y a des marches de marbre, de grandes colonnades, des arches qui tendent à rivaliser avec celles des Cours de Justice elles-mêmes. Il y a une chanson qui traîne selon laquelle le bâtiment ne serait pas fait en marbre comme on pourrait le croire, mais en ossements. Les ossements de ceux qui ont été jugés ici. Ce ne sont que des paroles d'ivrognes.

Il est notable que les Rectifieurs haïssent cet endroit, arguant qu'il s'agit d'une « perversion de justice » et ils auraient volontiers nettoyé l'endroit – s'ils avaient pu y entrer.

La vérité, c'est que la Cour du Malheur est un coquillage vide, avec rien d'autre à l'intérieur que ses murs et son sol poli. Seuls les Hommes-Poussière et les gens mandatés par les Greffiers y voient quelque chose de différent. Les gens qui portent ledit mandat n'entrent pas dans ce bâtiment car son seuil n'est en fait qu'un portail, mais ils pénètrent dans la vraie Cour du Malheur, une forteresse sur le Plan d'Energie Négative, où l'on n'amène que les suspects et les divers concernés par le procès (témoins, avocats...)

Un lascar ne sait pas automatiquement qu'il est passé dans ce funeste Plan ; après tout, il se trouve à l'intérieur. Bien sûr, à l'intérieur veut maintenant dire au milieu d'un gigantesque hall construit de restes calcinés de diverses créatures – des milliers de visages

torturés sortent silencieusement des murs, du plafond et du sol. Il y a quatre-vingt dix-neuf rangs de bancs sur lesquels se mêlent une foule d'Hommes-Poussière, mais aussi de squelettes, de goules et autres âmes-en-peines. La Trêve des Morts de la Faction des Hommes-Poussière fait que les monstres ne se montrent pas violents.

Certains sont assis et d'autres sont debout, certains font office d'huissiers, d'autres présentent les pièces à conviction, ou bien sont chargés d'appeler les témoins – il y a même des artistes qui capturent l'expression de terreur des accusés dans les cendres et la colle ou des scribes qui notent tout ce qui se dit sur leur propre peau ou même sur les bandelettes d'une momie.

La lumière provient de feux follets capturés dans des globes de cristal qui pendent du plafond ; ils luisent de façon plus intense quand ils sentent la panique des accusés. Mais il y a une plus forte source de lumière qui vient du fond de la salle, là où tout le monde est rassemblé et cela vient des os assemblés d'une dracoliche qui brûlent pour l'éternité (les spectateurs qui ont les cheveux longs ou des habits de tissu sont inspirés lorsqu'ils ne s'installent pas aux trois premiers rangs). Au milieu de ces flammes, siège l'odieux Limace Bavarde, juge de la Cour du Malheur.

Juge Limace Bavarde

Localisation : à la Cour du Malheur, sur le Plan d'Energie Négative (dont l'entrée est dans le Bas-Quartier).

Personnalité : grandiloquent, destructeur et égoïste.

Comportement : même s'il peut communiquer télépathiquement, Limace Bavarde aime faire de longs et lents discours, qui font que toute l'audience est pendue à ses lèvres. Il se sent supérieur et apprécie que les gens qui sont présentés à son tribunal le distraient. Il se déconcentre facilement et agit assez impulsivement, sans aucune considération de bienséance ou de logique. Limace Bavarde est très fier de son comportement malpoli et n'hésite pas à éructer, rire aux éclats ou se gratter.

Combat : Limace Bavarde laisse Seigneur Porpen (ou la cour d'Hommes-Poussière et de morts-vivants) le défendre. Si c'est nécessaire, il draine l'énergie de ses agresseurs ou leur lance des sorts. Mais il est trop

feignant pour se battre physiquement à moins que sa vie en dépende.

Comment un tanar'ri en est-il venu à présider une cour d'Hommes-Poussière ? On ne peut en être sûr. Cependant, un savant des Plans Inférieurs que j'ai rencontré alors que je recherchais un autre livre me conta cette histoire : Limace Bavarde était un juge sur la Montagne du Malheur dans les Abysses, où une assemblée de nalfeshnees détermine le destin de mortels qui se trouvent sur leur innommable Plan. Limace Bavarde, particulièrement vicieux, prenait un plaisir particulier à embarrasser les généraux balors en sélectionnant les plus faibles des mortels comme esclaves pour les raids de la Guerre Sanglante. Le sage suppose qu'alors, Limace Bavarde a été exilé des Abysses. Il a parcouru les plans jusqu'à ce que finalement, il construise une forteresse flottante dans le Plan d'Energie Négative, faite des corps des personnes à qui il avait drainé l'énergie vitale.

Il ne fallut pas longtemps pour que le factol Skall des Hommes-Poussière – dont les membres appellent aussi cette mer d'obscurité leur maison – passe un contrat avec le fiélon. La faction utiliserait cette cour pour y mener des procès dont Limace Bavarde serait le juge. Skall offrit aussi aux Greffiers de Sigil une aide limitée, promettant qu'ici, les procès seraient menés avec l'absence de passion dont seuls sont capables les Morts – avec la contrainte de n'y jamais condamner quiconque à mort, car il s'agirait d'une entrave à la quête de la Vraie Mort.

C'était une offre que les Greffiers ne pouvaient refuser.

Un extrait historique des « *Flammes de la Justice*. »

On peut dire que Limace Bavarde rentabilise son misérable nom. C'est un gros tas de vingt pieds de haut de chair malodorante, ressemblant à un verrat gonflé. Poussant pathétiquement au milieu de son dos, deux ailes minuscules battent frénétiquement quand il est énervé (bien que ça n'ait pas beaucoup d'effets).

Il est difficile de dire ce qui va exciter le fiélon. La plupart du temps, il s'affale sur son trône fait d'une énorme mâchoire, piochant dans son *sac sans fond* des escargots des Abysses qu'il porte à sa bouche. Les coquilles viennent tomber sur son énorme ventre poilu, quand il ne les balance pas sur les visages dont est constitué le plancher, qu'il peut alors voir se tordre de douleur. De temps en temps, il émet d'énormes rots sonores et même les inexpressifs Hommes-Poussière se précipitent pour échapper au nuage gazeux.

Bien sûr, quand un bige est amené devant lui pour être jugé, le fiélon se redresse un peu. Ses sourcils épais et charnus se tordent comme des serpents au-dessus de ses yeux rouges cramoisis, qui semblent pouvoir percer le cœur et sucer les émotions des gens. Et ils le peuvent. Comme tous les nalfeshnees, Limace Bavarde aime se nourrir des émotions négatives, des peurs latentes, de la haine ou bien du désespoir des mortels amenés pour être jugés. Ce qu'il en reste quand il a fini, ça n'est plus qu'un coquillage vide. Si Limace Bavarde arrête d'aspirer les émotions du pauvre bougre, celui-ci reste dans le pâté durant des semaines entières, ne pouvant dormir, combattre ni même penser normalement jusqu'à ce qu'on esprit revienne à la normale. Quelquefois, malgré tout, le juge s'emporte et absorbe toute la force du bougre ; le corps vide est alors pressé dans les murs, dont il devient une partie intégrante. Le factol Skall réprimande alors le fiélon pour son « erreur regrettable » et menace de faire fermer la Cour ; le nalfeshnee a peur qu'on le prive de cette manne facile, ce qui empêche d'autres « accidents » -- pour quelque temps en tout cas.

Juge Limace Bavarde : mâle nalfeshnee : Planaire ; Homme-Poussière ; Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar 'ri) de taille TG ; FP 16 : DV 14d8+112, pv 175 ; Init +1 ; VD 9m, vol 12m (médiocre); CA 27 (pris au dépourvu 26, contact 9); attaque au corps-à-corps +20 (morsure, 2d8+7, 20/x2) et +17/+17 (griffes, 1d8+3, 20/x2); espace occupé 4,50m/ 4,50m ; Attaques spéciales : *convocation de tanar'ris*, pouvoirs magiques, spectre abyssal ; Particularités : immunité contre l'électricité et

le poison, réduction des dégâts (10/Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (22), télépathie (30m), vision dans le noir (18m), vision lucide, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CM.

Jets de sauvegarde : réflexes +10, vigueur +17, volonté +15.

Caractéristiques : Force 25, dextérité 13, constitution 27, intelligence 22, sagesse 22, charisme 20.

Compétences : art de la magie +25 (+27 pour les parchemins), bluff +22, concentration +25, connaissance connaissance (mystères) +14, connaissance (Sigil) +15, déguisement +5 (+7 pour tenir un rôle), déplacement silencieux +18, détection +31, diplomatie +26, discrétion +10, fouille +23, intimidation +22, perception auditive +31, psychologie +23, survie +6 (+8 pour suivre des traces), utilisation d'objets magiques +22 (+24 pour les parchemins).

Dons : arme de prédilection (morsure), attaque en puissance, attaques multiples, enchaînement, science de la bousculade.

Convocation de tanar'ris (*mag*, seulement des tanar'ris déjà présents): 1d4 vrock, 1d4 hezrous ou 1 glabrezu (50% de chances) ou 1 nalfeshnee (20% de chances) 2/jour.

Pouvoirs magiques : *appel de la foudre* (DD 18), *aura maudite* (DD 23), *débilité* (DD20), *dissipation suprême*, *lenteur* (DD 18) et *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25kg d'objets) à volonté. NLS 12, DD liés au charisme.

Spectre abyssal (Sur) : 3/ jour, s'entoure d'un halo maléfique regroupant les couleurs du spectre abyssal. Le round suivant, elle se transforme en rayons qui frappe tous ceux qui se trouvent à moins de 18m. Js volonté DD 22 ou hébètement pendant 1d10 rounds, la victime conserve sa CA mais est incapable d'agir. Tous les démons sont immunisés contre cet effet, dont le DD est lié au charisme.

Drain des émotions (Sur) : à volonté Limace Bavarde peut vider un humanoïde de ses émotions. Si la victime échoue un jet de volonté DD 22, il perd la moitié de son score dans chacune de ses caractéristiques, son BAB et ses pvs diminuent de moitié. La durée de cet effet est de 1d4+1 semaines.

Possessions : *sac sans fond* plein d'escargots des Abysses.

Capacité de faction : *Trêve des Morts* : aucun mort-vivant ne l'attaquera sans provocation,

Intimidation des morts-vivants : comme un prêtre de niveau 14.

Faiblesses de faction : toute tentative de rappel à la vie a 50% de chances d'échouer.

Tous les biges qui sont amenés devant la Cour ne sont pas drainés – cela constitue le

pire traitement qu'on puisse y recevoir, réservé à ceux qui le méritent le plus (ou ceux qui ennuiant le juge Limace Bavarde). Les observateurs présents à la Cour ne sont pas, il faut le dire, à l'abri d'être drainés (cela n'arrive cependant pas aux morts-vivants et aux Hommes-Poussière, qui sont dépourvus de passion). Généralement, le fiélon prononce des peines légères, contraignant les coupables à rendre des services aux Hommes-Poussière. Par exemple, ils pourront travailler à la Morgue durant quelques semaines, ou collecter des cadavres un peu partout dans la ville, ou encore nettoyer les sphères de cristal des feux follets de la Cour.

Quel que soit le service demandé, il bénéficie à un grossium Homme-Poussière. Autrement, le coupable finira drainé par le nalfeshnee dans un coin de la Cour. Et il n'est même pas la peine d'espérer lutter dans la Cour du Malheur. Le portail de retour ne s'ouvrira pas avant que la sentence ait été rendue par le Juge Limace Bavarde – c'est la clé du portail – et la Cour n'a pas d'autre sortie.

Bien sûr, un lascar peut tenter de s'échapper dans la désolation du Plan d'Energie Négative. Mais qui pourrait appeler ça un refuge ? Et avec un matois comme Seigneur Porpen (Primaire/ mâle chevalier de la mort/ DV 9 (à D10)/ CM) gardant la Cour, même un béjaune n'essaierait pas de s'enfuir. Seigneur Porpen est un chevalier de la mort du monde Primaire de Krynn, qui a été maudit par la divinité Hiddukel, pour avoir pendu son rival à la cour du roi, alors que celui-ci était innocent. Il erra dans les terres de Solamnia comme monstre errant durant des années, puis il découvrit un portail vers Sigil et l'emprunta. Dans la Cage, il n'était qu'un monstre parmi tant d'autres – quoi qu'un peu plus squelettique, bien sûr. Il sauta sur l'occasion que lui offrit le factol Skall de rejoindre la Cour du Malheur et jusqu'à aujourd'hui, il demeure loyal à Limace Bavarde, utilisant son *épée courte voleuse de vie* contre ceux qui s'opposent au juge de la Cour. Après tout, Limace Bavarde

vient des Abysses – que l'on dit être la demeure d'Hiddukel – et le juge a promis de lui prêter un jour main forte pour se venger de cette Puissance.

«Dannoch, avec sa peau extrêmement pâle, s'est levée et a marché à pas mesurés devant le fiélon dans les deux sens. Elle a exposé mon cas, expliquant pourquoi cela ne pouvait pas être moi, quoi qu'ait dit le livre de sorts du vieux mage. Elle n'arrêtait pas de parler – absolument sèche, elle a continué pendant des heures et des heures. Elle n'éleva ni la voix ni le doigt. Je vous le dis, les squelettes dans l'assistance étaient plus expansifs. Et ensuite, tout aussi calmement, elle a plaidé contre moi, disant que j'avais été désigné dix fois comme voleur et que le juge devait faire de moi un exemple.

Elle gagna. Ou bien elle perdit. Quoi qu'il en soit, moi, j'ai perdu. »

Neggis Ham,
des « *Flammes de la Justice* ».

Dannoch la Ridée (Planaire/ femelle humaine/ barde niveau 5/ Homme-Poussière/ LN), est la principale avocate de la Cour du Malheur et a la tâche de plaider à charge et à décharge des accusés déferés devant la Cour. En tant qu'Homme-Poussière, elle est capable de mettre de côté toute passion et de présenter les bons et les mauvais côtés de son client. Bien sûr, c'est assez énervant pour un client de voir son propre avocat donner des arguments en votre faveur aussi bien qu'en votre défaveur.

Malgré tout, Dannoch la Ridée fait un travail admirable, bien que difficile. Il est dur de faire usage de la logique face à un tanar'ri ; souvent, elle plaide jusqu'à piquer un fard et Limace Bavarde donne un verdict absolument arbitraire (selon son humeur du moment). Naturellement, il n'y a pas de jurés, seulement le gros magistrat nalfeshnee (après tout, c'est sa Cour).

Quand Dannoch n'est pas en train de plaider pour des lascars envoyés par les Greffiers, elle résoud des affaires de contestations de Contrats des Hommes-Poussière.

Souvent, un bige qui signe un tel Contrat – donnant aux Hommes-Poussière les droits sur son futur cadavre en échange de quelques pièces – tente de revenir en arrière. Une telle contestation est traitée à la Cour du Malheur. Une visite en ces lieux est généralement suffisante pour dissuader un bige de revenir sur sa parole.

L'Homme-Poussière Qaida essaye souvent de forcer l'elfe sylvestre Verden à comparaître devant la Cour. Verden, il y a très, très longtemps, a signé un Contrat avec les Morts – mais cela fait maintenant si longtemps que la faction est persuadée qu'elle utilise des moyens magiques pour allonger sa vie. Et c'est quelque chose que les Hommes-Poussière n'apprécient pas vraiment.

Croyez-le si vous le voulez, quelques chevaliers de la gueuserie un peu enfumés espèrent qu'un Greffier surmené les dirigera vers la Cour du Malheur. Après tout, ces voleurs savent que n'importe quelle peine que Limace Bavarde puisse infliger à un coupable, cela sera de toute façon mieux que rencontrer l'idée que se font les Rectifieurs de la Justice. Même le drain fait par le fiélon, quoique terrifiant, laisse généralement vivant le condamné. Mais les greffiers ne sont pas fous. Ils défèrent devant cette cour uniquement les lascars dont ils pensent qu'ils bénéficieront de l'expérience – ou ceux dont ils veulent se débarrasser, comme les clients du fameux « Sly » Nye.

Un avocat tieffelin, Nye, fait régulièrement bouillir les juges de Sigil par sa façon chaotique de plaider et les Greffiers le laissent à l'occasion accompagner un prévenu à la Cour du Malheur (espérant probablement qu'il n'en reviendra pas). Limace Bavarde, qui apprécie le chaos pur, insiste pour que Nye soit le défenseur à chaque fois qu'il vient plaider.

D'autres personnes à Sigil font de leur mieux pour être amenés à la Cour du Malheur. Les Mornés Morvun et Phinéas ont été arrêtés non moins de 36 fois, espérant désespérément être « Limacés » (mais les Greffiers voient bien où les frères jumeaux veulent en venir). Le célèbre Publicitaire

Harys Hatchis peut parfois obtenir, grâce à ses contacts aux Cours de Justice, des mandats pour être jugé à la Cour du Malheur.

33- La Machine à Calculer de Rashad le Brillant

Dans l'ombre de la Grande Fonderie

Hajji Rashad le Brillant, fils de Hajji Umar, était jadis résident de Quadra, dans le pays de Zadara, sur Toril. Il était le plus grand digitalogiste de la ville (mage numérologiste – lire le manuel complet du sha'ir). Un jour, ses calculs ouvrirent un passage sur Sigil, et il y est resté depuis.

Impressionné et stupéfait comme la plupart des béjaunes lorsqu'ils posent leurs yeux pour la première fois sur la Cité des Portes, Rashad en parcourut les rues pendant des jours sans manger ni dormir – absorbant simplement tout ce qu'il pouvait voir ou entendre dans cet étrange endroit. Il n'a pas fallu longtemps avant qu'il décide de faire de Sigil son nouveau foyer et son centre de recherche. Et il n'a pas fallu longtemps non plus avant qu'il ne rejoigne les Greffiers.

Reconnaissant le talent unique de Rashad, le factol Hashkar a créé un précédent en le nommant directement chef de bureau (première utilisation de l'histoire de la faction de la procédure de nomination extraordinaire prévue par la Charte de la Fraternité de l'Ordre 12372A-221). Il fut nommé à la tête du Bureau Spécial du Bureau de Recherche des Portails (BRP).

Rashad a consacré les cinq années et demie suivantes à superviser la construction d'une énorme "machine à calculer", peut-être la plus impressionnante hors de Méchanus. Elle a été assemblée chez lui dans le Quartier de La Dame, non loin des Cours de Justice.

La machine elle-même est un immense assemblage de mécanismes et de rouages mûs par l'énergie de la vapeur acheminée par des tuyaux souterrains depuis la Grande Fonderie. Des leviers permettent d'engager ou de dégager divers écrous du mécanisme

principal, et ce qui en résulte peut être lu par l'apparition d'une série de symboles.

Rashad utilise la machine pour analyser les contenus du fameux Carnet de Bord des Translocations des Greffiers, et il reçoit quotidiennement des informations nouvelles apportées par les assistants de la faction et qui viennent s'additionner à 1000 ans d'archives.

La plupart des matois se sentiraient mal à l'aise de faire ce genre de travail – tout le monde sait ce qui arrive à ceux qui se rapprochent trop de la vérité sur les portails – et les dabus gardent un oeil permanent sur la machine à calculer. Cela dit, Rashad ne s'inquiète pas. En réalité, il n'essaye pas de découvrir le soltif de l'organisation des portails, non plus que de prédire leurs mouvements. Il examine les portails pas pour ce qu'ils sont, mais comme indice pour comprendre autre chose : le subtil secret du Multivers ; un peu comme ce qu'essayent de faire les Mathématiciens sur Méchanus. D'ailleurs, Rashad a été contacté plusieurs fois par cette secte, mais il les a éconduits, croyant trop profondément en son travail de recherche et restant sceptique quant aux buts de cette organisation.

Les modrones sont extrêmement intéressés par cette machine à calculer sigilienne, et ils ont été partie prenante de ce projet à plusieurs étapes de sa réalisation. Il n'est pas rare de voir des quadrones venant de Regulus rendre visite à Rashad avec quelque information nouvelle qu'il pourrait utiliser.

Rashad a d'ailleurs un accès complet et permanent à l'Orrery de la Cathédrale Modrone, même si comme pour tous les visiteurs, il y est nécessairement accompagné de gardes pentadrones.

Récemment, Rashad a entrepris une série de calculs pour créer une version simplifiée et réduite du Grand Orrery, comme annexe de la machine à calculer, et outil futur de recherche ; cela dit, ce projet ne verra le jour que d'ici à 2 ans.

Rashad n'a quasiment jamais le temps de parler aux étrangers, même si ceux qui sont originaires de Zadara ont plus de chances d'attirer son attention. Il n'est ni disposé à partager ses informations, ni à rendre des services, ni à faire des prédictions à propos des portails. Son Bureau, néanmoins, paye pour avoir des informations sur les portails qui n'apparaissent pas encore dans le Carnet de Bord des translocations et il emploie de temps en temps des aventuriers pour découvrir de nouveaux portails ou des portails présumés. Il emploie aussi un certain nombre de Greffiers comme courriers, ou observateurs qu'il envoie vers de nombreux endroits de Méchanus.

Rashad prend occasionnellement le temps de travailler sur d'autres problèmes mathématiques ou numérolologiques qu'on lui soumet (à condition qu'ils soient stimulants). Il pourra aussi louer la puissance de calcul de la machine à toute personne en ayant besoin (le Bureau des Taxes de Sigil par exemple) et en ayant les moyens.

34- La Maison des Mimirs

Rue des Crânes

Située dans une tour biscornue du Bas-Quartier, la Maison des Mimirs est l'un des meilleurs endroits de Sigil pour obtenir des informations. Phonpar (Planaire/ mâle githyanki/ voleur niveau 3/ Fraternité de l'Ordre/ LN) y collectionne une grande variété de mimirs. Une série d'isoloirs phoniques occupe les murs des deux étages. Vous pourrez, si vous ouvrez, écouter la chanson et les soltifs de partout dans les Plans. De même, un lascar connaissant un soltif peut l'enregistrer sur un mimir, et Phonpar paye un bon prix pour ça (à raison de 1 p.o. pour la première minute et de 2 p.o. par minute supplémentaire).

Par ailleurs, le service d'information n'est pas gratuit. On paye 1 p.o. pour entrer (quelle que soit l'heure avant antipic – heure de la fermeture). Les lascars qui apportent de nouvelles informations ne payent pas ce prix.

A la fermeure, les mimirs sont mis au 4^{ème} étage afin qu'ils parlent entre eux et partagent leurs informations. Autant dire que c'est un joli brouhaha ! Phonpar a ses quartiers un étage plus bas.

Des mimirs spéciaux sont conservés au 2^{ème} étage dans des cages d'oiseaux enchaînées aux murs. Les utiliser vous coûtera un extra de 2 p.o.

A l'occasion, Phonpar les amène dans la salle de lecture au 1^{er} étage pour des conférences de mimir.

La Maison des Mimirs est financée par les donations de la Fraternité de l'Ordre et de la Société des Sensations.

Services : enregistrement et lecture de mimirs, conférences et vente de mimirs.

Prix : entrée 1 p.o.

Utilisation de mimirs : 2 p.o. par minute

Conférences : gratuites

Mimirs spéciaux : 12 p.o.

35- Le Pont Perdu

Le Fossé

Vous savez qu'il y a une seule source "naturelle" existant dans la Cage, et la plupart des gens s'en tiennent à l'écart. "Le Fossé" comme on l'appelle, sépare la Ruche du Bas-Quartier et sa nauséuse substance, mélange d'eau putride, de détritux et autres cadavres flottants, fait peur à voir. Au-dessus de cette "charmante" rivière se trouvent un certain nombre de ponts. En la matière, il en existe aussi bien de larges et bien construits que de totalement brinquebalants ou pas plus grands qu'une passerelle de bois.

Le plus connu de ces ponts qui traversent le Fossé est connu sous le nom de "Pont Perdu". Cette anomalie fait courir aussi bien les sages que par les plus crapuleux des fiélons. A la vérité, il n'apparaît que pour de courtes durées, à des endroits toujours différents du Fossé, et à intervalles variables.

Les quelques chanceux qui ont pu monter dessus en ont donné des descriptions très diverses. Certains l'ont vu comme une merveilleuse construction agrémentée de statues. D'autres l'ont décrit comme un large pont coloré bardé de piques et de lames. A certains, il n'est apparu pas plus longtemps que l'espace d'un souffle ; à d'autres, suffisamment longtemps pour l'emprunter... Toutes ces descriptions sont dissemblables, donc, excepté sur un point : il y a toujours une arche en son milieu. Une arche invariablement grande et couverte de pictogrammes et autres glyphes, impossibles à déchiffrer depuis la rive.

La théorie la plus répandue à propos du pont est qu'il était jadis attendant au temple d'Aoskar (devenu depuis le Temple Ruiné). Lorsque La Dame a "expulsé" le dieu des portails, le pont a disparu. Les sages ont supputé qu'il s'agissait d'un portail vers quelque plan inconnu hors du Grand Anneau, ouvert par Aoskar. On dit qu'un grand pouvoir réside derrière ce portail puisque c'est juste après sa construction et l'ouverture du portail qu'Aoskar a été banni violemment de la ville. Ceux qui croient en cette version ont essayé depuis de traverser le pont. Si certains ont réussi, on n'a jamais pu entendre leur témoignage.

Soltif : "Le Pont Perdu" est un portail. A vrai dire, c'est un portail vers tous les plans. A chaque fois qu'il apparaît, il s'ouvre vers un monde différent : Primaire, Astral, Etéheré, Intérieur ou Extérieur. Le plan de destination, la durée d'apparition du pont et sa localisation sur le Fossé sont tout ce qu'il y a d'aléatoire. L'aspect le plus intéressant du pont est qu'il n'y a nul besoin de clé pour l'ouvrir. Tout ce dont vous avez besoin, c'est de passer sous l'arche. Dès lors, vous apparaîtrez à une destination aléatoire sur un plan aléatoire. Et il n'y a pas de moyen de retour vers Sigil de l'autre côté.

La seule constante dans le lieu de destination, c'est qu'il s'agit souvent d'un endroit dangereux. Par ailleurs, on a remarqué que l'apparition du pont survenait

souvent près du Temple Ruiné. On dit que le style et la couleur du plan est un indice de la destination. La chanson, c'est aussi que Fell le dabus peut en sentir les allées et venues. Sans nier ces rumeurs, Fell ne dira rien à ce sujet.

36- Le Pentacle

Rue du Flemmard

D'abord connu sous le nom de "Maison aux Multiples Portes", le Pentacle a été récemment réouvert après une longue période de fermeture. Même si l'on ne sait pas exactement à qui appartient cette auberge, la chanson désigne souvent She-meshka la Maraudeuse ou Zadara la Titan (ou les deux). De toutes les façons, le maître officiel des lieux est Lithoss (Planaire/ mâle illithid/ psion niveau 14/ LN), un psionique illithid.

La célébrité que connaît le Pentacle auprès de la communauté de mages de Sigil n'est pas un accident. L'auberge est littéralement un gruyère de portails. La plupart de ces portails sont nomades, même si Lissandra la Chercheuse de Portails a assez bien cartographié leurs mouvements, revenant toutes les semaines noter les changements. Certains de ces portails, quand même, sont plus permanents et ce sont ces derniers qui attirent le plus l'attention.

Voyez-vous, ce qu'il y a d'unique avec les portails du Pentacle, c'est qu'un matois affranchi détenant le bon soltif peut lancer des sorts à travers lorsqu'ils sont ouverts. Comment c'est possible, c'est là l'un des plus grands secrets de Lithoss ; la chanson oscille entre trois versions : le flagelleur mental a jeté des sorts sur chacune des portes ; il y a un artefact dans le cellier qui permet ce prodige ; ou encore, c'est La Dame qui pour une obscure raison, a choisi de privilégier le Pentacle de cette façon. Dans tous les cas, Lithoss est au courant et ça marche. C'est aussi simple que ça.

Et alors quoi ? Ce n'est peut-être pas une grande nouvelle pour le péquin lambda, mais

ça change tout pour les magiciens. Jusqu'à ce que le Pentacle ouvre, les mages voulant convoquer fiélons, méphites et créatures extraordinaires devaient sortir de la ville. Les sorts de conjuration ne traversaient pas la barrière magique de Sigil posée par La Dame. Eh bien cette loi a une exception et c'est le Pentacle. Si vous crachez correctement au bassinet, vous pouvez louer une salle de conjuration avec son portail vers différents plans (il y en aurait deux douzaines dans les cinq tours et les sous-sols du Pentacle).

Bien sûr, cet établissement sérieux ne pourrait fonctionner sans règles strictes. Les clients ne peuvent assurément invoquer ni balor ni diantrefosse (la chanson veut que ce soit ce genre de bévues qui ait amené à la première destruction du lieu et à sa longue fermeture il y a de cela une décennie). La conjuration d'assassins extraplanaires n'est pas non plus autorisée (même si de nombreuses tentatives d'assassinat sur la factole Darius semblent liées à des conjurations effectuées depuis le Pentacle et que Lithoss avoue la difficulté de faire respecter cette règle). La dernière règle n'a jamais été enfreinte : pas d'avatars. Le fait que le Pentacle fonctionne dépend de la bonne volonté de La Dame – même le plus abruti des mages primaires ne voudrait pas perdre cette possibilité.

Comme on peut le supposer par rapport à un service aussi spécial, il y a une liste d'attente pour accéder à la salle de conjuration que vous visez. Le portail vers les Carcères par exemple, dans la Tour des menteurs est parfois inutilisé pendant de longs mois (après tout, qui voudrait délibérément convoquer un gehreleth). Ceux vers les Abysses, Baator ou les Plans Supérieurs peuvent avoir des listes d'attentes de plusieurs semaines.

Lithoss, et c'est presque surprenant, propose des prix assez justes pour la location des salles. Il base ses tarifs sur la puissance du sort qui doit être lancé et fait payer un surcoût si vous invoquez un monstre dangereux (le double si vous en perdez le

contrôle). Depuis la reconstruction du Pentacle, les mesures de sécurité sont plus strictes ; Lithoss a toujours un sort ou deux d'*abjuration* ou de *mot sacré* juste au cas où. Quoi qu'il en soit, on considère que c'est une semaine calme si aucun monstre n'a défoncé un mur ou deux.

Tout n'est pas magique au Pentacle. Bien sûr, le plus banal des lits a un sort de *lévitation* dessus, mais les non magiciens sont aussi bienvenus. Les nombreux portails du bar drainent une pléthore d'arpenteurs des Plans (en arrivance ou en partance) et de chercheurs de gloire. Vous trouverez quand même une forte concentration de mages et on dit que plusieurs membres des Incantateurs y viennent. Les clients célèbres sont A'kin, "Sly" Nie et le rabatteur Voilà! Vous y trouverez aussi la Trinité des Troïka, sous l'une de leurs nombreuses parures.

Prix des invocations : de 1000 à 50000 p.o., plus si l'immeuble subit des dégâts.

Chambre : de 1 à 80 p.o. pour un lit lévitant et un *serviteur invisible*.

Boisson : de 6 p.c. à 20 p.o.

Nourriture : de 5 p.a. à 60 p.o. pour le banquet de l'arpenteur des plans.

..... Lithoss

Lithoss est l'un des propriétaires de taverne les plus connus et les plus craints de Sigil . Pour ceux qui le connaissent, Lithoss est aussi une personne digne de confiance et des plus généreuses, une caractéristique pourtant rarement associée à sa race. Ce matois est aussi une force qui doit être prise en compte même dans les cercles philosophiques, car il est haut placé dans la secte résurgente des Communards.

Cela intrigue certains observateurs qui se demandent comment une race d'aussi avare réputation que les illithids ait pu donner le jour à un être qui défend le partage du pouvoir, des connaissances et des possessions. Ils oublient (ou ignorent), cependant, la nature de la société illithid. Quand un

flagelleur mental meurt, s'il en est jugé digne pour les standards de sa race, son cerveau est ajouté à la conscience commune qui leur sert d'ancêtre, de mentor et qui est le pouvoir caché qui régit la communauté. Ce acte de sacrifice individuel final montre que la race ne correspond pas aux schémas habituels, et que la façon de penser des illithids est plus prédisposée à une philosophie Communarde que l'on ne pourrait le croire.

Lithoss n'a certes pas peur de mettre en pratique ce qu'il prêche. Bien que pragmatique (les consommations du Pentacle ne sont certainement pas gratuites ! Cela serait infaisable, du moins pas tant que toute l'économie de la Cage ne se sera convertie à la façon de penser des Communards), Lithoss partage ce qu'il peut. Le livre de sort du Pentacle en est un bon exemple : la taverne a une politique de livre-ouvert où les mages qui y séjournent sont invités à inscrire des sorts qu'ils connaissent dans un livre commun. En retour, ils peuvent rechercher dans le tome et copier un sort ou deux qu'ils n'auraient jamais vu auparavant. Au fil des ans ce grimoire (appelé « le Goin »), a d'ailleurs vu ses nombreuses pages remplies, tant et si bien que le gardien du livre, le diabolon Charcoe, est devenu une personnalité assez connue de la Cage. Bien que peu appréciée, notez...

La taverne du Pentacle elle-même a un passé long et mouvementé, dont il vaut mieux en garder les détails pour une autre description. Il suffit de dire que ce bâtiment pentagonal regroupe une des plus grandes concentrations de portails planaires du Grand Anneau et même de la plupart des autres endroits de la Cage. De plus, les sorts de conjuration et d'invocation peuvent être lancés à travers ces portails, ce qui semble dû à une quelconque propriété étrange de ce lieu. Les rumeurs disent que c'est une lubie de La Dame, un pacte avec une Puissance magique ou un artefact secret qui permettrait au Pentacle de déroger ainsi aux règles magiques de Sigil.

La première conséquence de cet état de fait est que la taverne est l'endroit idéal pour les sorciers qui veulent attirer ou capturer des servants extra-planaires sans prendre trop de risques. Et ils ne se lassent pas de le faire ! Vous trouverez ici des portails vers à peu près toutes les destinations de l'Anneau, et il est presque sûr que le propriétaire en garde certains cachés. Cette situation frustre Lissandra la Chercheuse de Portails, qui a été éjectée des lieux plus d'une fois pour y avoir un peu trop fourré son nez.

Cependant, une autre éminente voyageuse des plans, Magnum Opus, paraît être une favorite de Lithoss. C'est rare qu'il se passe un mois sans qu'on voit la méduse dans cette taverne, lourdement voilée, bien sûr, et se faufilant dans une arrière-salle ou une autre. La chanson dit qu'il y aurait un portail vers Nessus caché dans un sombre recoin du Pentacle. Le tanar'ri Règle-De-Trois l'a cherché pendant un moment, mais la sécurité renforcée et le regard réprobateur de Lithoss aux yeux blancs laiteux l'ont pour l'instant empêché de mener ses recherches à bien.

Lithoss a de nombreux contacts avec des sorciers et des prêtres, mais la réalité que beaucoup de gens ignore, c'est qu'il n'est ni l'un ni l'autre. En fait, le flagelleur mental est un redoutable psioniste. Certains murmurent que cela pourrait être les pouvoirs psycho-porteurs de ce lascar qui maintiennent les portails, mais cela semble plutôt improbable, car le Pentacle existait bien avant que Lithoss ne s'y installe. Pourtant, on ne peut jamais être sûr avec les psionistes ; c'est un groupe secret à l'extrême.

Des amateurs de la théorie du complot prétendent que Lithoss serait le tout premier factol des Communards, maintenu en vie grâce à l'abus de pouvoirs psychiques.

C'est probablement juste une théorie fantaisiste. Probablement.

37- Le Schlathor

District du Temple Ruiné

Vous trouverez peu de gens pour vous dire que le Schlathof est un endroit sympa, et personne pour vous dire que c'est un endroit sûr.

A son apogée (si seulement une arène de gladiateurs peut avoir une apogée), cette salle dédiée au carnage prenait modèle sur certaines arènes yuguloths des Plans Inférieurs. Elle était en l'occurrence fréquentée par des yuguloths, ainsi que par des mortels ayant le goût du sang. Il ne s'agissait pas de l'arrière-salle d'une taverne perdue, même si sa localisation dans le no-man's land entourant le Temple Ruiné garantissait que seuls ceux qui cherchaient ce lieu puissent tomber dessus.

Ce bâtiment en forme de dôme est resté à l'abandon près d'une décennie après une cessation d'activité due à l'impayé d'une taxe reçue en la 120^{ème} année du règne du factol Hashkar. Dès lors, le bâtiment est passé dans les mains des Marqués. Cette construction est devenue un squat couvert de lierre-rasoir, ce qui rendait triste la beauté du marbre des Carcères dont il est fait, ainsi que la superbe de son architecture. Les lames et pointes corrodées qui décoraient le bâtiment paraissent trop grandes pour appartenir à cette zone délabrée.

A l'intérieur, tout est spacieux. Il y a une mezzanine au 1^{er} étage. Au centre de l'édifice se trouve toujours une plaque de 20 mètres de diamètre faite d'un quartz cristalin parfaitement transparent et qui servait de fosse de combat à l'époque. Cette dernière était entourée par le public, tandis que les balcons entourant la mezzanine abritaient les spectateurs les plus riches, ou les plus impressionnables. Une vaste cuisine à l'arrière du long bar fournissait toutes sortes d'horreurs culinaires, de l'œuf de Varragoin juste éclos jusqu'au drecht frit mais encore vivant.

Deux escaliers de métal en colimaçon relient les étages (1^{er}, rez-de-chaussée et sous-sol). Ils sont situés sur les deux côtés du Schlathof. Au sous-sol, il y a un grand corridor entouré de "cellules appartements"

accueillant les combattants. De l'autre côté se trouve une autre arène.

Mais le passé est le passé. Dans la 20^{ème} semaine de la 127^{ème} année du règne d'Hashkar, un groupe de matois, d'aventuriers ou de malfrats (selon à qui vous demandez, on ne vous les présentera pas de la même façon) a racheté le bâtiment. Il s'agit d'un psioniste tieffelin des Indés nommé Gwynplan et d'un assassin rakasta nommé Durrion (plus enclin à faire usage de son katana que de sa compassion).

L'arène du sous-sol a été reconvertie en laboratoire bibliothèque pour l'un de leurs associés, Krysm, qui est sous contrat pour trouver un contre-sort pour la malédiction affectant Durrion. Quelques amis de Gwynplan et Durrion se sont approprié les cellules du sous-sol pour en faire leurs turnes. Et pour les moments où les propriétaires s'absentent (pour partir à l'aventure par exemple), un groupe de quatre gardes du corps a investi quelques pièces. On dit d'ailleurs qu'ils font profil bas à la suite d'un affrontement avec l'Harmonium (événement qu'ils ont caché à leurs employeurs).

Actuellement, la recherche de contre-sort est un peu incertaine – et elle va peut-être le rester. Quelqu'un parmi les résidents (on sait pas trop lequel) a envoyé une invitation à une bande de yuguloths de retour de la Guerre Sanglante. Cette invitation parlait d'une fête au Schlathof et tout le monde était invité. Heureusement, celui qui a lancé cette idée a acheté suffisamment de nupperibos et de barils de bière de la marque "Brasserie Mungoth" pour satisfaire les invités – excepté en ce qui concerne le sang. Et par chance, une petite patrouille de l'Harmonium est passée par là ce jour-là, et on l'a attrapée pour la mettre à contribution pour une démonstration des capacités de combat de Gwynplan.

Même si aucune preuve ne conduit à eux, les maîtres des lieux ont quitté Sigil pour une destination inconnue. Krysm et les gardes du corps, qui continuent à filer doux, sont obligés de se coltiner la tripotée de fiélons

qui se sont mis à apprécier ce lieu. Même si il y a de l'argent à gagner et que la rumeur court que le Schlathof a rouvert (combats de gladiateurs y compris), qui sait quand aura lieu la prochaine descente de l'Harmonium ou des Marqués) ?

38- Le Square de Verminard et Stag

Le chemin obscur qui relie l'allée Gambit à la rue du Lamelin

Il y a une petite voie en bas de la rue des Tavernes, de l'autre côté de la rue du Poney Rouge, le pub des ouvriers de la Grande Fonderie. Elle s'ouvre sur un chemin peu emprunté. Dénommé « Verminard » du fait de la rumeur à propos de tous les rats et autres vermines qui en sortent, ce chemin est plein de débris. Toutes les portes à l'arrière des échoppes du coin donnant sur ce chemin ont depuis longtemps été murées ou condamnées.

A l'origine, cette voie était prévue pour faire la jonction entre la rue du Lamelin et l'allée Gambit, par-delà la taverne du Passeur du Styx. Maintenant, il serait impossible à une créature plus grande qu'un petit chien de passer par là, vu que le lierre-rasoir a tout envahi et que c'est encombré de tas de détritus. C'est sûr que ce serait plus simple de passer par là que de faire le tour par le chemin du Cognac, mais le chemin Verminard a définitivement mauvaise réputation.

De toutes façons, les ruelles étroites du Bas-Quartier ne sont jamais la meilleure option pour le bibard qui, en fin de soirée, cherche un coin tranquille à la sortie de son rade. Cela dit, le chemin Verminard, on ne le prend même pas à pic. La chanson, dans le coin, dit qu'il y a quelque chose là-bas... quelque chose de pas naturel ! N'importe quel bibard pourra vous dire que personne ne l'utilise et que « Biscuit » Comstock (de la taverne du Passeur du Styx) a bloqué l'entrée du côté de l'allée Gambit, même si peu de gens savent pourquoi – ils savent juste qu'ils

n'y seraient pas passés de toutes façons. Cette ruelle fait tellement peur qu'au Poney Rouge, le pari a été lancé que personne n'oserait y passer toute une nuit, même pour un « möbius » (100 p.o.).

Ce qui a été oublié par beaucoup de gens du coin, mais que quelques barbes grises gardent en mémoire, c'est l'histoire de Verminard, qui peut-être explique sa réputation actuelle. Verminard n'est pas qu'un simple chemin. Quelque part entre Lamelin et Gambit, il y a une espèce de petit square, avec les restes d'une petite pagode de pierre, étrangement dépourvue de tout le lierre-rasoir qui envahit le reste de la cité. La pagode est décorée d'une bien horrible façon, avec des reliefs grotesques de visages torturés, ce qui jure avec le reste du Bas-Quartier. Les barbes grises pourront vous raconter que cet endroit, jadis connu comme le square du Cerf, était le lieu officiel d'exécution des traîtres pour les Anarchistes, au début de la révolution. Et puis, une nuit particulièrement sanglante en exécution, l'assemblée anarchiste disparut. La rumeur dit qu'une brume grise s'abattit sur la foule, empêchant de voir à un mètre. Lorsque le brouillard s'évanouit, il ne restait que la pagode. L'enquêteur expérimenté de l'Harmonium qui fut envoyé pour mener une investigation disparut lui aussi. Tout le monde pensa que ce lieu était maudit et il fut totalement désaffecté.

Certains ont remarqué que la corbeaugarou Talleyrand (Primaire/ femelle corbeaugarou/ DV 4+2/ NB) passe beaucoup de temps à côté de l'entrée de Verminard, à l'arrière du Passeur du Styx, comme si elle attendait que quelque chose en sorte ; cela dit, il y en a pas mal qui disent qu'elle fait ça pour faire chier « Biscuit » Comstock du Passeur du Styx, de la même manière qu'elle aime titiller le très soupe-au-lait Jackman Vries (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 7/ Athar/ NM) à l'entrée de cette taverne. Elle incite les oiseaux du coin à piquer les cigares de ce tieffelin. Ce qu'il y a de plus terrifiant chez cette gitane, ce n'est pas vraiment ce qu'elle fait, mais que par sa simple présence,

elle nous oblige à nous rappeler que ce lieu existe...

39- Le Théâtre de l'Harmonie

Cul-de-Sac Sacré

Le théâtre de l'Harmonie occupe l'église abandonnée d'une divinité depuis longtemps oubliée. Le propriétaire, Bellus (Planaire/ demi-elfe mâle/ barde niveau 9/ Ordre Transcendantal/ NB) a choisi ce site pour l'aura qu'il dégage. Il y dirige depuis le Chœur des Elysées, même si ce n'est pas leur vrai nom. Bellus a délibérément laissé à son auditoire le choix de ce nom.

L'église elle-même compte deux douzaines de bancs, un dais et un petit podium. L'acoustique y est parfaite (ou quasi-parfaite). Le plafond s'élève à deux étages, et Bellus en conservé les vitraux de l'ancienne église pour l'effet visuel qu'ils produisent.

Ce demi-elfe épouse la croyance selon laquelle le ton parfait, l'harmonie parfaite, sont non seulement un secours pour les malheureux, mais aussi un moyen de soigner les corps, les esprits et les âmes. Il veut en cela amener une portion des Elysées à Sigil, et ce, par la musique.

Sous l'impulsion de Bellus, ses artistes se produisent régulièrement dans ce théâtre Théâtre. Par ailleurs, il le loue régulièrement à d'autres troupes. De ce fait, il y a toujours quelque chose. Le détail de la gestion du Théâtre est laissé à la partenaire financière de Bellus, Wren Anton (Primaire/ femelle humaine/ niveau 0/ Fraternité de l'Ordre/ LB). Elle organise l'emploi du temps des répétitions et des représentations. Elle garde aussi une trace des membres du Chœur.

La chanson dit que la musique apaisante du Chœur des Elysées accroît réellement la capacité à guérir. Beaucoup de malades et de blessés passent un jour là à se reposer et écouter le Chœur, puis retournent dans leur foyer ou leur hôpital en meilleure forme. Les répétitions sont gratuites, même si les représentations ne le sont pas.

Une autre rumeur dit qu'entendre le Chœur est douloureux pour les fiélons. Quelqu'un aurait vu des baatezus et des tanar'ris s'agiter nerveusement en l'entendant, et qu'il est même arrivé qu'on en voit un s'enfuir carrément.

Le soltif, c'est que Bellus et Wren ont un autre objectif en tête. Wren a rejoint Bellus pour faire une recherche sur une loi multiverselle, à savoir le rôle de la musique et du son dans la fabrication du Multivers. Elle catalogue donc toutes les notes, les gammes, les octaves, les accords, pour découvrir la bonne combinaison de notes, celle qui permettra de manipuler le Multivers. Jusqu'à présent, Wren a conduit beaucoup de ces expérimentations et noté leurs effets sur les gens.

Bellus a un but qui va au-delà. Il cherche la juste note ou la juste chanson, qui pourra annuler l'effet de la Gaste Grise, afin de pouvoir y voyager. On dit qu'il aurait perdu un être aimé dans la Gaste, et qu'il voudrait aller le chercher.

40- Pièges Compagnie

Cet atelier est dirigé par Jenfar (Planaire/ gnome mâle niveau 0/ Adorateur de la Source/ LN (B)), le maître des pièges, directeur de l'entreprise de fabrication et désamorçage de pièges « Pièges Compagnie ».

Jenfar, comme les trois quarts de ses apprentis, est un gnome. Il a grandi à Sigil et a commencé à travailler très jeune à la Grande Fonderie. Cependant, c'est en autodidacte qu'il a fabriqué ses premiers pièges à rats... Au fur et à mesure des années, dans le petit atelier qu'il avait aménagé dans son petit appartement, il a inventé pour son plaisir personnel des tonnes de petits objets métalliques et principalement des pièges.

C'est tout à fait par hasard qu'il a compris qu'il pouvait commercialiser ses pièges (quand une des grossiums de la Fonderie s'est faite cambrioler et que Jenfar a fanfaronné que ça n'était pas chez lui que ça

arriverait). Il a alors vendu quelques-uns de ses pièges à des travailleurs de la Fonderie désireux de garder leurs biens.

Jenfar a alors décidé de monter son entreprise. 83 ans plus tard, il est à la tête d'un atelier de fabrication et il peut s'offrir le luxe de refuser des commandes tant il en a. L'entreprise compte 15 apprentis et artisans piègeurs, mais Jenfar est toujours le plus inventif et plus expert d'entre eux..

L'atelier se trouve non loin de la Grande Fonderie, à l'endroit où se trouvait il y a quelques décennies l'appartement du gnome.

Pièges Compagnie a un carnet de commandes rempli à bloc et l'atelier ne chôme pas. C'est une entreprise assez prospère, bien que Jenfar doive reverser un pourcentage à la famille d'Arlen (des Seigneurs Dorés) qui l'a aidé financièrement il y a 80 ans à monter sa boîte (par le biais d'un de leurs prêteurs sur gage). Vu le nombre de commandes que l'atelier a, il y a une liste d'attente de près de 3 mois, à moins qu'on propose à Jenfar ce qu'il considère comme un défi pour ses talents, et à cette condition il se mettra tout de suite au travail (personnellement).

Les tarifs sont de 250 p.o. pour une aiguille empoisonnée dans une porte à 10000 p.o. pour un piège mécanique complexe mettant en œuvre des mécanismes étalés sur toute une pièce.

41- LA GAZETTE DU BAS-QUARTIER

Il y a plusieurs journaux qui paraissent à Sigil, à plus ou moins grand tirage, et avec plus ou moins de régularité. « *La Gazette du Bas-Quartier* » n'est ni le plus lu, ni le mieux édité, mais les soltifs que vous y lirez ne sont certainement pas faits pour vous distraire, mais plutôt pour vous faire réagir.

« *La Gazette* » est un journal qui ne parle pas de la pluie et du beau temps, ni des produits exotiques nouvellement disponibles au *Fiélon Fidèle*. Ce canard préfère proposer des enquêtes de fond sur des sujets très

engagés (la politique et les guerres interfactions, la gestion des fonds municipaux, les abus des puissants...)

Ce journal paraît très sporadiquement et est distribué dans les tavernes par des rabatteurs/ revendeurs/ informateurs connus des seuls aficionados de cette gazette qui gêne les puissants. La « *Gazette* » est donc achetée par un public restreint qui s'élargit par la bouche-a-oreille.

Ce journal ne serait rien sans son rédacteur en chef et principal journaliste, Dario Jonason. Ce tieffelin très atypique est à l'origine de la création de ce canard, et sans sa forte personnalité, personne n'aurait osé faire plusieurs publications avec un matériau aussi brûlant. Mais Dario, grâce à un bon réseau d'informateurs, arrive d'une part à être au courant des affaires récentes les plus importantes, mais aussi à échapper à tous ceux qui voudraient le mettre dans le Livre des Morts.

Dario, qui ne cache pas sa responsabilité dans la publication de la « *Gazette du Bas-Quartier* », est d'ores et déjà recherché par l'Harmonium et des affiches avec sa tête en attestent un peu partout dans le quartier.

Ce qui est plutôt ironique, c'est que Dario faisait partie de l'Harmonium. Il était même enquêteur, ce qui n'est pas le cas du milicien de base. Mais ses méthodes étaient jugées trop irrégulières par ses pairs, qui l'ont viré il y a de cela 4 ans (on peut aussi penser qu'il a été exclu parce que l'Harmonium ne supportait pas qu'il soit un tieffelin). Dario a toujours pensé que pour lutter contre le crime et la corruption, il ne fallait pas prendre de pincettes. Il tabassait volontiers des témoins pour les faire parler, relâchait des petites frappes pour avoir des infos sur les plus gros poissons, côtoyait les milieux louches pour mieux pêcher les derniers soltifs... Evidemment, ces techniques d'enquêtes, même si elles étaient très efficaces, n'étaient pas très acceptables pour les Têtes-de-Bois. Il se peut par ailleurs que son expulsion ait été la conséquence d'une enquête qui l'avait mené jusqu'à la famille d'Arlen

(Seigneurs Dorés du Quartier de La Dame), mais il ne le saura jamais vraiment.

Toujours est-il que maintenant, plus personne ne peut lui reprocher ses méthodes (puisque'il est son propre patron), et ses anciens contacts lui sont devenus encore plus précieux. Il pense toujours servir la Justice (à sa manière) et dans son cœur, il fait toujours partie de l'Harmonium (dont il pense être l'un des membres les plus clairvoyants).

Il garde quelques contacts dans l'Harmonium (le capitaine Danahis, par exemple, qui a fait ses armes avec lui), dans les principales organisations criminelles (la famille Garianis, le Syndicat, et plusieurs petits gangs du Bas-Quartier ou de la Ruche), mais aussi chez tous les taverniers du coin (qui sont des mines d'infos vu le monde qui passe par chez eux). Une de ses sources les plus efficaces (celle qui se monnaie mais qui permet d'avoir les plus fraîches) est Autochon, le chef de tous les courriers. Les messagers indiscrets répètent pas mal de choses à Autochon, et Dario a la chance (payée rubis sur l'ongle) d'être dans la confiance (*à ce propos, Autochon pousse depuis quelque temps Dario à enquêter sur Shemesbka la Maraudeuse, que le Sonneur de Cloches aimerait pouvoir faire tomber indirectement*).

L'imprimerie artisanale de la gazette est basée 8, faubourg Malorien (à la limite de la bordure de la cité dans le Bas-Quartier). Trois personnes y travaillent en plus de Dario : Gonor, un vieux bariaure qui s'occupe d'imprimer ; Elsa, une genasi de l'eau de la Ligue Révolutionnaire qui mène l'enquête et écrit des articles ; et enfin Sanonor, un doppelganger qui fait le pigiste et qui assure la distribution aux revendeurs des tavernes du coin.

Mais Dario reste l'âme de la « gazette ». Sa carrure est assez inoubliable, il est le mélange d'un gehreleth et d'un quelconque humanoïde plus sobre. Il est extrêmement carré, sa mâchoire semble pouvoir vous avaler tout entier et ses mains paraissent si larges qu'elles pourraient vous écraser s'il voulait.

Dario est vêtu d'un grand manteau de cuir noir et usé. Une odeur capiteuse s'exhale en permanence de sa personne. Pas réellement désagréable, ce parfum est plutôt gênant, comme intrusif ou obscène. Le tieffelin porte la plupart du temps un chapeau haut-de-forme biscornu qui fait dépasser sa tête d'à peu près toutes les foules. Il est armé d'une masse magique légèrement cabossée (il n'a que rarement besoin d'en arriver jusque-là, étant donné ses facultés de persuasion et la puissance de ses coups de poings). Dario est souvent accompagné d'un chien d'Aoskar qu'il semble avoir à peu près domestiqué. Ce chien lui rend de grands services comme ils semblent avoir établi une communication infra-verbale (peut-être est-ce là une capacité magique dû aux ancêtres démoniaques de ce Tête-de-Bois). Pour ce qui est de ses talents d'écriture, on suspecte que le père de Dario devait être un shator (l'espèce de gehreleth qui a développé un étrange goût pour cet art). Sans doute que son sang aura orienté le tieffelin vers sa profession actuelle.

42- La Déchetterie de la rue Magne

Sur les bords du Fossé

Cette usine est depuis longtemps un des centres économiques de ce district, faisant vivre de nombreux ouvriers des rues avoisinantes. Fondée il y a près de 60 ans par un récupérateur Marqué qui eut l'idée de sa vie, la déchetterie tire sa matière première de tous les détritiques que les dabus abandonnent dans les eaux usées du Fossé.

Les déchets sont amenés à l'usine par les « dragueurs » (des équipes avec des petites embarcations qui drainent tout ce qui a pu s'amasser au fond du Fossé) et les « éboueurs » (qui ramassent tous les matériaux se trouvant sur les rives de ce cours d'eau stagnante). Ces déchets « bruts » entrent dans la déchetterie par le hangar qui est au niveau du Fossé (à côté des caves des maisons avoisinantes). Là, les « trieurs » extirpent les objets et matériaux de toute la

boue et de toutes les gueilles inutilisables (qui sont rejetées au Fossé par une rampe mécanique). Les objets « utilisables » sont donc triés par types de matériaux.

Ces matériaux partent sur des rampes qui remontent jusqu'au niveau de la rue, où se trouvent les ateliers (l'atelier de métallurgie et celui de menuiserie sont les deux plus importants). Là, ces matériaux sont retravaillés pour être fonctionnels et transformés en produits finis. L'atelier métallurgique de la déchetterie de la rue Magne est par exemple connu pour sa fabrication des lames métalliques qui sont utilisées dans la construction des édifices « si typiquement sigiliens ». La déchetterie fait surtout dans le matériau de construction (pierre, brique, bois, métal).

On peut douter de la rentabilité d'une telle entreprise, et en l'occurrence, cette dernière connaît de nombreux problèmes sur ce plan. Bien entendu, la matière première utilisée est gratuite, mais la productivité est faible et face à certaines importations de mondes primaires riches en bois, en pierre ou en métal, la déchetterie ne maintient sa compétitivité qu'en faisant travailler ses ouvriers comme des forçats (tant au niveau de la masse de travail que du salaire).

A vrai dire, le patron (Georg Arnovitch, le petit-fils du fondateur de l'entreprise) est aidé par une équipe de contremaîtres particulièrement mauvais. Ces gars-là sont recrutés sur leur capacité à intimider (et même à rudoyer) les ouvriers, et plusieurs sont connus pour avoir été mêlés à des activités criminelles. Cet environnement violent fait que l'ambiance est particulièrement tendue chez les ouvriers. A l'intérieur de l'usine, personne n'ose moufter, mais dès que l'on se retrouve dans les tavernes au-dehors, la grogne va bon train.

Si l'on ajoute à ces contremaîtres toujours plus violents les trois réductions de salaires survenues ces deux dernières années et les licenciements fréquents pour « indiscipline » ou « désobéissance », il est clair qu'il ne fait pas bon être ouvrier ici. Les conditions salariales s'étant pas mal détériorées (même

si elles ne tombaient pas de bien haut), de plus en plus d'ouvriers viennent de la Ruche voisine, les loyers du Bas-Quartier devenant intenables par rapport à la paye.

On dit que parmi les chefs de bateaux chez les « dragueurs », il y en a un qui organise des réunions pour essayer de motiver les ouvriers à se rebeller contre les décisions du patron. Peut-être est-ce lui qui a fait appel au Syndicat (cette organisation pseudo-mafieuse dont le repaire est maintenant dans le Quartier des Gratte-Papier) ? Toujours est-il que le pire des contremaîtres de la déchetterie (un semi-ogre du nom de Orognor) a été retrouvé mort il y a quelques jours, son martinet enfoncé dans la gorge, sur les rives du Fossé.

La tension a encore monté d'un cran entre le patron et ses sbires (qui mènent d'ailleurs une enquête pour trouver les responsables) et les ouvriers (qui ont de plus en plus de mal à supporter leurs conditions de travail). Arnovitch, le patron, pense qu'il y a des membres de la Ligue Révolutionnaire parmi ses ouvriers et il est fermement décidé à abattre toute personne suspectée d'en être.

43- La Pension de madame URSULE

La pension est une grande baraque à l'extrémité du Bas-Quartier (au bord du monde) qui se fond dans l'habitat « industriel » du coin.

Elle est tenue par une petite vieille femme toujours vêtue de noir et au caractère bien trempé, nommée Ursule. Elle dirige ce lieu en mère bienveillante et cela en fait un établissement bon marché et chaleureux.

Les tarifs pratiqués sont de 5 p.a. par nuit, mais la vieille dame fait des prix à ceux qui sont là à l'année. Elle a plusieurs résidents permanents :

Bruno, un prêtre de Saint Cuthbert, qui est arrivé à Sigil huit mois plus tôt avec la mission de dédier un temple à sa divinité, mais qui a rencontré de nombreuses

difficultés. Il est aujourd'hui sans le sou et a sombré dans l'alcoolisme, incapable de dévoiler sa situation à son clergé. Il s'est en premier lieu fait éconduire du Quartier de La Dame, où seules les divinités les plus prestigieuses ont droit de cité. A l'œil de Dieu puis à la Cathédrale en Spirale, des individus malhonnêtes l'ont délesté des dotations qui lui avaient été faites par son clergé. Il a toujours manqué des soutiens et des ressources politiques pour que son projet aboutisse. Depuis, il essaye de convertir les gens individuellement, mais cela paraît assez désespéré et tout un chacun sait reconnaître l'alcoolisme quand il le voit. Bruno, quoi que jeune et de belle constitution, est en train de perdre la foi.

Agathe Laforêt est une ouvrière demi-elfe, dont le visage a été brûlé par une machine à vapeur de la Grande Fonderie et qui souffre le martyr, en plus d'être défigurée. Madame Ursule ne l'a pas encore virée mais elle ne peut plus payer son loyer depuis trois semaines. Elle va au théâtre de l'Harmonie pour calmer ses douleurs.

Nina la tieffelin est une pute grande gueule qui travaille pour Freddo Garianis. Elle a un petit garçon qui reste toute la journée à la pension.

Alister est un Primaire passionné par la faction des Marqués et qui fait tout pour intégrer ses rangs.

Au grenier, il y a l'atelier du peintre Mornik Gustave l'Oublié, qui peint au goudron sur de grandes toiles. Ses œuvres, faites de traînées noires connaissent un succès relatif à la taverne de l'Esprit Las, lieu de rassemblement des Morniks dans la Ruche.

Passepartout le nain aide à la cuisine, va chercher les courses et passe le balai, en échange du logis, de la bectance et d'un peu de bibe. Il connaît la Force Naine et la forge de Traban. Il accepte toujours de prendre l'apéro.

Elsa est une genasi de l'eau Anarchiste, qui travaille à la Gazette du Bas-Quartier,

canard imprimé un peu plus haut dans la même rue. C'est une voleuse niveau 6, très intelligente et engagée.

44- Style de combat et salles d'armes du Bas-Quartier

..... Populations de combattants du Bas-Quartier

Dans ce quartier d'artisans et d'ouvriers, on ne peut pas dire qu'une majorité de gens soit formée au combat. Mais il reste quelque chose de l'époque où l'on appelait ce quartier le Quartier des **Primaires** et pas mal de béjaunes fraîchement débarqués se trouvent là, et pour la plupart, ce sont des aventuriers (certains d'entre eux ont même la prétention d'être célèbres dans leur monde d'origine). Le fait que les loyers et les chambres d'auberges soient bon marché par ici contribue aussi à ce que pas mal de nouveaux arrivants se stabilisent par ici. Tout cela fait que pas mal de mercenaires et d'hommes de mains de toutes sortes sont recrutés par ici. *Le Sabre Enflammé* est un bon exemple de salle d'armes fondée par un Primaire aventurier. A partir de là, les types d'armes qui sont pratiquées par ces lascars dépendent de qui a fondé la salle et il y a donc une grande diversité. Mais ce sont souvent les armes moyenâgeuses habituelles. On cherche plutôt l'efficacité au combat que le style ou la beauté du geste, puisque les combattants sont pour la plupart des aventuriers dont l'ambition est de survivre à leurs voyages dans des lieux pas toujours reposants.

On peut aussi noter l'existence de salles d'entraînements liées aux districts dans lesquelles elles sont situées. **Les nains de Gurincraag** disposent d'une salle d'armes (*« La Force Naine »*) qui sert plus souvent à écouler leurs produits qu'à s'entraîner. Les nains et leurs clients utilisent particulièrement des arbalètes (c'est à cette arme que la salle forme le mieux) et des armes à feu. C'est assez représentatif des nains du quartier (qui sont loin d'être majoritaires, il faut le rappeler).

« *L'Académie des Vrais Guerriers* » est basée dans le district des Portes de l'Enfer et discrètement gérée par des **agents de Baator**. Des diables s'y rendent souvent, même si c'est rarement pour s'entraîner. Cette Académie d'escrime a formé beaucoup de guerriers du Bas-Quartier, essentiellement dans les catégories les plus pauvres de la population et parmi les Externes fraîchement débarqués. A elle seule, elle a suffisamment de membres pour que son style de combat soit assez représentatif dans le quartier. On y apprend les armes classiques comme les épées longues, larges, à deux mains, la hache, la masse ou le marteau. Quelques armes d'ast sont aussi enseignées, mais pour l'essentiel, on peut dire qu'il s'agit d'armes d'infanterie. On apprend par ailleurs à combattre avec des armures intermédiaires et lourdes.

Il faut par ailleurs parler des tous les malfrats du Quartier et si leurs races sont assez diverses, on peut dire que l'activité criminelle est principalement chapeautée par **la famille Garianis**, et que sur tout leur territoire, il n'y a pas tellement d'autres détrousseurs que les leurs. Ils s'entraînent en interne, sans être véritablement dirigées par des maîtres. Pour les castagieurs et autres petits caïds, c'est une sécurité et en même temps une bonne perspective de carrière que de travailler pour cette famille, qui a à sa solde pas mal de gens issus du Quartier.

Les ouvriers et artisans, quant à eux, ne sont pas de vrais guerriers. Cependant, ils ne veulent pas risquer de se faire suriner pour quelques jongs entre leur lieu de travail et leur guitoune. Aussi, ils sont nombreux à avoir sur eux un poing américain, une dague coup-de-poing, une dague ou un couteau. On remarquera que certains sont plus lourdement armés, et quelques **Hommes-Dieux**, dans l'idée qu'ils doivent « se forger » eux-mêmes, vont s'entraîner dans des salles comme « *Le Hall des Tests de Darthiir* ».

..... Le Sabre Enflammé

Cette académie d'escrime est située dans un ancien hangar aménagé, non loin de la Grande Fonderie (au sud). Elle regroupe quarante adhérents réguliers. Il y a un esprit très « viril » ici, ne laissant que peu de place à la subtilité, et le fait que le maître d'armes principal soit un barbare Primaire immigré n'y est pas étranger.

Ce matois nommé Forg (Primaire/ mâle demi-orque/ barbare 15/ Marqués/ CN) est rude et violent même si son caractère est tempéré par les années qu'il a passées à Sigil et les gens qu'il y a rencontrés. Cependant, la virilité est ici exaltée et il faut se montrer fort si on veut pas être ridiculisé et traité en « lavette ».

Il y a donc quarante adhérents réguliers (majoritairement des humains), et ils forment aussi une espèce de groupe de mercenaires que l'on peut engager. Ce sont tous des solides gaillards au minimum guerriers niveau 5, maximum guerriers niveau 13, et on les appelle simplement *La Compagnie du Sabre Enflammé*.

Le décor est spartiate et ça fait un peu gymnase. Pour tout dire, il n'y a pas beaucoup de jongs à voler dans cette académie, puisque tous les adhérents sont du genre à aller boire leur solde en compagnie de catins, économisant à la rigueur lorsqu'ils veulent s'acheter une nouvelle arme ou armure, mais pas plus. Des fêtes sont régulièrement organisées dans le gymnase, avec alcool, bouffe, et femmes de peu de vertu... L'ambiance de caserne est de mise.

On peut y apprendre le maniement des armes suivantes : épée longue, épée courte, épée large, épée à deux mains, épées bâtarde, hache à une main, hache à 2 mains, marteau de guerre, sabre d'abordage, arc long, arc court, lutte, pugilat.

L'adhésion coûte 50 p.o. par mois, plus 50 p.o. par jour de cours particuliers.

.....
La Force Naine

On y apprend à manier diverses armes en provenance des forges de Traban (du quartier de La Dame) ou de la Montagne des Nains, c'est-à-dire les arbalètes, les pistolets, les arquebuses ou les mousquets essentiellement. Mais au-delà de l'apprentissage, assuré par les forgerons eux-mêmes (qui viennent faire des démonstrations), il s'agit surtout d'un point de vente pour la communauté naine. Pour le coup, les armes sont de bonne qualité et les nains qui viennent se servir ici dépassent le cadre strict des résidents du district. On est là dans une dimension très « culturelle » de l'usage des armes et le choix est limité. Mis à part les nains, la race des modrones se sert et s'entraîne à l'occasion à « La Force Naine ».

Cette salle d'armes a trois maîtres d'importance moyenne (voire très moyenne) en permanence et est de taille moyenne. Il y a Maître Darcom (guerrier niveau 9), Maître Bloomberg (guerrier niveau 7), et Maître Fargdem (guerrier niveau 7). Les nains du district et les autres membres y viennent surtout pour se retrouver entre nains et pour pouvoir comparer les petits bricolages personnels qu'ils ont faits sur leurs armes...

Il arrive que de grands guerriers nains passent par Sigil et généralement, ils font toujours un petit tour par ici. De ce fait, en plus des maîtres habituels, il est possible d'être entraîné par une légende vivante et ce, même à d'autres armes que celles de tir que l'école enseigne d'habitude.

L'inscription n'est vraiment pas très élevée pour les nains (60 p.o. d'inscription annuelle), mais avec une mauvaise foi absolue, les maîtres peuvent faire payer des sommes exorbitantes aux non-nains qui voudraient s'inscrire (jusqu'à 1000 po). Il y a près de 200 membres inscrits dont près des trois quarts sont du district.

.....
L'Académie des Vrais Guerriers

« L'académie des Vrais Guerriers » a déjà été un piège pour pas mal de jeunes ouvriers

du Bas-Quartier qui avaient cru voir là un espoir d'échapper à leur condition pas toujours facile. Cette salle d'armes forme beaucoup de gens dans le Bas-Quartier, car ses prix sont extrêmement bas. Le prix de l'inscription est de 5 p.a. le mois, avec des possibilités de crédit. Il y a près de 500 membres, même si on va le voir, il y a un fort renouvellement...

L'Académie est plus qu'une salle d'armes pour les jeunes du Bas-Quartier, elle devient bien souvent leur seconde famille, d'autant plus si la première pouvait paraître peu prestigieuse. On apprend à se battre ici, mais surtout on forme un groupe, une confrérie. Les membres, qu'ils soient humains ou demi-elfes, githzeraïs ou tieffelins, apprennent à combattre en groupe et à ce que chacun protège les arrières des autres.

Les maîtres sont compétents et nombreux. L'Académie est dirigée par Lucas Gorgnag (un demi-orque faussement sympathique, mais qui a vu pas mal de batailles de la Guerre Sanglante – guerrier niveau 21). On dit qu'il est roi sur le Plan Primaire, mais qu'il a préféré aller se battre ailleurs, parce que personne n'était à sa hauteur dans son pays, d'où ses voyages planaires. La réalité est qu'il avait passé un pacte avec un baatezu et qu'après 15 ans de règne, il a été obligé de l'honorer et de quitter son monde pour aller se battre dans la Guerre Sanglante. Aujourd'hui, il a près de 50 ans.

Au-delà de l'entraînement à une arme, on peut dire que cette Académie dispense une instruction militaire, puisqu'on y apprend aussi la discipline, l'esprit de corps, qu'on s'y muscle, qu'on y vit même pour certains. Il n'est pas rare de voir des gringalets un peu dissipés devenir en quelques mois des vrais guerriers disciplinés. On apprend bien et on apprend vite ici, comme les adhérents sont poussés (pour exceller à ce qu'on dit) à s'entraîner de plus en plus dur, quitte à arrêter de travailler par ailleurs ou à se couper de leur famille. Les maîtres d'armes veulent exploiter à fond le potentiel de leurs

protégés et ils leur accordent même le gîte et le couvert gratuitement si ça sert aux isoler encore plus de leur milieu d'origine.

Les membres apprennent à se sentir des gens bien, des gens qui ont su s'en sortir au fur et à mesure qu'ils développent leurs capacités ici. Les maîtres y sont bons et même les autres élèves vous aident à apprendre de nouvelles feintes, de nouvelles techniques, vous poussant toujours à vous dépasser. Mais on s'y développe dans la haine, la haine pour les Seigneurs friqués du Quartier de La Dame qui n'ont rien eu à faire pour réussir, mais aussi la haine pour les misérables des quartiers pauvres qui ne veulent rien faire pour s'en sortir... On dit même qu'il y a des rites de passages informels dans l'Académie qui consistent à aller provoquer en duel un jeune bretteur des académies d'escrime du Quartier de La Dame, ou d'aller se livrer à des ratonnades aux limites de la Ruche chez les plus déshérités.

Mais ce qui n'est pas dit, c'est que l'Académie est en fait un bureau de recrutement déguisé pour rejoindre les armées baatezus dans la Guerre Sanglante. Les jeunes les plus talentueux y sont expédiés parce qu'il « est temps pour eux de prouver leur valeur ». Il est probable que si tous ces jeunes savaient ce qui les attendait, qu'ils avaient déjà vu un champ de bataille des Plans Inférieurs, ils ne seraient pas si enthousiastes. Mais pour l'heure, ils voient ce privilège comme une consécration... Et ce, même si peu des anciens élèves sont revenus.

Le Hall des Tests de Darthiir, un Autel à Kelanen

Les rues autour de la Grande Fonderie sont parmi les plus crasseuses du Bas-Quartier, leur air étant vicié par les fumées chargées de suie des hauts-fourneaux. Du fait de sa proximité avec le quartier général des Adorateurs de la Source, la Rangée des Tavernes a une clientèle majoritairement Hommes-Dieux, qu'ils soient bibards ou buveurs occasionnels. L'une des tavernes les plus connues dans le coin est le Poney Rouge, véritable lieu de rassemblement pour

les ouvriers de la Grande Fonderie. Cependant, depuis peu, le pub au coin de la rue Lamelin reçoit des consommateurs aux allures plus martiales.

En effet, juste en face du Poney Rouge s'est montée une salle d'entraînement qui pourra attirer tous ceux qui aiment se servir d'une lame. Il s'agit du Hall des Tests de Darthiir, ou comme les gens du coin l'appellent, « chez Darthiir ». Il s'agit d'un vieil entrepôt rempli d'haltères, de manequins d'entraînement et autres constructions mécaniques en provenance des "Mains du Temps", destinées à éprouver les capacités d'un combattant. Le matois qui est à la tête de tout ça se nomme le Darthiir (Potentialaire de Kelanen/ mâle drow/ guerrier niveau 9, magicien niveau 10/ Adorateur de la Source/ CN), un drow charismatique avec une cicatrice barrant la moitié droite de son visage jusqu'à son cou. Pour un Primaire, il est assez respecté par les habitants de la Cage, comme il est un maître reconnu à l'épée longue, et qu'il est assez bon au maniement d'un grand nombre d'épées différentes. Si vous ne souhaitez pas vous battre à l'épée, il ne vous sera pas d'une aide aussi grande.

Mais il n'est pas seulement maître d'armes, il est aussi représentant de Kelanen, prêtre guerrier Potentialaire de celui qu'on appelle le "Prince des Epées", un demi-dieu fraîchement promu venu d'un monde agonisant appelé Cërth. Cette divinité a fait son chemin sur les plans, notamment chez les Hommes-Dieux. Le Darthiir n'a ni confirmé ni infirmé le fait qu'il en est le Potentialaire, mais ses assistants et élèves le traitent pour cette raison avec un respect accru...

Quoiqu'il en soit, le Darthiir est discret sur la religion, même s'il est connu qu'il considère le Hall des Tests comme une chapelle dédiée à Kelanen. Darthiir est même allé jusqu'à graver le symbole d'épée d'un des Seigneurs des Neufs. Les quelques prêtres de Kelanen qui sont passés à Sigil (leur nom est Epées des Cicatrices) sont

venus rendre hommage à Darthiir. Ces derniers ne sont pas non plus connus pour leur prosélytisme, préférant agir pour donner l'exemple. Il est difficile de dire qui fait partie de ce culte, comme même les plus jeunes des prêtres semblent capables de changer leur apparence.

Kelanen est le saint patron des guerriers et des mercenaires, poursuivant le difficile objectif de maintenir la balance. On dit qu'il fut mortel à une époque et qu'à la suite d'une série de tests, il s'est élevé au rang de Puissance, ou en tout cas au niveau de demi-dieu. Comme disent les Hommes-Dieux, il est sur la voie de la divinisation. Ces derniers temps, le Seigneur des Epées a gagné en popularité, si bien que son statut de demi-dieu est légitime.

C'est l'idée de toujours s'évaluer et de tester ses possibilités qui a attiré les guerriers Adorateurs de la Source vers cette salle et ce culte. C'est la raison pour laquelle on en trouve beaucoup au Hall des Tests et parmi les fidèles du Prince des Epées. Bien sûr, il y a aussi l'autre histoire, celle d'un bibard du Poney Rouge qui prétend que Kelanen est en fait un aspect de La Dame des Douleurs qui s'est détaché d'elle pour former une Entité à part. Peut-être cette version n'est-elle qu'un ramassis de racontars d'alcoolos.

Le Hall des Tests consiste en un vaste espace dégagé, avec le bureau et la chambre de Darthiir à une extrémité. Au-dessus du bureau, dans un espace à part, vivent un lamelin, Shiylon Sere, (Planaire/ mâle lamelin/ prêtre niveau 8 de Kelanen/ Adorateur de la Source/ LN) de la branche d'Achéron du culte de Kelanen, et une githzerai, Qubit'tal (Planaire/ femelle githzerai/ prêtresse niveau 7 de Kelanen/ Garde Fatale/ CN). Le lamelin et la githzerai sont assez différents, mais ils ont su rester dans un rapport de saine rivalité. Les suivants de Qubit'tal sont principalement de jeunes Gardes Fatals qui veulent apprendre à manier l'épée. La githzerai appartient pour sa part à la frange modérée de sa faction, ce qui ne la

met pas en porte-à-faux par rapport à la neutralité de Kelanen.

Une école de jeunes tieffelins s'est formée autour de la personnalité et des techniques de Darthiir. Se désignant eux-même pompeusement comme "L'école de Kelanen", ils forment une bande de petites frappes guidées par quelques arpenteurs des plans plus sérieux. Plus un réseau qu'une vraie organisation, vous en trouverez toujours quelques-uns aux environs du Hall des Tests. Personne n'est sûr de ce que le Darthiir pense réellement d'eux, même si plusieurs ont essayé de l'approcher pour accéder à la prêtrise. Depuis, seule Crigalli (Planaire/ femelle tieffelin/ prêtresse niveau 3 de Kelanen/ Adoratrice de la Source/ N) a démontré une vraie vocation, et la bande considère cette femme-enfant comme sa leader officieuse.

Services:

Entraînement : Le Darthiir et ses deux assistants entraîneront les guerriers et voleurs à n'importe quel type d'épée pour la moitié du prix en vigueur dans le coin (environ 50 p.o. par semaine). Les Kelanenites refuseront d'entraîner un prêtre ou quelqu'un ayant une foi trop marquée. Ils ne refusent pas les Athars, par contre, même si depuis que la rumeur circule sur l'affiliation religieuse de Darthiir, ils ne se montrent plus tellement. Les Gardes Fatals qui viennent sont adressés à Qubit'tal, même si le Darthiir s'occupe des plus talentueux.

45- Le Temple Ruiné

Le quartier général des Athars se dresse au cœur d'une zone de plusieurs blocs de bâtiments détruits. Les Athars se sont contentés de réparer le minimum nécessaire pour rendre le temple utilisable, car ils apprécient tout particulièrement le côté dévasté de l'endroit (on ne les appelle pas les Perdus pour rien, non ?). Les ruines sont là depuis si longtemps que personne à Sigil ne se rappelle ce qui a provoqué la destruction des bâtiments. Beaucoup supposent que cela

avait un rapport avec La Dame des Douleurs et une Puissance rivale, ce qui expliquerait que le Temple Ruiné, autrefois dédié à Aoskar, soit maintenant le quartier général des Athars. Quoi qu'il en soit, on dit que toute cette partie du Bas-Quartier est maudite et personne n'a jamais rien voulu rebâtir sur les lieux de la catastrophe. Seuls les Perdus pouvaient faire fi de ce genre de superstitions.

Mais même eux sont incapables de surmonter les terreurs des autres. Les rares marchands Athars qui ont tenté de reconstruire des échoppes dans la zone en ruine ont été mis sur la paille par manque de clients – seuls les autres Athars acceptaient de traiter avec eux. Les transporteurs s'arrêtent à la frontière de la zone dévastée, les chaises à porteurs ne pénètrent jamais à l'intérieur et les prêteurs refusent d'accorder des prêts à ceux qui sont assez stupides pour passer outre les traditions. Bien que tout ceci garantisse la sécurité des Athars, c'est très mauvais pour leurs affaires.

Mais il y a toujours moyen de transformer les ennuis en profit : aux marges de cette zone se sont installées plusieurs boutiques et auberges qui accueillent les Perdus et leurs visiteurs, formant un anneau de vie nocturne plutôt glauque. Au fil des ans, cet endroit a suffisamment gagné en notoriété pour attirer de riches seigneurs en quête de sensations fortes.

Le manifeste des Athars

Aujourd'hui, j'ai rencontré un autre jeune prêtre qui se sentait appartenir aux Perdus. J'ai décidé de le rencontrer, comme je l'ai fait avec tous les autres, parce qu'il m'a fait rappeler ma propre vie au temple - cela semble si loin. Je lui ai promis que je n'informerai personne de sa présence ici, ni de notre conversation. Il semblait mal à l'aise à l'idée que ses supérieurs découvrent que sa foi était chancelante. Je n'avais pas le cœur de le lui dire, que dès lors qu'elle était ébranlée, cette même foi ne revenait jamais.

Ce jeune avait les mêmes questions qui conduisent toutes aux Athars. Il paraissait pitoyablement dépendant de mes réponses. Il me demanda pourquoi les Puissances semblaient si distantes et ce à un moment particulièrement difficile dans sa vie. Même son Yen-Wang-Yeh paraissait une coquille vide de la présence grande et divine qu'il était autrefois. Pourquoi, se demande-t-il, son divin Palais des Jugements et ses prêtres adeptes lui rappellent tant les bureaux et les subalternes qui entourent les grossiums des factions ? Pourquoi la dîme ressemble tant aux taxes imposées par les seigneurs et leurs semblables ?

Les motifs sont toujours les mêmes.

J'avais cette complaisante incertitude au début, avant de m'éveiller à la vérité.

Ce prêtre semblait désespérément soulagé d'entendre que j'avais moi-même expérimenté de tels sentiments, et que j'avais des réponses pour lui.

"Te rappelles-tu d'un moment dans le passé où une fenêtre de ta maison refusait de s'ouvrir ?" lui demandais-je. "Hein ? Tu poussais, et tu poussais ; mais le chambranle ne bougeait pas. Et que faisais-tu alors ? Tu reprenais tes esprits, tu prenais une profonde respiration, et tu administrais un effort concerté. Le chambranle se levait sous ton soudain élan de force, n'est-ce pas ?"

Il acquiesça mais ne semblait pas plus rassuré. Certainement, dut-il penser, qu'un tel cas aussi banal ne signifiait rien.

"Rappelle-toi ce moment, il n'y a pas si longtemps, lorsque la cobue t'a heurté sur le Pont de Fburling et t'a poussé à travers l'interstice du garde-fou", lui dis-je.

"Tes mains ont attrapé la gargouille qui ornait le rebord, et tu t'es suspendu aux cornes de la créature. Et lorsque tu as prié, tu fut récompensé par un autre élan de force, dont tu t'es servi pour te hisser en sécurité".

Les yeux du jeune s'ouvrirent en grand, et toutes couleurs s'estompèrent de son visage.

La question dans son regard était limpide : Comment pouvais-je savoir une telle chose ?

Bien entendu, cet enfant n'avait pas idée de la grande influence des Athars. Il fut également choqué d'apprendre que nous avions pris connaissance, il y a un petit moment, de sa remise en question sur sa foi.

Et effectivement, j'attendais qu'il me rende visite depuis un certain temps.

Mais je ne lui ai pas laissé le temps de poser ses questions. Il n'était certainement pas prêt d'apprendre nos préceptes. Au lieu de ça, j'ai continué.

"Crois moi, cet afflux soudain d'énergie, que tu as senti par deux fois, jaillit d'une seule et même source. Yen-Wang-Yeh ne t'a jamais accordé la vigueur d'ouvrir la fenêtre, ni la vitalité qui t'a sauvé sur le pont. Cette force était tienne, elle est tienne".

Le jeune semblait méfieux d'entendre ça.

Oh, pourquoi je gaspille mon temps avec ces quoquerets ? Ils peuvent voir la vérité droit devant eux - ils la savent même, profondément enfouie en eux. Mais ils refusent d'accepter que tout ce qu'ils ont construit autour d'eux dans leur vie ne soit rien de plus qu'un vaste mensonge perpétré dans tout le multivers.

J'espère pouvoir insuffler à tous ces biges obstinés et interrogateurs le genre d'instant d'illumination que j'ai vécu.

Au lieu de ça, je dois penser à dire quelque chose à ce prêtre brisé qui vient vers moi, le factol des Athars, pensant que mes conseils pourront le rassurer que les Athars ont faux, et que sa puissance est bien réelle.

"Tu souhaites savoir si toutes les puissances sont des imposteurs" lui dis-je, et je craignais m'être mal fait comprendre.

"Dépouillent-ils vraiment les adorateurs de leur or et de leur croyance pour maintenir leur influence ? Nous n'avons aucune preuve, assurément. Pourtant, les circonstances ne te semblent-elles pas méfieuses ? Si les puissances étaient

réellement divines, pourquoi auraient-elles besoin de richesses ? Elles exigent des partisans pour tenir la mort aux abois. Même Yen-Wang-Yeh en a besoin."

Puis, craintif, il me posa la question que tous demandent avant la rupture définitive. *"N'y a-t-il aucun dieu alors ?"*

Je plaignais le pauvre bige.

"En fait, je n'irai pas jusqu'à dire que les divinités n'existent pas. Qui sait ce qui pourrait se trouver au-delà du voile de notre conscience limitée ?

A quoi ressemble la face de ce mystère ? Peut-être que de simples mortels ne peuvent sonder cela. Mais je te rassure, cette divinité ne ressemble en rien aux puissances qui caracolent ici, dans le Grand Anneau".

J'ai failli lui dire qu'en tant que prêtre de cette divinité du Grand Inconnu, j'avais quand même accès aux sorts, tout comme n'importe quels prêtres. Mais c'est un soltif que je ne dévoile pas à la légère. Et je n'avais pas envie de l'influencer davantage que je ne l'avais déjà fait. Il avait un choix à faire.

Il partit alors, me remerciant poliment mais sans plus. Evidemment, à quoi devais-je m'attendre ? J'ai broyé son ridicule et dernier espoir. Désormais se tient le plus grand défi du jeune prêtre. Lorsqu'ils affrontent la vérité, ces douteurs tiraillés font habituellement l'une de ces deux choses : soit ils retournent chez les Athars pour y rester, soit ils s'inscrivent eux-mêmes dans le Livre des Morts.

Je pense que lui, on le reverra à nouveau.

- Extrait du journal personnel du Factol Terrance des Athars

L'histoire des Athars

Les Athars sont dans le coin depuis aussi longtemps que la plupart des factions, alors ne cherchez pas à connaître l'intégralité de leur histoire. Si un quelconque lascar devait raconter leur saga du commencement à la fin, l'auditeur ne serait plus qu'un vieillard à la

moitié de l'histoire. Nonobstant, quelques événements ont marqué l'esprit des Défieurs.

La faction naquit bien des siècles avant le Grand Bouleversement, juste après la rencontre de deux matois – Dunn et Ciro – dont les pas se croisèrent dans le Cité des Portes sur les décombres du Temple Ruiné. Ce lieu de culte était déjà depuis un bon moment à l'état de ruine, mais Dunn et Ciro virent sa décrépitude d'un point de vue particulier. Il faut savoir que Dunn avait été entièrement dépossédé par la jalousie de Poséidon. Sa richesse avait finie dans le trésor du temple du dieu de la Mer dans la ville-portail de Sylvania et sa femme, aveuglée par le charme du grand prêtre, avait rejoint ce dernier pour décorer les fresques des bassins de son pavillon en Arborée. Sa fille avait quant à elle été emportée en Arborée par les Potentiaires de cette Puissance. Dunn vit le Temple Ruiné comme l'espoir de faire subir à Poséidon le même traitement qu'Aoskar.

Ciro a un penchant plus philosophique. Il a lui aussi perdu ses possessions par la faute d'un dieu – Loki – et de son clergé. Il s'est aperçu qu'il appréciait cette vie sans devoirs. Voyager à travers le Multivers en tant que sage itinérant lui plaisait plus que sa vie ascétique de citoyen lambda. Ciro en vint à se demander pourquoi une Puissance avait besoin de richesses matérielles et de la foi des fidèles pour nourrir son immortalité ? Il se demandait même s'il s'agissait véritablement de dieux. Il est sûr que des êtres divins, s'ils existaient, suivaient des règles différentes de celles des mortels des plans. Ils devraient être plus puissants, puissants comme des dieux. Alors pourquoi ce besoin d'être révééré ? Pourquoi attendre une contrepartie financière en échange des pouvoirs accordés aux prêtres ?

Les textes qui relatent l'histoire des Athars disent que Ciro, complètement saoul, aurait pris Dunn pour un dernier survivant des fidèles d'Aoskar et qu'il l'aurait attaqué ! Le résultat est bien connu : le duel des épées, suivi d'un duel verbal, puis d'un serment réciproque de revenir six mois plus tard dans

ces ruines pour s'y raconter comment se déroulaient leurs luttes respectives. L'idée de revenir avec des gens qui penseraient comme eux fut alors évoquée.

Leur nombre s'accrut lentement et les premières années de la faction sont de façon générale assez obscures – ce qui est une relativement bonne chose pour un groupe avec des idées si subversives (détruire toutes les religions).

Bien plus tard, l'Harmonium, qui utilise la religion pour maintenir la paix et l'harmonie dans ses rangs s'attaqua aux Athars. Les Têtes-de-Bois menèrent quelques attaques sur le Temple Ruiné, le quartier général « de fait » des Perdus. La Dame des Douleurs mit rapidement un holà à ces manœuvres – elle envoya le factor qui était derrière cette action violente dans un Dédale. Malgré tout, l'Harmonium continua le combat en menant une guérilla invisible (quelques raids de temps en temps). Lorsqu'ils comprirent que les efforts physiques pour détruire ce groupuscule étaient vains, il allèrent à la tribune de la Chambre des Orateurs pour persuader les Rectifieurs et les Marqués de se ranger de leur côté.

Les membres de la faction des Athars contre-attaquèrent, aussi bien dans la rue qu'à la Chambre des Orateurs, même s'ils réservaient le plus gros de leurs efforts pour le peuple de Sigil, qu'ils essayèrent d'influencer. Une de leurs plus célèbres initiatives – qui eut lieu alors qu'ils avaient pas mal de ressources et d'influence – fut une visite que les Défieurs organisèrent de leur quartier général. Le sommet de la visite était le passage par un portail sur une portion du Plan Astral où flottaient les corps sans vie de six Puissances différentes ! La foule adora ce spectacle, mais peu furent ce qui abandonnèrent leurs croyances en les dieux. Après tout, Zeus (ou Annam, ou Loki ou Odin) possèdent plus de pouvoir que les dieux pitoyables qu'ils avaient vus et ce genre de destin ne correspondait pas à leur grossium. Les visites cessèrent par manque de résultats.

Alors, les Défieurs se mirent à publier des tracts de propagande anonymes faits pour « prouver » que les dieux sont des menteurs si l'on y réfléchit bien. Ces tracts pouvaient aussi bien être des dessins comiques ou des nouvelles racontant l'histoire de telle ou telle personne, victime de la tyrannie des dieux. Ils continuent d'être publiés, même si leur contenu varie selon la censure qui sévit.

Bien longtemps après la Campagne du Fil d'Argent, les Adorateurs de la Source posèrent un problème aux Athars. Les Hommes-Dieux construisaient de petits autels en l'honneur des plus prestigieux de leurs membres. Bien que ces autels aient été à la base autour de la Grande Fonderie (le quartier général des Adorateurs de la Source), ils vinrent bien rapidement jusqu'au Temple Ruiné. L'invasion des Hommes-Dieux dans l'espace des Athars (aussi bien physique que spirituel) déplut à ces derniers.

Les Athars répondirent en entraînant des prosélytes qui accosteraient les fidèles potentiels qui s'approcheraient de ces faux autels. Leur tactique ? La distraction. Les Défieurs racontaient des histoires pour convaincre les biges errants qu'ils avaient affaire ailleurs, en leur donnant éventuellement des nouvelles d'un de leurs amis récemment revenu en ville. Si la distraction échouait, les Perdus tentaient la persuasion, parlant de l'idiotie de prier aussi bien des gens normaux que des dieux. Dans le cas où ces deux techniques échouaient, les prosélytes avaient le droit de recourir à la violence. Les Défieurs devinrent si capables pour renvoyer les gens, que les Hommes-Dieux déclarèrent que ces lieux de prières n'étaient pas rentables. Les autels abandonnés, les deux factions oublièrent leurs différends ; la similarité de leurs philosophies améliora grandement leurs relations.

Sous le règne du factol Terrance, les matois des Athars mènent une bataille philosophique défensive. Toujours en alerte face aux attaques des autres factions, ils développent très rapidement des stratégies de défense. La plupart du temps, ils limitent

leurs agressions à deux stratégies peu flamboyantes. Les deux requièrent des tonnes de papier, des litres d'encre et des foules de scribes et de copistes.

La première consiste en une vaste campagne de propagande. Comme la plupart des béjaunes qui arpentent les rues de la Cage sont illettrés, les Défieurs qui s'occupent de cela évitent les longs paragraphes de prose. A la place, il y a une seule rune, qui s'active quand on y jette un coup d'œil et d'où part une voix qui raconte l'histoire de la semaine selon les Perdus. Il semble que la faction compte de plus en plus de membres, donc ces pamphlets, appelés les runes murmurantes, doivent être efficaces.

Les agents qui s'occupent de la seconde initiative passent leur temps à récolter des informations dans les différents temples des multiples Puissances qui ont fait bâtir à Sigil. Ils essayent de connaître les finances de ces cultes : d'où vient l'argent ? Comment les prêtres l'obtiennent-ils ? Combien en gardent-ils en réserve ? Combien en dépensent-ils et pourquoi ? Les membres de la faction mettent en forme ces informations pour établir une espèce de cahier des charges de chaque culte. Les infos données par cette campagne d'espionnage apparaissent dans les tracts des Athars, mais le factol Terrance envisage à long terme un usage plus sinistre de ces informations. Vous voyez, si les Perdus connaissent parfaitement comment l'argent rentre et est utilisé, ils peuvent parfaitement mettre du sable dans ce bel engrenage. Le factol pense que la pauvreté pourrait bien mettre les prêtres, bonnes soeurs et autres moines dans le besoin. Il est très possible que cela diminuera la taille du troupeau de fidèles.

..... [Les grossiums de la faction](#)

Le factol Terrance

Terrance semble être relativement moins brutal et amer que la plupart des Athars. Il semble avoir confiance en le Multivers et plus généralement en l'existence. Il aimerait faire partager son point de vue à tous les Athars et

même à toutes les créatures du Grand Anneau. Mais ses désirs restent ce qu'ils sont. Il faut savoir que Terrance n'est pas un extrémiste. Comme il guide les Perdus à travers le labyrinthe d'intrigues qui font Sigil, il peut ici ou là convaincre une âme égarée. Et pour lui, ce n'est déjà pas si mal.

Le factol voit l'usurpation des dieux d'une façon plus clémentine que la plupart des siens. Second fils d'un homme fortuné, il reçut une bonne éducation qui le promettait à une vie cléricale. Les garniches que versa son père au temple de Miskahal, sur les Elysées, devaient donner une place confortable au jeune novice. Terrance utilisa ses capacités naturelles de commandement et d'organisation pour rentabiliser les dépenses de son père. Durant les dix ans qu'il y passa, il devint patriarche de la communauté des guérisseurs.

Rien de terrible ne lui arriva. Bien sûr, il avait des soucis, mais n'importe quel lascar en a. Terrance avait une vie tranquille et aisée. Puis, un jour, il se réveilla avec une conviction : son intellect lui avait donné la solution pour chacun des problèmes auxquels il devait faire face. Aucun dieu ne lui avait jamais donné cette force et cette conviction. Bien sûr, il profita quelque temps en tant que patriarche de sa communion avec sa divinité Miskahal. Mais dans ces échanges, il ne sentit pas la présence divine – simplement, une conversation, à laquelle sa déesse rajoutait un ou deux effets magiques pour toucher sa capacité typiquement mortelle à être impressionné.

Ce qu'avait compris Terrance fit qu'il ne continua pas à prier Miskahal bien longtemps comme une déesse. Bien sûr, il respectait encore la sphère d'influence de cette puissance, mais ne sentait plus réellement la « foi ». Cette foi avait réellement pris un tournant et l'homme intègre qu'il était abandonna son poste. Pourquoi guider les gens vers Miskahal alors que lui-même ne croyait plus en ses enseignements ?

Terrance vint à Sigil, rejoignit les Athars et devint rapidement populaire parmi les

Défieurs. La plupart des Athars l'accueillirent même avec passion. Terrance, îlot de sérénité et de modération, fut reçu comme une aide bienvenue. Ses compétences le rendirent populaire. Lorsque Terrance prouva que ses pouvoirs lui venaient de sa méditation et de sa croyance en le Grand Inconnu – les Athars considèrent que tous les pouvoirs de prêtres viennent de là – il connut une rapide ascension dans les rangs de la faction.

L'ex-patriarche s'entend bien avec le factol Ambar des Hommes-Dieux ; il apprécie la compassion du demi-elfe et l'absence chez celui-ci d'égoïsme forcené qui semble être à la mode chez les Hommes-Dieux. Ces deux-là coopèrent en de nombreuses occasions à Sigil et surtout parce que les deux factions considèrent qu'il y a des Puissances par-delà les Puissances.

Terrance a pitié de la factole Pentar de la Garde Fatale, mais la voit comme une ennemie. Elle semble personnifier la passion pour l'extrémisme que lui-même déteste. Les membres de sa pauvre faction poursuivent bien souvent des buts qui ne vont pas dans le sens de celui des Perdus. La violence incontrôlée que prône Pentar prône pourrait bien faire se tourner les gens vers leurs fausses divinités, les détournant des idéologies des Athars.

Terrance ; mâle humain ; clerc niveau 19 ; Planaire ; factol des Athars ; humanoïde de taille M ; FP 19 : DV 19d8+19, pv 129 ; Init. +0 ; VD 9m ; CA 24 (pris au dépourvu 20, contact 14) ; BAB +14/ lutte +15 ; attaque au corps-à-corps +18/+13/+8 (<i>marteau de guerre</i> +3, 1d8+4 20/x3) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants 6/jour ; Particularités : capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL: LB Jets de sauvegarde : réflexes +10, vigueur +16, volonté +21. Caractéristiques : force 13, dextérité 10, constitution 12, intelligence 14, sagesse 22, charisme 17. Compétences : art de la magie +19, connaissance (religion) +18, concentration +18, détection +21, diplomatie +18, premiers secours +22, profession (herboriste) +21. Dons : science de l'initiative, quintessence des sorts, prestige, touch of healing*, armes glorieuses**, spontanéité de domaine magie**, expertise du

combat, science de l'expertise du combat, emprise sur les morts-vivants.

*don du *Complete Champion*

**dons du *Complete divin*.

Renvoi des morts-vivants : 10/jour, 1d20+5, efficacité 2d6+22.

Sorts permanents : *détection de l'invisibilité, détection de la magie, vision dans le noir, vision magique.*

Domaines : divinité : le Grand Inconnu ; domaines : Sorts* (bonus de +2 en art de la magie et concentration) et Temps* (don supplémentaire science de l'initiative).

*domaines du *Compendium Arcanique*.

Sorts (6/ 7+1/ 7+1/ 6+1/ 6+1/ 6+1/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 4+1, NLS 19, DD 16+niveau) : *création d'eau, détection du poison, lumière, soins superficiels* x3; 1^{er} niveau : *injonction, protection contre le mal, soins légers* x2, *détection du mal, coup au but* (d), *sanctuaire, résurgence**; 2^{ème} niveau : *ténèbres, ralentissement du poison, immobilisation de personne, résistance aux effets planaires**, *silence* (d), *restauration partielle, protection d'autrui, silence* ; 3^{ème} niveau : *négation de l'invisibilité, couronne de froid**, *cercle magique contre le mal, panoplie magique* (a, targe), *protection contre les énergies destructrices, sort universel* (d), *communication avec les morts* ; 4^{ème} niveau : *quintessence de soins importants* x2, *bouclier de la foi de groupe**, *liberté de mouvement* (d) ; 5^{ème} niveau : *annulation d'enchantement, souffle de dragon**, *permanence* (d), *agilité divine**, *injonction suprême, soins légers de groupe, résistance à la magie* ; 6^{ème} niveau : *barrière de lames, dissipation suprême, guérison suprême, sort universel suprême* (d, armure de mage suprême, a), *mot de rappel* ; 7^{ème} niveau : *destruction, restauration suprême, souhait limité* (d), *décret* ; 8^{ème} niveau : *soins intensifs de groupe, aura de lumière**, *prémonition* (d) ; 9^{ème} niveau : *miracle, arrêt du temps* (d).

*sorts du *Compendium Arcanique*.

Possessions : *cape de résistance* +4 (16000 p.o.), *anneau de protection* +4 (32000 p.o.), *amulette d'antidétection* (35000 p.o.), *tambours de panique*, *bottes des terres gelées* (2500 p.o.), *capuchon de lecture de la magie et de compréhension des langages* (5000 p.o.), *marteau de guerre* +3 (18300 p.o.), *targe*.

Valeur de l'équipement : 108800 p.o.

Bénéfices de faction : immunisé aux sorts alliés suprêmes d'outreplan, augure, discours captivant, divination, imprécation, malédiction, parole sacrée, quête et renvoi ;

+2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et capacités de prêtre, Potentiaire ou autre envoyé divin

Faiblesses de faction : en tant qu'Athar, Terrance ne peut recevoir d'aide d'un prêtre d'une divinité spécifique.

Caylean

Un des guides réguliers du Temple Ruiné est un garçon aux yeux sombres et intenses, et au visage maigre, dont le sourire s'accorde bizarrement avec sa peau tannée. Le Temple propose toujours des visites, même si on n'amène plus les gens sur le Plan Astral, comme le portail a été fermé il y a de nombreuses années.

Caylean est un matois enthousiaste et joyeux – l'exact opposé de la plupart des Défieurs (et de la plupart des tieffelins). Il chante, rit, fait des blagues et tend à avoir confiance en tout le monde. Les Athars l'auraient volontiers mis dehors s'il n'y avait pas eu deux choses : premièrement, le factol l'apprécie et le voit comme une preuve qu'une attitude plus normale peut correspondre à la philosophie des Athars sans l'édulcorer.

La deuxième raison est liée à l'histoire qui a emmené Caylean à rejoindre cette faction. Caylean a passé son enfance à être infirme, incapable de marcher à cause de ses jambes flétries. Le jour où il dénonça la tromperie des dieux et qu'il rejoignit les Athars, ses jambes redevinrent saines et fonctionnelles. Les Perdus y virent la preuve d'une force par-delà la compréhension humaine, qui fonctionne si on bannit les intermédiaires (en l'occurrence les dieux). Caylean est la preuve même que leur philosophie fonctionne..

Ce rôdeur n'a pas de domicile à lui – il demeure dans la case d'un pauvre militant et de sa famille. Avant qu'il ne vienne, les enfants dans cette maison avaient souvent faim et les blattes entraient par leurs hardes déchirées. Caylean a rendu leur vie un peu plus salubre. Quand il vient, il prend les enfants sur ses genoux, leur chante des comptines et les emmène manger quelque chose chez les vendeurs de rue. Ses efforts ont donné à ces enfants les joues roses et ont rendu le sourire aux parents.

La fonction de Caylean est de guider les invités dans le quartier général et d'apporter des messages au factol. Il a normalement un bel avenir dans la faction et il le sait. Pour le moment, il se délecte de pouvoir marcher et courir sur ses deux jambes.

Caylean ; mâle tieffelin : rôdeur niveau 4 ; Planaire ; factotum (athaon) des Athars ; humanoïde de taille M ; FP 5 : DV 4d8+8, pv 40; Init +2 ; VD 9m ; CA 15 (pris au dépourvu 13, contact 12); attaque au corps-à-corps +5 (épée bâtarde (m), 1d10+2, 19-20/x2) et +4 (épée courte, 1d6+1, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : *ténèbres* 1/jour ; Particularités : ennemi juré (Extérieur Mauvais), pistage, style de combat à deux armes, compagnon animal empathie animale, capacités de faction, résistance à l'électricité, au feu et au froid (5), vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL : CB.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +6, volonté +3.

Caractéristiques : force 14, dextérité 14, constitution 14, intelligence 15, sagesse 14, charisme 17.

Compétences : bluff +5, concentration +9, connaissance (exploration souterraine) +9, connaissance (factions) +9, déplacement silencieux +9, détection +9, discrétion +11, dressage +9, fouille +11, renseignement +5, survie +9.

Dons : arme exotique (épée bâtarde), fin limier, endurance

Sorts (1, NLS 1, DD 12+niveau du sort): 1er niveau : *grand pas*.

Possessions : épée bâtarde (m, 350 p.o.), épée courte (10 p.o.), armure de cuir cloutée (m, 175 p.o.).

Valeur de l'équipement : 535 p.o.

Bénéfices de faction : immunisé aux sorts alliés suprême d'outreplan, augure, discours captivant, divination, imprécation, malédiction, parole sacrée, quête et renvoi ;

+2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et capacités de prêtre, Potentiaire ou autre envoyé divin.

Faiblesses de faction : en tant qu'Athar, Kesto ne peut recevoir d'aide d'un prêtre d'une divinité spécifique.

Hobard

Si vous allez vous promener dans la bibliothèque du Temple Ruiné, vous pourrez tomber sur un matois caché sous une robe à capuche, feuilletant un vieux tome de savoir oublié à l'une des tables au centre de la pièce. C'est Hobard, une espèce de mage qui regardera un moment tout intrus avant de remettre le nez dans son livre.

Hobard est un Défieur pessimiste et terne, pour qui le boulot doit être fait en temps et en heure. Il se plaint toujours pour trois quand il doit faire un travail, persuadé que tout ce qu'il va tenter va échouer. Le fait est que quasiment toutes ses missions réussissent. Les autres factotums font souvent appel à lui quand ils partent à l'aventure – bien sûr, ils doivent par contre supporter ses jérémiades défaitistes.

Hobard est "celui qui résout les problèmes". Il arrive à faire courir n'importe quelle rumeur, à faire croire à des moines que leur cave est pleine de morts-vivants... Il installera aussi des chauves-souris dans le clocher d'un cloître. Beaucoup de lieux saints ont eu affaire à lui, pour leur plus grand malheur.

Ce grand lascar osseux, porte un long nez et des yeux jaunes typiques de sa race. Il porte des robes couleur olive avec les manches coupées pour qu'il puisse porter ses bracelets couverts d'agates. Il se rase la tête, laissant juste pousser quelques tresses noires.

Hobard ; mâle githzerai ; magicien niveau 9 ; Planaire ; factotum des Athars (athaon) ; humanoïde de taille M ; FP 11 : DV 9d4, pv 27; Init +3 ; VD 9m ; CA 19 (pris au dépourvu 16, contact 19); attaque au corps-à-corps +4 (poing, 1d3-1, 20/x3) ; Particularités : vision dans le noir 18m, capacités de faction, appel de familier, pouvoirs psioniques, armure inertielle, RM 14 ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +3, volonté +7.

Caractéristiques : force 8, dextérité 17, constitution 10, intelligence 15, sagesse 13, charisme 6.

Compétences : art de la magie +9, concentration +7, bluff +1, connaissance (Sigil) +9, connaissance (factions) +8, connaissance (religion) +9, décryptage +8.

Dons : extension de durée, magie de guerre, création d'objets merveilleux, science du contresort, maîtrise des sorts.

Pouvoirs psioniques : 3/jour : *bébètement psionique, commotion, saut de chat*.

Armure inertielle : s'active comme un sort niveau 1, donne +4 en CA tant qu'Hobard est conscient.

Sorts (4/5/5/3/2/1, NLS 9, DD 12+ niveau): 0ème niveau : *copiste**, *lecture de la magie*, *détection de la magie* x2; 1er niveau : *distraktion**, *poignard de glace**, *orbe d'électricité**, *bouclier*, *alarme*; 2ème

niveau : *invisibilité, mode de pensée de Méchanus**, *violon d'os**, *effroi, idiotie* ; 3ème niveau : *bouclier de feu, boule de feu, état gazeux* ; 4ème niveau : *peau de dragon** avec extension de durée, *peau de pierre* ; 5ème niveau : *rayon prismatique**.

* sorts issus du Compendium Arcanique.

Possessions : *bracelets d'armure +4, anneau de protection +2, grimoire.*

Capacités de faction : immunisé aux sorts alliés suprême d'outreplan, augure, discours captivant, divination, imprécation, malédiction, parole sacrée, quête et renvoi ;

+2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et capacités de prêtre, Potentiaire ou autre envoyé divin.

Faiblesses de faction : ne peut accepter aucun soin d'un prêtre lié à une divinité particulière.

Saure

Personnalité : têtue et violente.

Localisation : sa base est le Temple Ruiné, mais on peut la trouver en train de faire du grabuge dans un temple de la ville ou de collecter des cadavres dans les rues.

Comportement : Saure dit ce qu'elle a à dire et ne se défile jamais. Sa dévotion à la cause des Athars est si grande que personne ne peut la détourner de la voie qu'elle s'est fixée.

Combat : toujours impatiente d'en découdre, Saure essaye toujours d'estropier ses ennemis avec son xæen, de leur brûler le visage avec son toucher acide ou de balancer une *bille de force* aux cibles qui lui sont hors de portée. Elle n'abandonne jamais.

« Lettre adressée à mon collègue (j'en suis sûr) et ami (je l'espère), Factol Terrance, à propos d'un sujet bien ennuyeux et pas seulement pour mon pauvre esprit, mais aussi pour toute notre grande faction.

Je n'ai aucun doute sur le fait que vous êtes au courant des événements bizarres qui sont survenus par rapport à la case de Saure, cette femelle des Carcères qui fait porter un regard bien défavorable sur notre faction à beaucoup d'habitants de la Cage, un regard normalement réservé aux gens malveillants, pas à nous !! J'ai oui dire, et de source sûre, que Saure résiderait dans le Bas-Quartier et plus précisément dans le Temple Ruiné même, où elle serait logée dans une petite pièce derrière le réfectoire.

Elle s'enveloppe toujours de ces mêmes hardes crasseuses qui l'ont mal protégée de la féroce atmosphère de Minethys (oui, la

troisième strate des Carcères), où elle est née gautière. Encore aujourd'hui, elle porte les marques de cette époque. C'est une femme à la peau couleur cendre et aux mains griffues. Sa bouche laisse apparaître ses crocs à chaque sourire et il s'agit bien peu souvent de sourires, je vous assure.

Tout ça est en partie ma faute. Il se peut que vous sachiez que c'est moi qui l'ai en premier amenée à Sigil. Une ancienne copie du « Livre des Ténèbres Inversée » avait atterri dans mon échoppe et j'y ai appris l'existence des gautières. Durant l'un de mes voyages dans le Plan Astral, j'ai invoqué Saure avec une puissante magie (qui devrait assurément rester inconnue). Elle fut heureuse d'avoir été libérée de sa prison – la gautière ne pouvait quitter Minethys que si elle était invoquée – mais, comme elle n'avait jamais été à Sigil, elle avait besoin d'un guide, d'un ami, d'un mentor. Comme m'occuper de ma librairie me prend tout mon temps, même avec Messire Cleve à mes côtés (brave Messire Cleve), je l'ai laissée aux bons soins (du moins le croyais-je) de certains de mes camarades de faction au Temple Ruiné.

Tut tut, cher ami ! Je vous vois venir. Vous allez me dire que Saure est seulement au service de celui qui l'a invoquée. Mais vous vous trompez. Le Livre m'avaient appris comment les gautières, en tant que race, pouvaient avoir le pouvoir d'emprisonner les charlatans qu'on appelle les Puissances et c'est pour cela que je l'ai libérée – elle s'est donc engagée à aider notre faction contre la tyrannie des prétendus dieux, mais l'engagement qu'elle a pris ne me concerne à rien.

Mais vous avez, messire – vous ou les gens qui sont sous votre commandement, je ne saurais le dire (et ça ne fait que peu de différences) fait d'elle l'outil de la faction, au coût prohibitif de son âme et de sa volonté. J'ai entendu dire que Saure n'était que de la glaise entre les mains de la faction. Ce qui devait être pour elle une

tâche est devenu par votre fait, son unique but, son unique passion.

Vous avez essayé d'obtenir d'elle qu'elle vous guide jusqu'au légendaire Temple du Dieu Captif, le palais perdu dans l'Outreterre, où les gautières (en des temps très reculés), sont censées avoir emprisonné leur égoïste divinité – peut-être vouliez – vous apprendre les secrets qui ont permis l'enfermement d'un dieu ?

Combien d'expéditions ont été entreprises en ce sens en pure perte ? Et combien se sont soldées par un échec ? Autant !

Vous l'avez incitée à distribuer des prospectus de notre Scriptorium contre les dieux (alors que ceux que j'ai moi-même rédigés ont toujours été considérés comme trop « subtils ») au coin des rues et sur les places publiques de notre vaste cité – et les passants sont toujours trop intimidés par le comportement agressif et insistant de Saure pour refuser ces tracts !

Vous l'avez amenée à perturber le travail de Potentiaires ou de prêtres de faible rang, dérangeant les cérémonies religieuses des différents temples et églises de Sigil par sa violence, aussi bien physique que verbale.

Vous devez sûrement réaliser que ce genre de manifestation ne peut nous amener que l'opprobre de la population et en aucun cas ramener les gens à notre cause. Et je ne parle même pas du préjudice qui est causé à Saure elle-même !

Et je n'ai pas encore parlé du pire. Saure passe ses après-midi à jouer les collecteurs – une des tâches les plus ignobles qui soient. Elle parcourt les rues comme un charognard avec son chariot tiré par des chevaux, à la recherche de cadavres. Les Hommes-Poussière la payent quelques pièces pour chaque corps qu'elle ramène à la Morgue (cela leur enlève une partie de leur travail, après tout), mais nous savons tous deux qu'il y a d'autres personnes intéressées par de tels produits à Sigil, qui payent mieux et qui n'utilisent pas les corps d'une manière aussi loyale que les Morts. Pire encore, on

raconte que Saure vole les cadavres, gardant pour elle les objets qui l'intéressent et revendant le reste.

Est-ce qu'il peut y avoir pire ? Oui. Saure manipule souvent les cadavres comme des marionnettes à travers les rues, criant que la mort de ces biges est le résultat des manigances des puissances menteuses. Elle jette les cadavres sur les marches des temples – même durant les cérémonies – utilisant son toucher acide pour marquer du signe des Athars la peau de ces malheureux. Je crains (comme beaucoup d'autres, j'en suis sûr), que Saure ne se lasse un jour de collecter des cadavres et qu'elle se mette à tuer les vivants – ce ne sera pas difficile quand on voit les résultats de son toucher acide, de ses griffes acérées et de son lourd bâton de guerre, qui selon ce qu'elle m'a dit s'appelle un xæn.

Le fait est qu'elle a déjà fait quelques pas sur cette pente savonneuse. Je suis persuadé que vous avez entendu parler des Contrats que proposent les Hommes-Poussière pour disposer (moyennant quelques pièces) du cadavre d'un quoqueret après qu'il soit passé de vie à trépas. Mais il se trouve que les Morts n'ont pas toujours la patience d'attendre que ces lascars meurent et il arrive qu'ils envoient un « émissaire » -- généralement un collecteur – pour « convaincre » le lascar en question d'honorer son contrat. Saure est devenue l'un de ces chasseurs de primes ; la chanson dit qu'une Homme-Poussière nommé Qaida l'a envoyée chasser Verden, un elfe sylvestre qui a signé un tel Contrat.

Et je crois comprendre que vous voulez mêler Saure aux manigances de « La Volonté de l'Un ». Bien sûr, ces Signeurs sont azimutés s'ils croient qu'ils peuvent ressusciter une puissance qui a chu dans l'Astral – même s'il compte transvaser son esprit dans le linqua Omott. Mais par pitié, ne faites pas intervenir Saure ! Après tout, ce groupe de Signeurs s'est associé à Fell, le dabus qui est allé contre la volonté de La

Dame (La Dame !) ; leur éventuelle destruction semble assurée.

Les Athars devraient apprendre de Saure, étudier l'histoire de son peuple – et pas la transformer en chien de guerre ! Comme je le rappelle à mes clients, c'est la puissance de l'esprit qui vaincra les prétendus dieux, pas celle de l'épée. Et je crains qu'avec Saure, vous fassiez le jeu de nos ennemis.

En toute confiance, foi et amitié (?),

Votre obligé,

derrière le Voile,

Kesto Lesyeuxbrillants »

Saure, femelle Gautiere, Planaire, Athars, Extérieur (Extraplanaire) de taille M ; FP 4 : DV 4d8+12, pv 31; Init +2 ; VD 9m ; CA 17 (pris au dépourvu 16, contact 11); attaque au corps-à-corps +8/ +8 (2 griffes, 1d4+4, 20/x2) ou +6/+6 (xaen, 1d10+4, 20/x2) ; Attaques spéciales : toucher acide ; Particularités : capacités de faction, immunisée à l'acide, au feu, vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +7, volonté +4.

Caractéristiques : force 18, dextérité 15, constitution 16, intelligence 11, sagesse 10, charisme 7.

Compétences : artisanat (forge d'armes) +7, discrétion +6, intimidation +3, perception auditive +8, déplacement silencieux +9, fouille +6, psychologie +7, détection +9, survie +7.

Compétences : Saure reçoit un +4 en survie lorsqu'elle est dans une zone désertique.

Dons : vigilance, combat à deux armes.

Toucher acide (Sur) : 1/ jour, Saure toucher la peau d'une cible et la transformer en acide, infligeant 3d6 points de dégâts d'acide, dont la moitié sont impies (ne pouvant être soignés que dans des lieux consacrés). En tant que gautière, Saure est elle-même immunisée à ce type d'attaque.

Possessions : xaen (bâton de guerre lourd fait d'ossements, coût : 25 po ; dégâts : 1d10/1d10 (M) ; critique : x2 ; poids, 3,5 kgs ; type: contondant et tranchant), *billes de force* (7, 700 p.o.), *anneau de subsistance* (2500 p.o.).

Valeur de l'équipement : 3225 p.o.

Capacités de faction : immunisé aux sorts allié suprême d'outreplan, augure, discours captivant, divination, imprécation, malédiction, parole sacrée, quête et renvoi ;

Faiblesses de faction : ne peut pas recevoir l'aide de prêtres de divinités spécifiques

Le Temple Ruiné lui-même : le bâtiment

Peu de gens font la queue pour visiter le quartier général des Athars. Bien sûr, les bējaunes viennent traîner ici lorsque les Perdus font des visites qui incluent le passage dans l'Astral, mais tous ceux qui n'ont pas ici d'affaire à mener en rapport avec la faction évitent généralement la zone dans son intégralité, car elle est un mauvais présage. Après tout, il y a une raison si cet endroit est en ruines. On dirait qu'un cataclysme – certains disent que c'est la colère de La Dame – a balayé non seulement le temple, mais aussi les environs.

Des gens vivent encore aux limites de cette dévastation, malgré tout ; les visiteurs peuvent remarquer qu'en venant dans ce coin, les pavés sont fraîchement posés et que les bâtisses (que ce soient les auberges, les tavernes, les commerces ou les maisons) sont solidement construites. Les matériaux semblent vieux, mais les constructions elles-mêmes sont récentes. Un passant pourra remarquer une ou deux auberges, comme « la Pièce Généreuse », qui servent les membres de la faction des Athars.

Alors que l'on s'approche du Temple Ruiné, on peut sentir le vent souffler à travers les lugubres bâtiments. Certains bougres de Sigil traînent ici et là, rassemblant les pierres perdues des constructions en ruines. C'est une tâche ardue, aussi bien physiquement que moralement.

Au-dessus de ces cadavres de bâtiments réside le plus grand et effrayant de tous : le Temple Ruiné. Le lierre-rasoir recouvre ses murs, ses tours et tout ce qui dépasse. Les Perdus ont aménagé l'endroit mais apprécient l'aspect ravagé de ce lieu. Tout ici hurle le fait que les Dieux peuvent mourir et c'est un réconfort pour les membres de la faction. Aoskar est mort, ce dieu presque oublié était révééré ici jadis, quand l'endroit s'appelait le Grand Temple des Portes (les sages savent cependant que les dieux flottant dans l'Astral, comme Aoskar, ne sont jamais tout à fait morts).

Tout au bout d'une rue du Bas-Quartier appelée Brany Lane s'élève donc un bâtiment décrépit et recouvert de mousse. Deux gardes arborant le symbole des Athars surveillent l'entrée (et des hommes d'armes du même type veillent aux trois autres postes de gardes en ruine aux extrémités des terrasses dans le périmètre du temple). Ils sont généralement surpris par la venue de visiteurs, mais ils se ressaisiront pour porter la main à leurs armes et pour se renseigner sur les raisons de la présence des intrus. S'ils sont de bonne humeur, un des gardes appellera un guide du temple, en jouant quelques notes sur un flûtiau de bambou.

Un des guides les plus connus (qui travaille le plus) est Caylean.

.....
La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

Vous savez lire et écrire ? Vous avez besoin de jonc ? Les Défieurs engagent des scribes. Bien sûr, leurs Scriptoriums sont bondés de militants scribes, donc vous devrez squatter les tables du réfectoire ou même dresser des tables sur tréteaux dans les anciennes cellules de méditation. Ça n'est pas un mauvais moyen de se faire quelques pièces de cuivre.

Si vous voulez un peu plus d'action, il vous faudrait aller voir du côté de La Chambre des Orateurs. Une récente proposition de loi faite par les Têtes-de-Bois vise à interdire toute publication ou possession de pamphlets se moquant des Puissances. Le factol Terrance pourrait bien engager des supporters exceptionnels pour cette occasion.

Des lascars qui n'ont pas froid aux yeux pourraient aussi trouver de l'excitation en dehors de la Cage. On raconte que près de Marduk en Arcadie, jaillit depuis peu une fontaine et que tous ceux qui s'y abreuvent obéissent aux *diktats* de l'Harmonium. L'Harmonium convertit des gens à cet endroit. Il faudrait donc essayer de savoir si c'est réellement l'eau qui cause une telle

fidélité. Le factol veut le savoir et quelqu'un va devoir y aller.

"Feuille d'or, feuille de cuivre, la verdure s'estompe et meurt, et les Perdus sont perdus à jamais" murmure un étranger sur un pont. Se peut-il que ce soit un complot à l'encontre du Bois-Vert ? Qui connaît l'importance de l'arbre, à part le grossium des Défieurs ? Pourquoi chercheraient-ils à le voir dépérir ? Et pourquoi le feraient-ils ?

Le factol Terrance a bien quelques idées, mais il attend son heure.

Le Soltif

Les Athars ne se sont pas fait des ennemis que par la force de leur philosophie décalée. Nombre de prêtres ont perdu leurs richesses, leur maison... à cause des machinations des Perdus. Le nombre d'églises qui a souffert des Défieurs est grand. Le Temple Ruiné abrite un grand nombre de richesses, d'objets magiques et d'armes qu'ils ont confisqués à des temples. Combien ? Sachez juste que les Défieurs ont de quoi s'équiper confortablement. Si cette information venait à se répandre, ça serait très gênant pour les Athars.

Le fait que le Temple soit en ruines le rend apparemment difficilement défendable, n'est-ce pas, bige ? C'est une belle illusion. Les murs sont renforcés magiquement. La clé de voûte de l'unique citadelle des Défieurs est leur « Bois Verdurous », qui pousse dans le sanctuaire du Temple. Cet arbre enchanté absorbe les sorts de tous les objets magiques détruits pendant les rites d'initiation d'athaons (les athaons sont les factotums des Athars). Terrance croit que cet arbre est un don du Grand Inconnu. Il lui procure du pouvoir ; aussi longtemps qu'il le touche, le factol peut lancer n'importe quel sort de prêtre, un round après l'autre. La portée est limitée, malgré tout ; ces sorts ne sont utilisables qu'à l'intérieur du périmètre du Temple Ruiné.

Alternativement, le factol peut prendre un fruit ou une fleur et le garder avec lui pour l'utiliser. Ces parties de l'arbre contiennent les sorts que le factol choisit et lance à volonté. Personne d'autre que

Terrance ne peut toucher le Bois Verdurous, sans perdre 1d12 points de vie par round. Les lanceurs de sorts perdent leurs pouvoirs jusqu'au lendemain et les objets magiques portés par celui qui le touche de façon inopportune doivent faire un jet de sauvegarde pour ne pas être drainés par l'arbre.

Bien que ce soit rarement fait, plusieurs athaons peuvent se donner la main autour d'un Potentiaire ou d'autres serviteurs de dieux. Ils doivent être 4 ou plus de niveau supérieur à 4 et ils bannissent l'ennemi comme le sort *bannissement* de niveau 7 de magicien, le renvoyant sur le plan de son dieu.

Les Suppliants qui ratent leurs js sont bannis, incapables de quitter le royaume de leur dieu pour un an. Les créatures servant les dieux sont contraintes à un mois d'exil et les Potentiaires restent inactifs une semaine. Pour chaque athaon dans le cercle après le minimum de 4, la cible a un malus de -1 à son js.

A l'inverse du sort du même nom, le bannissement des Athars marche seulement sur les représentants de dieux et ne nécessite aucune composante matérielle.

46- La Grande Fonderie

C'est le quartier général des Hommes-Dieux : un complexe sale et labyrinthique dans lequel se mêlent ateliers, entrepôts et fournaies.

Les Hommes-Dieux y travaillent jour et nuit. Le jour, la fonderie crache de la fumée et de la vapeur ; et la nuit elle éclaire le quartier de ses feux. Elle produit de petits objets métalliques d'usage courant qui sont la source de jonc principale de cette faction. Les Dévôts fabriquent des outils, des charnières, des pots, des clous et tout ce qu'on peut fabriquer avec du fer. Ils ne sont pas très doués ; leurs produits n'ont rien de très fin ni de très artistique, mais ils sont solides et fonctionnels.

Les rues qui entourent la fonderie sont un fouillis d'ateliers et de tavernes fréquentées par les ouvriers. Elles ne sont ni luxueuses ni particulièrement propres ; lorsqu'un matois a passé sa journée à la forge, il ramène avec lui beaucoup de saleté. Boire et négocier sont deux activités sérieuses ; il y a toujours quelqu'un en train de marchander le prix d'un produit ou d'un autre. Ici, on traite aussi d'autres types d'affaires, car c'est un des lieux de rencontres les plus prisés des

hommes et des fiélons – qui sont ainsi assurés que leurs négociations louches ne tomberont pas dans des oreilles indiscretes.

..... L'histoire des Hommes-Dieux

L'histoire de la plupart des factions se compose d'actions glorieuses, de victoires acquises au fil de l'épée et autres sauvetages *in extremis*. Les Hommes-Dieux ont leur lot d'épisodes dans ce style, mais ils sont autant acteurs que penseurs.

Les Hommes-Dieux considèrent Perrin comme leur premier factol – du moins, fonda-t-il ce qui deviendrait la faction des Adorateurs de la Source après le Grand Bouleversement. Comme jeteur de poids, Perrin n'était pas seulement un athlète, mais aussi un philosophe. Qui d'autre que lui se serait posé des questions pour lancer une lourde balle de métal ? Ce matois savait qu'il gagnerait après une longue préparation.

Perrin fonda un groupe de lascars qui pensaient comme lui. Ensemble, ils développèrent la philosophie des Hommes-Dieux – selon eux, l'existence est une forge et nous sommes la matière brute – et un mode de vie qu'ils nommèrent « observation des suites ». Le lascar doit rester attentif aux conséquences de chacune de ses actions et il pourra ainsi déterminer la façon d'obtenir seulement des bons résultats à l'avenir. Apprendre de ses expériences, voilà l'idée ; et la capacité de raisonner clairement, c'est l'outil.

Durant le Grand Bouleversement, une femme du nom de Augy de Faunel transforma le groupe en une faction et altéra pour toujours sa philosophie. Il semble qu'Augy avait connu un millier de réincarnations et qu'elle en gardait le souvenir. Chacune se bâtit sur la précédente, disait-elle et l'on accède (ou rétrograde) à tel ou tel niveau d'existence en fonction des choix que l'on a faits. Augy prétendait aussi se souvenir de ce qui avait précédé sa première incarnation : « *la Lumière baignait mon Essence comme de l'eau* », écrivait-elle dans son journal.

C'est cette lumière, cette musique infiniment douce qui était la Source à laquelle elle espérait revenir. L'origine de laquelle toute la vie jaillissait.

Elle apprit au groupe de Perrin les vertus de l'intuition – qui est généralement la manifestation d'une vie antérieure qui cherche quelque chose – ainsi que les bénéfices de la recherche de ses propres réminiscences. Cette philosophie tend à se décrocher de la logique pure et froide, afin d'atteindre par-delà la mort une prochaine incarnation. Evolvez suffisamment et vous deviendrez une divinité.

Augy donna à cette société le nom qu'elle garde jusqu'à aujourd'hui : les Adorateurs de la Source. En tant que factole, elle dirigea ses suivants dans d'intenses recherches. Peut-être que ces études allaient révéler les raisons que peut avoir le Multivers à tester les gens durant toute leur vie.

Bien que leur première priorité soit de comprendre les tests du Multivers, les Hommes-Dieux sont tombés sur d'autres secrets durant leurs recherches – comme la Chambre des Ossements sous l'Armurerie de Sigil par exemple. Une telle salle pourrait apporter de précieuses informations à propos de la mort (et par voie de conséquence sur la vie et sur l'évolution), c'est en tout cas ce que présumait Augy. En plus, elle entreprit de lire les souvenirs de lascars qui étaient déjà dans le Livre des Morts. Elle le fit donc – et s'y perdit. Une fois qu'elle cherchait les souvenirs d'un fémur, elle fut piégée par l'âme immortelle du fiélon Fosnatu'u.

Ce tanar'ri prit le contrôle de l'esprit du factol et annonça aux Adorateurs que des actes mauvais permettaient d'évoluer plus rapidement. Mais bientôt, une amie d'Augy, Roscoe, démasqua le faux changement de philosophie de son amie. La bonne nouvelle ? Roscoe remit Fosnatu'u dans sa prison d'ossements. La mauvaise nouvelle, c'est que ce faisant, elle envoya Augy commencer sa 1001^{ème} vie.

La nouvelle encore plus mauvaise, c'est que la Garde Fatale apprit qu'Augy avait visité l'Armurerie sans y être invitée. Il semble que la dissension entre les deux factions commença à cette époque – ce désir d'accéder au rang de dieu étant tout à fait contraire à l'entropie, les Gardes Fatals se réjouirent de tenir un lieu qui semblait si important pour ses adversaires.

Les travaux du mathématicien et musicien nommé Luce marquèrent un renouveau au sein des Hommes-Dieux. Luce disait que chaque parcelle de temps dans l'espace et l'éternité possède une résonance qui lui est associée et qui est unique. Cette résonance pourrait être selon lui transposée en quelques octaves dont les mortels pourraient jouir. Les Hommes-Dieux furent donc convaincus que cette « Musique du Multivers » pourrait révéler à n'importe quel matois où il en est de son chemin vers le rang de divinité. Lorsqu'un nouveau matois prétendit entendre cette symphonie, la plupart des Adorateurs abandonnèrent leurs biographies et leurs travaux à la Grande Fonderie pour tenter de cultiver leur sensibilité.

Cela devint véritablement la folie à Sigil. Dans chaque quartier, des mathématiciens commencèrent à composer, et cette mode se répandit tout autour du Grand Anneau. Les Têtes-de-Bois virent la découverte des Hommes-Dieux comme une attaque vis-à-vis de leur désir d'harmonie dans la conformité. Des diatribes très vives animèrent les séances de la Chambre des Orateurs, alors que des batailles discrètes se livraient entre la Caserne et la Grande Fonderie.

Alors qu'augmentaient la violence verbale et physique entre les Adorateurs et leurs ennemis traditionnels (les Hommes-Poussière et la Morne Cabale, qui détestent également la philosophie des Hommes-Dieux), le plus important conflit auquel dut faire face la faction vint de l'intérieur. Basdank (Planaire/ femelle humaine/ druide niveau 5/ Adoratrice de la Source/ Neutre), une factotum avec pas mal d'influence, attaqua la faction sur le fait

qu'elle place la forme d'un chien ou d'un zèbre plus bas sur l'échelle des incarnations jusqu'à la félicité, que la forme d'un demi-elfe, d'un humain ou d'un halfelin. Comme ses pouvoirs de druide lui permettaient de connaître les formes animales, Basdank prétendit que l'instinct était supérieur à l'intelligence rationnelle. Nombreux furent ceux qui craignirent cette façon de penser, qui était trop proche de l'action instinctive proposée par l'Ordre Transcendental.

Les grossiums de la faction

Factol Ambar Vergrove

Le factol ne passe pas seulement son temps à branler son râtelier ; il cherche les éléments du passé qui peuvent orienter les débats actuels. Se rappelant de la popularité passée des harmonies empiriques, il a organisé un programme pour entraîner tous les Hommes-Dieux à chanter ou à jouer d'un instrument. Les étudiants apprennent des mélodies qui provoquent de forts sentiments chez les auditeurs, ainsi que des techniques pour transformer ces émotions en débats dans le public à l'issue de la performance. Les premiers lauréats de la formation de barde initiée par Ambar arpentent les rues de la Cage et le résultat semble favorable. De petits groupes se forment autour des bardes Hommes-Dieux et ils s'engagent dans des discussions spirituelles quand la musique cesse.

Dans un endroit de l'Outreterre nommé Fayrill par certains, Fayrie par d'autres et inconnu de la plupart, une elfe donna naissance à un fils demi-humain. Cette femme, Galina, connut l'ostracisme de la part de son engeance – pas pour le choix du père qu'elle avait fait pour son enfant, mais pour son refus de se plier aux coutumes de Quybier, son clan. Galina aimait danser, chanter, rire et jouer de la harpe. Ce n'est pas inhabituel pour une elfe, me direz-vous? Cependant, sa famille la blâma pour sa différence.

Heureusement pour elle et son fils, elle savait quelles plantes étaient comestibles et comment faire du feu avec des pignes de pin.

Son enfant, Ambar, ne sut jamais qu'il était pauvre. Il dormait sur les mousses les plus douces, buvait les eaux les plus claires et jouissait à loisir de la beauté de la forêt. A ses yeux, sa maison ressemblait à un manoir. Il apprit les chansons de sa mère et il jouait avec les renardeaux dans les tanières voisines.

Il prit réellement conscience de sa pauvreté avec un événement précis. Un jour, il rencontra Caye, une dame de Quybier, qui s'était égarée dans la vaste forêt. Ses cheveux sombres et amples se perdaient dans les cambrures de ses hanches, ses yeux acajou étaient parcourus de légers reflets pourpres qui semblaient hanter les contours de gouffres entiers de mystères. Sa silhouette agile semblait plus fine qu'un bouleau, alors que ses manières étaient plus solennelles que tout ce qu'Ambar avait cru pouvoir rencontrer un jour. Le demi-elfe alla demander la main de la dame à son père, Florien, mais il essuya un brusque refus. Cela surprit Ambar au plus haut point. Caye aurait vécu dans un palais de verdure, aurait dégusté les plus fines des viandes, aurait joui des plus douces musiques et aurait eu le plus dévoué des amoureux – que pouvait vouloir de plus ce père pour sa fille?

La mère d'Ambar lui expliqua ce qu'était le statut social, politique, ou encore le pouvoir militaire, ce qu'était un château construit par la main plutôt que par la Nature, elle lui apprit que la valeur monétaire était plus considérée que la valeur intérieure si l'on voulait se marier à Quybier. Le jeune homme crut Galina, mais il croyait aussi en lui-même. Il courtoisa donc Caye sans la permission de son père et il gagna son cœur ! Pendant un temps, les trois exilés vécurent heureux dans leur pavillon de saules et de vignes vierges. Le trio chantait à en perdre la raison, se perdant dans des fêtes, des récits et des danses sans fin. Caye attendait alors un

enfant, ce qui fut pour eux une très grande joie.

Les guerriers que Florian envoya mirent fin à tout ça. Ils tuèrent Galina et Caye et emmenèrent Ambar enchaîné devant le seigneur de Quybier. Devant l'accusation du patriarche d'enlèvement, le demi-elfe répondit de manière éloquente : *« je vous accuse ! Je vous accuse à vous, assassin de ma mère, tueur de mon épouse et de mon enfant à venir ! Je vous accuse d'avoir détruit mon bonheur, d'avoir anéanti mon foyer et de m'avoir volé mon futur. Oseriez-vous nier cela ? Oseriez-vous demander réparation pour ce que vous me devez ? »*

En fait, les Quyberiens n'osèrent pas. Pour se déculpabiliser, ils offrirent à Ambar un coffret de velours plein de gemmes et lui demandèrent de partir pour toujours de Fayrill. Ambar accepta les gemmes et s'en fut.

Avec une telle fortune de pierres précieuses et ses capacités à connaître les bois, un demi-elfe peut aller loin. Ambar guida des voyageurs à travers l'Outreterre. Il investit sa fortune dans des entreprises juteuses et il parcourut le Grand Anneau à la recherche d'un endroit qu'il pourrait à juste titre appeler foyer. Il ne le découvrit jamais, mais rassembla une vaste collection d'objets d'art et d'instruments de musique rares.

Il découvrit cependant les Adorateurs de la Source et comprit que si aucun endroit ne pouvait lui suffire, la présence de certaines personnes pouvait le rendre plus heureux. Il resta parmi les Hommes-Dieux. Sa courtoisie et sa gentillesse – il aime à ce que tout le monde l'appelle par son prénom – lui vallurent beaucoup d'amis parmi sa faction et en quelque temps, il devint factol. Il est aimé de tous les militants, les factotums et les factors – la moitié d'entre eux le croient sur la façon dont on peut devenir une Puissance. La plupart d'entre eux pourraient lui sacrifier leurs vies. A son crédit, on peut dire qu'Ambar ne requiert que très rarement de tels sacrifices. Son but en tant que factol ? Il veut qu'aussi bien sa faction que ses membres s'épanouissent. A l'inverse de

beaucoup de ses semblables, Ambar préfère les personnes aux philosophies qu'elles épousent.

Ambar, mâle demi-elfe ; rôdeur niveau 12, barde niveau 7 ; Planaire ; factol des Adorateurs de la Source : humanoïde de taille M ; FP 19 : DV 12d8+24 (rôdeur) +7d6+14 (barde), pv 107 ; Init. +4 ; VD 9m ; CA 19 (pris au dépourvu 15, contact 19) ; BAB +17, lutte +20, attaque au corps-à-corps +23/+18/+13/+8 (épée longue +2 dansante, 1d8+5, 19-20/x2 peut être lâchée pour combattre toute seule) ; Particularités : savoir bardique (+8), musique bardique 7/jour, contre-chant, inspiration vaillante +1, inspiration talentueuse, *suggestion*, sang elfique, ennemi juré (khaasta, tso, sohmien), empathie animale, pistage, combat à deux armes, immunité au sommeil, +2 aux js contre des enchantements, vision nocturne, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NB

Jets de sauvegarde : réflexes +13, vigueur +12, volonté +13.

Caractéristiques : force 16, dextérité 18, constitution 14, intelligence 13, sagesse 18, charisme 18.

Compétences : connaissance (plans) +14, escalade +9, artisanat (forge d'arme) +6, artisanat (fabrication d'arc) +6, artisanat (armurerie) +6, diplomatie +14, dressage d'animaux +14, premiers secours +14, discrétion +14, perception auditive +6, déplacement silencieux +24, représentation +12, équitation +8, fouille +3, psychologie +7, survie +14

Dons : combat à deux armes, création de baguettes magiques, création de bâtons magiques, expertise du combat, science du combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes, prestige, attaque en puissance, endurance, pistage, esquive totale.

Sorts (rôdeur) (2/2/2, NLS 6, DD 14+ niveau) : 1^{er} niveau : *alarme, ralentissement du poison* ; 2^{ème} niveau : *convocation d'alliés naturels II, protection contre les énergies destructives* ; 3^{ème} niveau : *soins modérés, neutralisation du poison*.

Sorts de barde (3/4/3/1, NLS 7, DD 14+ niveau du sort) : 0^{ème} niveau : *détection de la magie, lumière, manipulation à distance, réparation, prestidigitation, lecture de la magie* ; 1^{er} niveau : *charme-personne, feuille morte, fou rire de Tasba, message* ; 2^{ème} niveau : *grâce féline, détection de pensées, splendeur de l'aigle* ; 3^{ème} niveau : *rapidité, scrutation*.

Possessions : *amulette des plans* (120000 p.o.), *bottes elfiques* (2500 p.o.), *beaume de télépathie* (27000 p.o.), *cape de déplacement (majeure, 50000 p.o.), gemme de vision* (75000 p.o.), *pièce ioun (iridescente, 8000 p.o.), anneau de protection +5* (50000 p.o.), *épée longue +2 dansante* (72315 p.o.), *harpe* (75 p.o.).

Valeur de l'équipement : 404890 p.o.

Capacités de faction : +2 en diplomatie dans les plans Extérieurs avec les planaires.

Faiblesses de faction : impossible d'être rappelé à la vie ou ressuscité.

Zena

Un lascar qui se balade dans la Grande Fonderie a des chances d'apercevoir une petite tieffelin en train de pourchasser un animal ou un autre. Elle finit toujours par capturer l'oiseau (ou autre) qu'elle poursuit, et elle parvient à calmer par des paroles apaisantes. Par contre, elle n'a pas autant d'attentions pour les gens.

La spécialité de Zena, ce sont les animaux. Ce factotum au grand cœur aime tous les animaux qui courent, volent, rampent ou nagent. Sa maison dans le Bas-Quartier a tellement l'air (ou plutôt l'odeur) d'un zoo que personne d'autre qu'elle n'accepterait d'y rester. Ses compagnons Hommes-Dieux la laissent faire à sa manière.

Oh, elle est relativement attirante : un nuage de cheveux noirs encadre son visage qui est assez agréable. Elle a de grands yeux noirs, des pommettes saillantes et un nez pointu. Elle porte des robes de gaze diaphanes, ainsi que des bottines (personne ne sait comment elle n'est pas recouverte de poils, de plumes ou autres déchets des animaux dont elle s'occupe). Il arrive que Zena énerve. Pas mal de gens se lassent de l'entendre parler de la souffrance des animaux ou de la compassion que l'on devrait ressentir pour l'un d'entre eux même quand il se comporte de façon trop instinctive.

En dépit de ce rejet, dont Zena fait peu de cas, les grossiums font régulièrement appel à elle dans certaines situations pour lesquelles elle est experte. Quelqu'un doit soigner un lézard blessé qui doit mener jusqu'à un vol d'équipement qu'a subi la Fonderie ? Appelez Zena. Il faut descendre dans une fosse aux serpents pour chercher une composante rare ? Allez chercher Zena. Bien qu'elle n'ait que rarement à s'occuper de missions comme les autres factotums ont à le faire,

elle s'y trouve souvent liée du fait de ses compétences inhabituelles.

Bien sûr, des centaines de lascars travaillent dans la Fonderie plus souvent que Zena : métallurgistes, artisans, scientifiques, ou messagers.

Zena ; femelle tieffelin ; rôdeuse niveau 9 ; Planaire ; factotum des Adorateurs de la Source ; humanoïde de taille M ; FP 10 : DV 9d8+18, pv 63 ; Init +3; VD 9m ; CA 16 (pris au dépourvu 14, contact 12); attaque au corps-à-corps +12/+7 (bâton de combat (m), 1d6+3, 20:x2), attaque à distance +10/+10/+6 (arc long composite de force +2 (m), 1d8+2, 20/x3, 33m); Attaques spéciales : *ténèbres* 1/jour ; Particularités : empathie sauvage, ennemis jurés (Extérieurs Mauvais, morts-vivants), style de combat à distance, science du style de combat à distance, endurance, compagnon animal, déplacement facilité, pistage accéléré, capacités de faction, esquive totale, résistance au feu, au froid et à l'électricité (5) ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NB.

Jets de sauvegarde : réflexes +9, vigueur +8, volonté +5.

Caractéristiques : force 14, dextérité 16, constitution 14, intelligence 14, sagesse 15, charisme 10.

Compétences : connaissance (nature) +12, connaissance (factions) +12, déplacement silencieux +14, détection +12, diplomatie +2, discrétion +14, dressage +10, perception auditive +12, premiers secours +12, survie +13.

Dons : tir rapide, feu nourri, esquive, souplesse du serpent, expertise du combat, attaque éclair.

Sorts (2/1, NLS : 4, DD 12+niveau): 1er niveau : *aspect du loup**, *esprit de l'archer**; 2ème niveau : *griffes fouisseuses**.

*sorts issus du Compendium Arcanique.

Possessions : *armure de cuir* +2, bâton de combat (m), arc long composite de force +2 (m) et 30 flèches billes.

Capacités de faction : +2 en diplomatie dans les plans Extérieurs avec les planaires.

Faiblesses de faction : impossible d'être rappelé à la vie ou ressuscité.

Ombidias

La Fonderie accueille de nouveaux ouvriers régulièrement. Le meilleur ami de tous ces travailleurs du quotidien, qui font que la Fonderie produit tous ces objets métalliques forts utiles s'appelle Ombidias. C'est un grand matois à la peau sombre qui prend les nouvelles recrues sous son aile. Il est gentil, légèrement lent à s'exprimer, mais

très fort. En dépit de son statut de factor, il semble toujours avoir un moment pour guider les militants égarés.

Ombidias a la carrure, la grosse tête et la mâchoire puissante des voadkyns, mais aussi la sagesse légendaire d'un chêne. Il pèse ses mots prudemment et n'arrive à une décision qu'après mûre réflexion. Il était jadis shaman d'une tribu sur un obscur monde Primaire nommé Glemayne. Ce monde a cessé d'exister il y a plus de 50 ans, quand des chats infernaux l'ont envahi, accompagnés d'hordelins et sous le commandement d'un seigneur baatezu. Ombidias fut fait prisonnier et enfermé dans la cité d'acier de Dis. Il survécut à d'innombrables tortures puis s'échappa, convaincu que son clan avait besoin de lui plus que jamais. En fait, ils étaient tous morts.

A cette époque, Ombidias aurait préféré avoir péri avec les siens. Il pensa même retourner sur Baator mettre le plus grand nombre de diables dans le Livre des Morts avant d'y être mis lui-même. Cependant, sa nature de voadkyn et ses instincts de shaman ne lui permirent pas d'en arriver là. Il quitta les ruines de Glemayne pour toujours, se rendant à Sigil (par où il était passé durant sa fuite), où il rejoignit les Adorateurs de la Source. Son travail, sorte de commémoration de l'esprit de sa tribu, correspondait bien avec les buts de la faction. Beaucoup d'Hommes-Dieux espèrent qu'il deviendra le nouveau factol, après qu'Ambar soit devenu une Puissance.

Ce géant des forêts de 3 mètres a un visage sombre et une peau si brune qu'elle paraît noire. Vêtu de robes d'un vert profond qu'il affectionne vraiment, Ombidias est réellement impressionnant, et il sait aussi rassurer les gens. Ses manières chaleureuses et sa compassion font qu'il est apprécié de tous.

Ombidias ; mâle voadkin ; shaman (prêtre) niveau 7 ; Primaire ; factor des Adorateurs de la Source ; Géant de taille G ; FP 18 : DV 7d8+28 (géant) +7d8+28 (shaman), pv 110 ; Init +4 ; VD 12m ; CA 25 (pris au dépourvu 21, contact 19); BAB +15/ lutte +19 ; attaque au corps-à-corps +16/+11

(masse d'arme lourde gigantesque (m), 2d6 +8, 20/x2) ou distance +14/+9 (arc long composite de géant de force +4 (m), 2d6+4, 20/x3) ; espace occupé/ allonge : 3m/3m ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants ; Particularités : capacités de faction, vision dans le noir 18m, *changement de forme*, +2 aux jets de sauvegarde de volonté contre les sorts et effets d'enchantement ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NB.

Jets de sauvegarde : réflexes +8, vigueur +14, volonté +10.

Caractéristiques : force 22, dextérité 18, constitution 18, intelligence 14, sagesse 16, charisme 18.

Compétences : art de la magie +9, artisanat (hauts fournaux) +10, concentration +11, connaissance (histoire) +12, connaissance (mystères) +7, connaissance (plans) +7, connaissance (religion) +7, déplacement silencieux*+7, détection +11, diplomatie +11, discrétion +3*, escalade +9, premiers secours +8, profession (gestionnaire) +12, saut +9

*+4 en forêt

Dons : lanceur de sorts polyvalent*, châtiment des élémentaires* (châtiment, comme châtiment du mal en dépensant un renvoi des élémentaires), disciple du soleil* (2 renvois valent destruction des morts-vivants), spontanéité de domaine* (1 renvoi permet de changer un sort normal en mémoire pour un sort de domaine), attaque en puissance, science du renvoi.

*dons du Codex divin.

Sorts (6/ 5+1/ 4+1/ 3+1/1+1, NLS : 11, DD +niveau): 0ème niveau : *copiste**, *assistance divine*, *création d'eau* x2, *détection de la magie*, *purification de nourriture et d'eau* ; 1er niveau : *enchevêtrement* (d), *soins légers* x3, *perception de la mort*, *protection contre le mal* ; 2ème niveau : *convocation de grive élyséenne**, *immunité contre les sorts mineure**, *peau d'écorce* (d), *protection d'autrui*, *force du taureau* ; 3ème niveau : *guérison des maladies*, *arme alignée de groupe**, *façonnage de la pierre* (d), *résistance aux énergies destructives de groupe** ; 4ème niveau : *pierres acérées* (d), *bouclier de la foi de groupe**.

*sorts du Compendium Arcanique.

Domaines : Terre (Sur, renvoi des créatures de l'air, 7/ jour, 1d20+5, efficacité 2d6+11 DV), Végétale (Sur, renvoi des plantes, 7/jour, 1d20+5, efficacité 2d6+11 DV)

Changement de forme (Sur) : 3/jour, le voadkin peut modifier son apparence pour prendre celle d'une humanoïde entre 1 et 5 mètres. Cette capacité ressemble par ailleurs au sort *déguisement* (NLS : 7).

Renvoi des morts-vivants (Sur) : 7/ jour, 1d20+7, efficacité 2d6+11 DV.

Possessions : *armure de cuir cloutée* +3, *amulette d'armure naturelle* +2, masse d'arme lourde gigantesque (m), arc long de géant de force +4 (m) avec 24 flèches (+1 au toucher, 50% de portée en plus, 1d8 de dégâts)

Capacités de faction : +2 en diplomatie dans les plans Extérieurs avec les planaires.

Faiblesses de faction : impossible d'être rappelé à la vie ou ressuscité.

..... La Grande Fonderie : le bâtiment lui-même

Les béjaunes qui aperçoivent la Grande Fonderie pour la première fois ont toujours l'air un peu azimutés. Ils font des yeux ronds comme des billes et sont obligés de pivoter intégralement pour voir le bâtiment dans son intégralité. Il faut dire qu'il ne s'agit pas d'une forge de village.

Les Hommes-Dieux ont situé leur quartier général au cœur du Bas-Quartier. C'est une partie particulièrement encrassée de Sigil, avec des rues étroites et tordues, ainsi que des bâtiments (autant les maisons que les boutiques) complètement couverts de suie. Les gens ici sont pâles, maladifs et furtifs. La plupart d'entre eux semblent cacher leurs secrets de fabrication comme des secrets d'état. Les visiteurs qui demandent leur route pour aller à la Grande Fonderie n'obtiennent pas de réponse. Seuls les bibards sont incapables de voir cette masse gigantesque qui s'élève au-dessus des toits.

Les deux gigantesques grilles de la Grande Fonderie (3 mètres de large chacune) ne manquent jamais d'impressionner les péquins. L'encadrement en fer forgé est aussi grand que la plupart des auberges environnantes et les charnières sur lesquelles se balancent les grilles sont aussi épaisses que la jambe d'un forgeron ! Les gardes ont aussi l'air particulièrement intimidants (bien sûr, ils laissent toujours passer les Hommes-Dieux sans faire de problèmes). Un regard porté à cette impressionnante bâtisse de métal (que l'on appelle simplement la Fonderie), installée dans un demi-cercle de piliers fait comprendre à n'importe quel péquin qu'une puissante faction régit les lieux.

L'étage principal de la Grande Fonderie paraît sale et morne – un tas de gravier agrémenté de murs sombres et bosselés par des tas de décombres et de minerai inutilisé. Le grondement des flammes et le bruit des forges semblent s'amplifier comme par vagues. De plus, la masse d'ouvrages métalliques déchire littéralement le ciel, ce qui donne une certaine splendeur au paysage. Cet édifice de brique est composé de dix étages. D'énormes fenêtres encadrées de fer font entrer la lumière à l'intérieur. Des portails non moins gigantesques permettent l'entrée de wagonnets de minerai à l'intérieur de la manufacture.

Passer du temps à l'intérieur de la Fonderie peuvent conduire un péquin à penser que Baator serait un meilleur endroit pour passer ses vacances. Où que l'on regarde, il semble y avoir les gueules brûlantes de fournaies à la taille de granges. Des poulies plus grosses que des hommes en permanence en action augmentent encore le vacarme. Des creusets assez larges pour être des baignoires pour ogre sont pleines de métal fondu. Les militants parcourent ces chaleurs torrides pour apporter à boire aux métallurgistes des eaux salutaires. Certains ne tiennent pas longtemps – il semble qu'ils décident qu'il n'est pas de leur goût d'esquiver des gouttes de métal en fusion dans un endroit plus chaud qu'un four.

Travailler sur des moules, sur des barres, ou des plaques de métal n'est qu'un avant-goût de tout le travail de métallurgiste. Peu de forgerons, primaires ou planaires, ont reçu l'instruction nécessaire pour travailler le métal liquide à la Grande Fonderie.

La salle du conseil juxta les forges et demeure inaccessible aux militants – même s'ils sont amis avec Ombidias. Cela ressemble à une terrasse avec une balustrade basse au milieu d'une forêt de cheminées. La salle est close par une bulle de carreaux de verres supportée par des arches de métal forgées dans la Fonderie. La table du conseil, ovale, est faite de bronze poli et mesure 5 mètres sur 8. Elle donne sur une plaque de verre

dans le sol, qui permet aux factors en train de débattre d'observer le travail des ferronniers en-dessous. Autant cette vitre que la bulle de glace nécessitent des nettoyages réguliers du fait de la suie qui salit tout.

Les factors et factotums qui supervisent le bon fonctionnement de la Grande Fonderie ont de luxueuses suites à côté des plus basses forges. Les quartiers des militants sont par contre pour le moins modestes. Ils dorment dans de petits cabinets derrière la Fonderie, dans les cours de stockage, entre les entrepôts et les tas de débris. Leurs petits espaces incluent de petites fenêtres, malgré tout, avec des draps propres et un édredon chaud. Quand ces nouvelles recrues progressent, elles se trouvent transférées dans de meilleurs appartements dans le Palais d'Ambar (dans le Plan Ethérée).

.....
Autres lieux appartenant aux Adorateurs de la Source

Le Palais d'Ambar : Tout le monde aimerait faire un tour du côté du refuge du factol Ambar : un bâtiment gothique réalisé en acier poli plutôt qu'en pierre, sur une île au coeur de l'Ethéré. Ce complexe est relativement original et les nouveaux-venus peuvent être surpris par sa voûte complexe et ses verrières. Des meubles dorés, un mélange électrique d'art et de vases débordants de fleurs décorent les pièces. Des terrasses de marbre, des bassins ornementés de lys, des rosiers et autres types de fleurs agrémentent le paysage des cours du palais.

Ambar partage son paradis miniature avec ses factors, factotums et autres militants travaillant à la Grande Fonderie. Les grossiums tiennent des conférences et donnent ici les ordres aux factotums. Un portail permanent dans les forges de la Grande Fonderie mène à l'aile des travailleurs dans le domaine d'Ambar. Un autre, dans la tréfilerie, mène jusqu'à l'impressionnante devanture de ce palais.

Les Refuges : Les Hommes-Dieux peuvent compter sur tout un réseau de gens qui les

aideront au moindre besoin et ils ne les planquent pas dans des caves secrètes, ou autres mansardes qui sont des refuges traditionnels. Un aubergiste ici, une femme de ferme là, un moine loyal, un herboriste, un garde de château dans l'Outreterre et sur la plupart des Plans Extérieurs. Il peut manquer de place pour un péquin, mais les amis, eux, ne manqueront pas (ceux des Adorateurs de la Source, en tout cas). Habituellement, un affranchi pourra même user des ressources de son hôte, ce qui leur donne un accès plus facile aux armes, vêtements, soins, déguisements ou autres, auxquels ils pourraient être obligés de recourir.

Les Hommes-Dieux tiennent aussi un asile d'azimutés appelé la Maison de Repos, dont on ne parvient pas à dire si elle appartient au Quartier de La Dame ou au Bas-Quartier (la chanson n'est pas claire). Le factol rémunère le maître de la Maison, qu'il a nommé. Celui-ci se nomme Bereth (Planaire/ homme/ niveau 0/ Adorateur de la Source), et s'occupe de ces asociaux. Il est notable que cet endroit accueille aussi des membres de la faction qui ont besoin d'un endroit pour dormir.

.....
La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

Vous avez connu plusieurs incarnations ? Les péquins dont le cerveau est parcouru de souvenirs de vies passées ont intérêt à ne pas s'approcher de la Grande Fonderie. Voyez-vous, les Hommes-Dieux aiment attraper de nouveaux sujets d'expériences et les vider de leurs réminiscences. Ils aiment particulièrement le faire avec les gens qui sont dans le Livre des Morts. Bien sûr, ils donnent un peu de jonc en échange, mais beaucoup pensent que de l'or ne peut jamais valoir le fait d'ouvrir le Livre des Morts.

La Chambre des Orateurs semble être un endroit plus sûr pour voir les Hommes-Dieux de près. Actuellement, les Hommes-Poussière proposent un amendement qui tient en cette phrase : « *laissez les morts en paix* ». Ces

derniers considèrent la recherche de vies passées obscène. Si cette loi passait, il deviendrait illégal d'exhumer les souvenirs des morts.

L'Harmonium a proposé une loi leur permettant de détruire tout matériel d'imprimerie utilisé sans leur permission. Les Athars, avec leurs monceaux de pamphlets et de prospectus, seraient touchés si cette mesure passait, mais les Hommes-Dieux ne l'apprécient guère plus. Ils pensent qu'acquérir de la connaissance, écrite ou sous quelle forme que ce soit, est la façon principale d'évoluer. Qui plus est, que se passerait-il si les Têtes-de-Bois décidaient tout à coup que les biographies et journaux intimes des vies passées que l'on trouve dans la salle des archives de la Grande Fonderie n'était pas convenable ?

Il est improbable que cette loi passe. Peu de gens à la Chambre des Orateurs ont envie de se mettre à dos une faction aussi vigilante que les Adorateurs.

Zena rentre juste de Torche avec une chauve-souris vampire à ses trousses. Elle a tué ses poursuivantes au portail de la Grande Fonderie et sous le coup de l'émotion, elle a lâché quelques mots à un garde avant de tout rapporter au factol. Il semble que Zena ait découvert un linceul magique dans une des flèches de la ville-portail : un linceul récemment acheté par une douzaine d'Hommes-Poussière. Un bige enveloppé dans ce linceul pas plus longtemps qu'il ne faut pour respirer six fois meurt et ne peut pas être réincarné. Ce n'est pas un moyen de raccourcir le passage au rang de Puissance, car le quoqueret n'a plus jamais aucune chance de connaître l'ascension !

Une autre nouvelle, encore plus mauvaise, vient des Morts. La chanson raconte qu'un factotum Homme-Poussière stationné à Rigus, aurait libéré le fiélon Fosnatu'u de sa

prison. La tanar'ri, ivre de vengeance, a focalisé sa haine sur les Hommes-Dieux. Comment ce vieux fémur a atterri à Rigus (si ça s'est réellement passé), c'est un mystère. Le fémur est maintenant en morceaux et si le fiélon vient à découvrir tout ce qui s'est passé, il pourrait être plus difficile de l'enfermer une troisième fois.

Les Soltifs

En plus des charnières, instruments de cuisine et autres rivets que peut produire la Grande Fonderie, elle fabrique des objets plus inhabituels : des pierres magiques appelées *marqueurs-sources*, manufacturés dans une forge secrète dans les profondeurs de l'Ethéré (un portail nomade dans la salle du conseil contre la forge mène sur ces forges secrètes un jour par an ; le reste de l'année, ce portail passe par tous les plans du Grand Anneau et chaque plan Élémentaire). Les *marqueurs-sources* ressemblent à des cailloux translucides, couleur gris nuage, avec des remous sombres en leur centre. Un Homme-Dieu avec un marqueur-source peut entrer dans l'Ethéré à volonté depuis n'importe où dans le Multivers. Chaque marqueur fonctionne une seule fois, puis disparaît définitivement. Seuls les factotums et factors en mission pour la faction reçoivent de tels marqueurs, dans la mesure où il s'agit d'une denrée assez rare.

Les Hommes-Dieux possèdent une ressource plus incertaine en la personne de Zakarias, la soeur jumelle de Zena, qui est factor chez les Sensats (Planaire/ femelle tieffelin/ voleuse niveau 9/ Société des Sensations/ Neutre bonne). Zena a eu accès, à l'occasion, aux sanctuaires des Sensats en se faisant passer pour sa soeur. Il ne faut cependant pas attendre d'avantages politiques par ce biais – les jumelles se détestent mutuellement, chacune pensant que l'autre a rejoint la mauvaise faction.

III

..La Ruche..

Ce quartier s'étend depuis les frontières du Temple Brisé jusqu'au delà des murs de la Ruche, le quartier général des Xaositectes qui lui a donné son nom. Il abrite notamment, entre autres sites, la Morgue et la Loge. Le Quartier de la Ruche est physiquement synonyme de chaos. Dans l'enchevêtrement de taudis qui l'entourent, il est pratiquement impossible de déterminer où finit le quartier général des Xaositectes et où commence le reste.

Le Quartier de la Ruche est le pire endroit où un bige puisse habiter – à moins qu'il n'apprécie de vivre au cœur de la pourriture, là où la vie de n'importe quel péquin vaut moins cher qu'un repas. De plus, l'existence y est aussi ennuyeuse que courte. Les travaux honnêtes ne sont pas légion, de sorte que les habitants recourent à tous les moyens possibles et imaginables pour survivre. La plupart d'entre eux volent ou acceptent des tâches si dangereuses qu'aucun lascar sain d'esprit n'en voudrait. C'est ici qu'un matois vient recruter les lascars qui déclencheront une émeute, ou constitueront une compagnie de guerriers mal entraînés. Il pourra aussi engager des assassins prêts à tout risquer dans une tentative désespérée.

La Ruche possède aussi ses grossiums et ses affranchis, qui sont rusés et surtout prudents. Ils savent comment se cacher de leurs ennemis et comment dissimuler leur richesse sous une façade miséreuse (ceux qui en sont incapables ne vont jamais très loin). Ce sont des maîtres voleurs et les moins scrupuleux des aventuriers qu'on peut qualifier de grossiums.

Tous les habitants de la Ruche ne sont pas sinistres et mauvais. Le quartier abrite sa part de nobles âmes brisées par Sigil ou par leurs ennemis : poètes et bardes qui n'ont jamais réussi à se faire un nom, magiciens qui ont

consacré toute leur fortune à la poursuite d'un impossible rêve, guerriers étrangers qui se sont promenés dans Sigil la nuit et se sont réveillés dépouillés de tout. Et puis il y a les azimuthés : les fous incapables de se colleter à la réalité des plans.

L'activité commerciale à proprement parler est plutôt réduite dans la Ruche, mais on peut quand même y acheter et y vendre des choses. Les voleurs et les receleurs imposent leurs tarifs, tout comme les prêteurs sur gage et les usuriers. Il existe un marché aux esclaves secret, ainsi que des gargotes qui vendent la bibe la moins chère de tout Sigil et des arènes de gladiateurs où un lascar peut jouer sa vie contre celle d'un autre. Rien de tout ceci n'est très réjouissant et tous les péquins du quartier ont toujours une expression désespérée au fond des yeux.

Le livre de Firahar sur le Quartier de la Ruche semble être une recette culinaire : *« Entassez quelques milliers d'arpenteurs des plans, de nombreux fiélons et une grande variété de monstres dans une toute petite surface. Saupoudrez de quelques béjaunes sans le sou et de quoquerets malades. Au sommet, posez-y les plus gros azimuthés du Multivers. Servez. »*

Ce qu'il dépeint n'est pas très joli, mais on ne peut pas dire non plus que ce soit faux. La Ruche est le taudis de Sigil, même si les nouveaux-venus n'en sont pas convaincus d'emblée. Bien sûr, après avoir passé quelque temps, ils comprennent ce que l'on entendait quand on leur parlait de taudis.

La Ruche, c'est tout ce qu'il y a de mauvais dans Sigil, en deux fois pire. C'est infesté de voleurs, d'égorgeurs et de créatures que l'on a plutôt l'habitude de qualifier de monstres (orques, trolls, gobelins, khaastas, méphites et pire encore), la Ruche est un endroit dangereux. Les poubelles s'entassent dans les rues et les rats et autres vermines s'occupent des corps avant

que les Hommes-Poussière ne passent les collecter. C'est un sinistre et morne endroit de souffrance, de peur et de pauvreté.

« La vie ne coûte pas cher, bige, mais il n'y a aucun endroit où elle vaut si peu que dans la Ruche, une morne collection de taudis durcis par la crasse et plus adaptée à la vermine qu'aux humanoïdes. Vous cherchez un travail honnête ? Et bien vous pouvez continuer à chercher. La Ruche est un bon endroit pour les assassins et les tricheurs, mais vous y verrez pas beaucoup de joailliers ou de galeries d'art. C'est par contre le coin idéal pour être un Homme-Poussière – leur quartier général, la Morgue, est ici, avec suffisamment de cadavres pour alimenter leur crématorium pour les deux éons à venir. Et c'est le lieu rêvé pour les Xaositectes. La Ruche, leur quartier général (les Chaoteux ne sont pas connus pour faire beaucoup d'efforts intellectuels et notamment pour trouver des noms, alors pourquoi se faire chier ?) C'est un entassement de maisons protégées et de cachettes, qui poussent comme des verrues au milieu du quartier, (plutôt comme un tas de verrues en réalité). L'Asile est ici, aussi, le quartier général de la Morne Cabale ; pour se prouver que l'existence n'est qu'une farce cruelle, les Mornés n'ont qu'à regarder par la fenêtre.

Pour la plupart, la vie dans la Ruche est un ennuyeux voyage sur une route de désespérance, avec la mort qui vous attend à l'arrivée. Et pas forcément une mort de vieillesse. La mort dans la Ruche revêt de nombreuses parures.

Prenez par exemple l'histoire de la vieille Neevie Sheevis. Lorsqu'ils l'ont finalement retrouvée, même Allesba, sa propre soeur, n'a pas reconnu le cadavre. Tout ce qui restait d'elle, c'était ses pieds.

On peut dire qu'il y avait là-dedans quelque chose d'assez ironique. Quelqu'un devait se débarrasser de Mak le Bigleux et Neevie s'était proposée. Il y avait il faut le dire beaucoup de quoquerets plus dangereux que le Bigleux – il avait eu ce nom lors d'une

bagarre au « Doigt Mordu » qui l'avait laissé avec un œil de moins que quand il était rentré.

Squinty était un voleur de bottes qui avait pour habitude de s'en prendre aux mioches. Une fois qu'une gamine passait dans la rue, Squinty lui sauta justement dessus et lui enleva ses bottes. Il prit ensuite la fuite comme un cancrelat, laissant la petite fille pieds-nus pleurer sa mère. Squinty vendit alors les bottes pour quelques piécettes, pour pouvoir s'acheter une rasade de bibe.

Lorsque la fille de Neevie, qui avait les cheveux couleur amande, qui s'appelait Cynda et qui avait huit ans, revint à la maison en disant qu'un homme avec un œil lui avait volée ses bottes après l'avoir frappée, c'en fut trop pour Neevie. Armée d'une matraque aussi grosse que sa jambe, la maman en colère partit vagabonder dans des « Scories » (il s'agit d'un des districts de la Ruche) à la recherche de l'agresseur.

Elle trouva Squinty en train de somnoler sur une pile de briques, qui devait être à une époque le porche de la maison de quelqu'un. Elle donna un bon coup au voleur, juste à l'endroit où son œil aurait du être. Ce fut à cet instant que Kadyx – un monstre que peu de personnes ont vu, et que peu de gens voudraient voir – fit son apparition. Kadyx avala Squinty d'un seul coup. Il goba aussi Neevie, à l'exception de ses pieds.

Ce Kadyx. Quel comique !

On pourrait alors penser que certains parmi les autochtones seraient reconnaissants envers Neevie. Sans elle, Squinty serait peut-être encore en train de tirer des bottes. Et on aurait même pu penser que Neevie allait manquer à certains. Après tout, elle a toujours vécu ici, elle connaissait tout le monde et n'avait jamais créé de problèmes.

Mais non, ses voisins ne s'émurent pas vraiment. Il y avait un voleur de bottes de moins, la belle affaire ! Il en reste simplement quelques dizaines d'autres !

Pour ce qui est de Neevie, ils pensèrent tous qu'elle avait été bien idiote. Elle savait où elle mettait les pieds alors elle n'a eu ce qu'elle méritait.

Cela vous semble injuste ? Pas vraiment.

C'est juste la Ruche, bige. »

Récit de Brix

Imaginez que les Puissances aient pris un millier de bâtiments et les aient mis dans un grand sac, qu'ils les aient un peu secoués, qu'ils les aient reposés et qu'ensuite ils les aient écrasés du pied : c'est la Ruche !

Il y a une chanson qui dit que ce quartier a les assassins les plus stupides de Sigil ; s'ils avaient qu'un reste de cervelle, ils déménageraient pour un coin plus sûr. Ou au moins pour un quartier moins nauséabond. Comparée à la Ruche, une porcherie d'Arcadie sent aussi bon qu'un verger de pommiers. Ce ne sont pas seulement les détritux qui sont à l'origine de cette puanteur. Et ça n'est pas non plus le manque d'hygiène, bien que la seule fois où les bougres qui vivent ici prennent un bain, c'est quand ils tombent dans une flaque de boue. C'est plutôt à cause de l'eau de pluie, colorée par la saleté et épaisse comme du sirop, qui ravine dans les rues comme si elle jaillissait des égouts.

Avez-vous jamais vu la pluie tomber sur la Quartier de La Dame ? Belle, calme et limpide. Et les dabus dans le Quartier des Gratte-Papiers ? A la minute où la pluie cesse, ils sont dehors avec leurs balais-éponges pour enlever les détritux de la voie. Les gouttières de la Ruche sont bouchées par les immondices et la seule fois où on nettoie les rues, c'est quand les Marqués passent pour relever les impôts. Ici, la pluie forme des bassins boueux, dont certains ont la taille de petits lacs. Pas mal d'habitants de la Ruche utilisent ces flaques comme poubelles. Si Sil Orsmonder a dans son magasin (« Les viandes d'Orsmonder ») une carcasse trop rance pour être vendue, il l'abandonne par la porte de derrière dans un bassin d'eau de pluie. C'est comme pour le bassin derrière « L'Infirmier

des Esprits Las », on ne l'appelle pas l'Etang du Cimetière pour rien.

Qui que ce soit qui ait planifié ce quartier, il ne connaissait pas la définition d'une ligne droite, car les rues partent dans toutes les directions : certaines aboutissent parfois en impasses, d'autres tournent sur elles-mêmes, comme un serpent avalant sa queue. Avec le peu d'espace qu'il y a, des maisons sont construites sur d'autres plus anciennes, ce qui donne à la plupart des bâtiments l'air d'être sur le point de s'écrouler. C'est un vaste désordre, c'est un fait, même si quelqu'un volant loin au-dessus pourrait y trouver un sens.

La portion de constructions de marbre autour de La Loge – appelé, de manière appropriée, le district de Marbre, est la meilleure partie du quartier. Il est possible d'y trouver quelques échoppes de qualité, les centres du pouvoir et une poignée de grossiums avec pas mal de jonc. A l'opposé, se trouvent les décombres fumants des « Scories », synonymes de mort et de ténèbres. Les quartiers résidentiels se trouvent partout ailleurs : des rangées de taudis d'où émergent des cheminées cabossées.

Pour le bougre dans la rue, le quartier est pareil partout. Des allées étroites, donc beaucoup sont d'ailleurs trop étroites pour qu'un humain y passe, dans la mesure où c'est juste l'espace entre deux maisons sur le point de s'effondrer. Des chiffons sales couvrent des fenêtres brisées. La clarté du jour est aussi rare que les mots aimables ; ce que les brumes ne parviennent pas à cacher, les bâtiments chancelants le plongent dans l'obscurité.

Les nouveaux-venus peuvent penser qu'ils ont pénétré dans un cauchemar. Une vieille femme édentée vend à la criée du rat bouilli qu'elle remue dans une marmite rouillée ; une béjaune propose de vendre de l'alcool qu'elle a produit elle-même. Un groupe de lascars débat à propos d'un récent crime, se demandant ce que pouvait vouloir le meurtrier en emportant la tête de sa victime.

Une jeune femme mendie auprès d'un aubergiste gras et vicieux un peu de nourriture et le gîte pour elle et son bébé et l'aubergiste lui répond à coups de hachoir.

Vous vous demandez ce que pense le reste de Sigil de la Ruche ? Certaines personnes haussent les épaules. D'autres se tordent les mains. La plupart, de toutes façons, gardent leurs distances. Le peu qu'ils savent sur la Ruche, ils l'ont entendu dire au Grand Bazar ou bien, ils l'ont lu dans le livre de Jeena Ealy « *Le Côté Sombre de Sigil* ».

Un quoqueret à qui on a besoin de dire qu'il ne faut pas aller seul dans les rues de la Ruche, spécialement la nuit, mérite d'être volé. Mais si on n'a pas le choix, le meilleur pari est de rester près de la Voie des Chuchotements, la rue la plus pratiquée de la Ruche. La rue avec le meilleur éclairage doit être la Promenade de la Botte Noire. Cette clarté inhabituelle est due aux incendies criminels qui sont fréquents dans les bâtiments abandonnés alentour. Beaucoup de ruelles permettent l'approvisionnement du Marché Nocturne, ce qui vous donnera beaucoup de chances de rencontrer des sicaires si vous y mettez les pieds. Vous cherchez un débit de boisson peu coûteuse ? Allez à la Rue de la Souche et suivez les bibards. Le gros morceau au milieu de l'Allée du Chat Rieur ? C'est supposé être une arche brisée qui fut jadis un portail pour Baator. Il semble que les pères de la cité se soient fatigués des chiens des enfers qui passaient à travers, donc ils l'ont condamné en pavant tout autour. Est-ce que ça marche toujours ? Dégagez l'arche et vous saurez.). La Rue de L'os Broyé est intéressante aussi (les pires taudis de ce côté-ci des Scories) ; la ruelle des Deux Lampes (où l'on peut trouver la meilleure bouffe de la Ruche, la plupart vendue par des colporteurs des rues ; essayez le pain à la menthe). Il y a aussi la Cour des Bienveillantes Ténèbres (repère de githzeraïs irritables qui n'aiment pas les Primaires).

La plupart des tavernes de la Ruche sont des trous à rats, distinguables les unes des autres seulement par leurs noms, avec les

mêmes consommateurs écorchés qui boivent sans passion une bibe coupée à l'eau. Quelques unes, cependant, se détachent. « Le Doigt Mordu » est connu pour ses combats nocturnes ; il n'y a pas de meubles ici (les clients les ont détruits) alors tout le monde reste debout en sirotant sa bière. La Salle des Robinets de Benni, un boui-boui du district de Marbre, propose du vin de mûre (3 pièces d'argent par verre, 10 pièces d'or par gallon). Les criminels de tous types apprécient le Billot du Boucher, un débit de boisson appartenant à un ogre assez âgé nommé Trunfeld Trois-doigts, qui collectionne les informations pour son plaisir et les revend à ceux qui ont le jonc pour les acheter.

« Le Rétrécisseur » a un rat-peau transpirant enchaîné au mur, une créature importée d'Oinos sur la Gaste Grise (un rat-peau est comme un rat-crâne, sauf qu'il est glabre et qu'il n'a aucune faculté de télépathie). Aux biges trop avinés, on fait boire la sueur du rat, qui agit comme une *potion de diminution*. Les bibards rétrécis sont mis dans un verre avec un lézard affamé et tout le monde se retourne pour profiter du spectacle.

Ensuite, il y a « Zéro », la taverne d'un Morné particulièrement bien cotée (parfaite pour voir et être vu). Pour symboliser l'absence de sens incompréhensible de l'existence, certains clients reçoivent des pichets et des verres qui ne peuvent pas contenir une goutte ; d'autres reçoivent des pichets vides et des verres remplis de boissons, d'autres encore reçoivent des pichets et des verres qui n'ont pas de défaut du tout. Les plus malchanceux reçoivent des verres parfaits, mais vides et on pose devant eux un pichet aussi vide (si vous avez soif, ne venez pas. Trouvez une taverne qui n'appartient pas aux Mornés).

Prenons l'exemple de Rhiannon Manteau noir, qui a besoin de se rendre dans le Quartier des Gratte-Papiers pour payer ses taxes aux Archives, mais qui ne connaît pas la meilleure route pour y aller. Pas de problème. Elle peut engager un rabatteur

pour lui montrer le meilleur chemin. Si elle est dans le Quartier du Marché et qu'elle veut acheter des vivres, là encore, pas de problèmes. Elle peut louer une chaise à porteurs pour aller où elle veut.

Mais suppose qu'elle soit bloquée dans la Ruche et qu'elle ait besoin de se déplacer ? Là, elle a un problème ! Bien sûr, la Ruche a ses propres factotums, mais ils ne sont pas connus pour leurs altruisme ni pour leur rapidité. La plupart des factotums Mornés ne voient pas l'intérêt de se presser (rien n'a de sens, pourquoi faire vite ?) Les factotums Chaoteux sont connus pour tourner en rond pendant des heures. Les factotums Hommes-Poussière, quant à eux, t'emmèneront dans la même charrette que les cadavres. Ça te tente ?

Et oublie les chaises à porteurs. Quelques-uns des plus gros propriétaires dans le district de Marbre ont leurs propres chaises, mais ils ne les loueront pas à des concurrents comme Rhiannon sans qu'elle ait à proposer un plein sac de jonc. Les rabatteurs ? Dans la plupart des endroits de la Ruche, les rabatteurs ont des noms différents, comme « voleurs à la tire », ou « trancheurs de gorge ». Il faut te faire un dessin, bige ?

Un péquin peut louer une monture aux Etables de la Pierre Verte, mais si l'on considère la qualité des animaux, c'est un choix risqué. Même avec une bonne monture, passer par la Ruche est assez hasardeux, surtout la nuit. Quand on se rapproche d'anti-pic, le Quartier semble plongé dans du goudron. Quand les brumes s'installent, des béjaunes pourraient passer devant leur propre case et ne pas la reconnaître. Bien sûr, les fûts de détritrus en train de flamber et la lueur sourde du crématorium des Hommes-Poussière produisent un peu de lumière, mais vraiment pas beaucoup.

Du fait de la pénurie de *baguettes de lumière*, la Ruche a probablement un nombre de porte-lumière inférieur à tous les autres endroits de Sigil. Ils semblent se regrouper à l'extérieur d'endroits comme le Doigt Mordu ou le Rétrécisseur – en fait, toutes les

tavernes qui vendent la bibe au tonneau sont pleines de gens ivres qui ont besoin d'être accompagnés jusqu'à chez eux. Le prix ? Quelques pièces de cuivre, ou autant de jonc que les portes-lumières pourront peler au mec bourré. Les péquins qui ont toute leur tête peuvent louer les services d'un porte-lumière à la nuit pour un morceau de pain ou une boîte de lait de chèvre ; ces malheureux doivent parfois se débrouiller plusieurs jours sans manger ni boire, ce qui fait qu'ils sont rarement en position de refuser ce genre d'offre.

Indiquer la localisation de cadavres à un collecteur ne vous assurera pas forcément sa gratitude, il se pourrait même qu'il vous estourbisse pour vous ajouter aux passagers de sa charrette. Les récupérateurs peuvent emmener un informateur à peu près n'importe où dans la Ruche, si tant est qu'ils puissent être revenus à la Morgue le matin venu. Une pièce de cuivre ou deux peut aussi les y inciter. Comme les Hommes-Poussière découragent cette pratique et que les Collecteurs n'ont pas très envie de perdre leur emploi, un passager voyagera probablement avec les cadavres à l'arrière de la charrette, en se faisant passer pour mort. Ça n'est pas la façon la plus agréable de voyager, spécialement quand le récupérateur oublie qu'il y a un vivant dans sa charrette et qu'il entasse des cadavres par-dessus le pauvre bougre.

En bref, dans la Ruche, le péquin a peu d'options pour se déplacer et aucune d'entre elles n'est bonne. Alors quel est le meilleur pari ? C'est facile – un matois qui a le temps et suffisamment de bon sens pour s'éviter les ennuis peut entamer une bonne marche. C'est relativement tranquille, comme ça attire relativement peu l'attention (surtout comparé à une chaise à porteurs, qui au passage est onéreuse alors que la marche à pied est gratuite). Et si les choses tournent mal – si par exemple un ogre décide de savoir combien de crânes il peut enfoncer avant de crever – il est facile de s'esquiver sous un porche et de se planquer jusqu'à ce que ça se calme.

Le secret des portails de vase

En plus des différents bibards et azimutés qui pourront vous gâcher la vie, un matois prudent doit aussi faire attention aux flaques tueuses. Les flaques sont partout – dans la Ruche, le son le plus commun après « Haaaaaaa! », c'est « Plouf » ! Les flaques mortelles émettent un faible rougeoiement ambré, qu'on ne peut distinguer qu'à quelques pas. Il faut vérifier leur taille parce qu'une flaque tueuse est rarement plus large qu'une assiette. On peut en tester la surface en tâtonnant avec un bâton (prenez en un long). Cela peut ressembler à de l'eau, mais les flaques tueuses sont en fait aussi collante que de la glue. Un sort de *détection de la magie* permet de détecter ce genre de piège.

Le secret, c'est que ce ne sont pas des flaques du tout, mais des portails temporaires menant au Plan Paraélémentaire de la Vase (les béjaunes qui pensent que tous les portails ressemblent à des arches ou des portes n'ont pas passé beaucoup de temps dans la Ruche, les choses sont différentes ici). De temps en temps, ces portails de boue crachent des gaz empoisonnés assez nocifs pour mettre un lascar à genou. D'autres fois, des petites mains osseuses couvertes de fumier brun poussent à la surface des portails, cherchant à tâton les passants. Si une de ces mains parvient à attraper une jambe, elle tente de traîner sa victime à l'intérieur. N'importe quelle personne assez malchanceuse pour marcher dans un portail de vase – ou ayant été attiré par les mains osseuses – ne reverra probablement jamais Sigil. Ses pieds ne toucheront pas le sol avant longtemps car son corps commencera à se ramollir, se transformant en quelque chose ressemblant à de la pâte de pain sale. Les flaques tueuses l'engloutissent comme un serpent avale un rat. Ça hurle, ça glougloute, et puis tout disparaît !

Ces portails sont temporaires, restant environ une semaine avant de disparaître. Durant ce laps de temps, ils relient la Ruche au Plan Paraélémentaire de la Vase. Ce sont des portails à sens unique (ils vont de la

Ruche vers le Plan de la Vase, mais pas vice-versa – avec une exception pour les méphites de Vase, détaillés plus loin). Il y a rarement plus d'une douzaine de portails en activité en même temps dans la Ruche. Une flaque ne peut affecter qu'une personne à la fois.

Si une parcelle de matière inanimée touche la flaque (comme une goutte d'eau ou une pierre), elle est instantanément absorbée et elle réapparaît au hasard quelque part dans le Plan Paraélémentaire de la Vase. Un personnage ou une créature touchant une flaque doit faire un jet de réflexe DD15. Si le jet réussit, la flaque n'affecte pas la personne. Si le jet est raté, la victime est ramollie puis engloutie par la flaque. On ne peut pas sauter à l'extérieur, lancer de sorts, ou entreprendre une quelconque action ; les compagnons de l'infortuné doivent venir à la rescousse. Chaque sauveteur doit faire un jet de dextérité DD 12 (comme ils doivent éviter de toucher la flaque eux-mêmes). Les victimes sans compagnons, ou celles dont les efforts de leurs compagnons ont échoué, disparaissent en 1d4+1 round et réapparaissent au hasard n'importe où dans le Plan de la Vase. Mis à part si le MJ en décide autrement, on ne les revérera plus jamais.

Dissipation de la magie ou un sort similaire lancé par un compagnon libère la victime instantanément et restaure les parties du corps qui ont été absorbées intégralement. Sinon, quelqu'un avec une force de 15 au minimum peut libérer la victime avec un jet de force réussi DD 15. Deux compagnons ou plus travaillant ensemble avec une force de 25 (cumulée) libèrent automatiquement la personne prise dans la vase. Le corps libéré de la victime redevient normal en 1d4 rounds et toute action est impossible pendant ce temps-là.

Deux fois par jour (lorsque le MJ le décide), un nuage toxique de 6 mètres sort de chaque portail, affectant tous ceux qui sont dans l'aire d'effet. Ce gaz sombre, qui sent l'œuf pourri, agit comme un *nuage nauséabond* et se dissipe au bout de trois rounds.

Des méphites de vase sortent occasionnellement des flaques pour essayer d'attraper des passants (ils peuvent choisir de ne passer que leurs bras à travers ces portails spéciaux). Un méphite cherche à tâton seulement quelques minutes et s'il n'attrape rien, il abandonne et s'en va. Un méphite qui attrape quelqu'un essaye de le faire passer par la flaque ; quelqu'un qui touche ce portail est affecté comme expliqué précédemment. Une victime qui ne résiste pas (qui est inconsciente par exemple) est avalée par le portail en 1 ou 2 rounds. Autrement, une victime qui réussit un jet de force DD 15 peut se libérer de l'emprise du méphite ; le bras disparaît immédiatement à travers le portail. Sinon, une attaque provoquant 1 point de dégât ou plus sur une CA 16, fait lâcher le méphite, qui disparaît.

Méphite de vase, Extérieur (Eau, Terre, extraplanaire) de taille M, FP3 : DV 3d8+6, pv 19 ; Init. +0 ; VD 9m, vol 12m (moyenne), nage 9m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; BAB +3/ lutte +1 ; attaque au corps-à-corps +6/+6 (2 griffes, 1d3+2, 20/x2) ; espace occupé/allonge (1m50/ 1m50) ; attaques spéciales : convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle ; Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/ magie), vision dans le noir (18m) ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +4, volonté +3.

Caractéristiques : force 14, dextérité 10, constitution 13, intelligence 6, sagesse 11, charisme 15.

Evolution : 4-6DV (taille P), 7-9DV (taille M)

Organisation : solitaire, groupe (2-4) ou nuée (5-12)

Compétences : bluff +8, déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), déplacement silencieux +6, détection +6, diplomatie +4, discrétion +10, évasion +6, maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), perception auditive +6.

Dons : attaque en puissance, robustesse.

Pouvoirs magiques : 1/ heure, le méphite de vase peut lancer une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (NLS 3) ; 1/ jour : *nuage nauséabond* (DD 15, NLS 6, DD lié au charisme).

Souffle (Sur) : cône de liquide caustique, 3m de long, dégâts 1d4 acide, js réflexes (DD 13, 1/2 dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur js ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons (-4 à la CA et -2 aux jets d'attaque, durant 3 rounds). Le DD est lié à la constitution et inclut un bonus racial de +1.

Guérison accélérée (Ext) : le méphite récupère des pvs lorsqu'il se trouve dans un environnement humide ou boueux?

Compétences : le méphite bénéficie d'un bonus racial de +8 en natation et il peut choisir de faire 10, même en situation de danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

Ruche. Les rues ne sont jamais droites et toujours plus étroites. Les ruelles sombres y sont toujours des endroits propices pour les peleurs, les gangs et autres détrousseurs.

Tous les pâtés de maisons de la Ruche ressemblent au suivant : des maisons délabrées de briques craquelées et de bois pourri qui s'alignent le long des rues crasseuses. A tel coin de rue s'élève une boucherie, amas de chairs sanglantes empalé sur des crochets rouillés. Ailleurs, vous pouvez tomber sur une taverne minable, dont la porte se balance sur ses charnières, avec une demi-douzaine de bibards affalés sur le trottoir. Une affiche annonce un match de boxe passé depuis six mois et le mur aussi bien que l'affiche sont recouverts de sang caillé. Un vent froid porte les relents mêlés d'oignons roustis, de graisse brûlée et de bière éventée.

Quelques bâtiments dans la Ruche ont des noms et certaines rues des numéros. Mais les autochtones les distinguent plus aisément par leurs particularités, une chemise rouge pendue sur une fenêtre peut identifier un boulanger pour un rucheux ; une botte sur un bâton peut indiquer une taverne populaire.

Certains bâtiments ont des séries de X ou de O gravés sur leur porte. Ces symboles, appelés « marques de maisons », indiquent habituellement que ses occupants sont engagés dans une quelconque gueuserie, comme tricher au jeu ou vendre des esclaves. Les autochtones gardent secrets le sens de ces symboles pour que l'Harmonium et tous les autres redresseurs de torts ne s'en mêlent pas.

Le lieu où on habite dépend du jonc que l'on possède, même ici. Les grossiums et les matois représentent 2 % de la population de la Ruche au plus et ils vivent dans le district de Marbre. Les maisons ne payent pas de mine de l'extérieur – des murs de marbre noir, sombres et sales, la plupart du temps recouverts de lierre-rasoir – mais à l'intérieur, elles sont bien décorées par des draps de velours, des tables luxueuses et des

1- Généralités

Bâtiments et rues : La misère totale. Les bâtiments y sont toujours à moitié éboulés ou en ruines. On voit pas mal d'amas de taudis rassemblés, mais sans aucune unité, puisque personne ne se soucie que ça soit beau, ou même bien fait. Tout le monde sait que De toute manière, on ne reste jamais bien longtemps au même endroit dans la

poteries finement ouvragées. L'apparence misérable de l'extérieur repousse les béjaunes.

Les 10-20% de la population qui ont un vrai travail, comme artisans ou commerçants vivent aux alentours du district de Marbre, la plupart du temps dans des pensions. Un logement type comporte deux ou trois étages, divisés en une demi-douzaine de pièces, équipées de lits en fer et de meubles de bois. Généralement, cinq personnes vivent dans la même pièce. Bien que misérables, ces pensions sont généralement à l'abri des insectes et des meurtriers.

Les autres habitants de la Ruche vivent dans des taudis si décrépits que la plupart des étrangers les considéreraient inacceptables comme niches pour leur chien. Des propriétaires pleins de sous – la plupart originaires du Quartier de La Dame ou du Quartier des Gratte-Papiers – achètent des terres dans la Ruche, y font bâtir des cabanes et louent ces dernières 1 pièce d'argent par semaine. Pas besoin de se demander pourquoi tant de gens préfèrent vivre dans la rue.

Le taudis typique consiste en une pièce unique et crasseuse, abritant dix pauvres bougres ou plus. Le mobilier est la plupart du temps constitué de carpettes en laine qui servent de lits (ces pauvres rectangles tissés servent aussi de serviettes), d'un bassin de bois pour se laver (plein d'eau de pluie maronnasse) et d'un foyer de briques. Un trou dans le plafond, couvert de chiffons constitue la seule ventilation. Les murs grouillent de cafards et les poubelles sont jetées par les fenêtres ou entassées sous le plancher. Une fosse dans la rue sert de lavoir à une demi-douzaine de familles.

Pnjs : les pauvres et les criminels résident dans la Ruche, mais pas par choix. Tous les habitants de ce quartier ne sont pas des criminels, mais il ne vaut mieux pas leur accorder le bénéfice du doute. Les gens d'ici concentrent leur énergie à survivre, ce qui fait que si vous cherchez une information sur

la vie générale de Sigil, ce n'est pas ici que vous la trouverez.

La Ruche est l'un des quelques endroits à Sigil où les humains ne sont pas majoritaires. Il y en a un bon nombre, c'est d'accord, mais si on additionne les githzeraïs, les tieffelins, les bariaures, les demi-elfes, les humanoïdes divers, les fiélons et autres monstres, ils sont insignifiants. Vous trouverez peu de créatures des Plans Supérieurs, par contre...

Qualité et prix des biens et des services : bas, toujours plus bas. Il n'y a pas grand chose à vendre ici, excepté quelques alcools frelatés, ou un bric-à-brac d'objets pillés dans quelques catacombes dange-reuses.

Si vous avez les moyens de ne pas dormir dans la rue ou de squatter, il existe des dortoirs bons marchés qui vendent la nuit de sommeil pour un minimum de 5 p.c. Une chambre double dans une auberge du district de marbre pourra par contre coûter jusqu'à 3 p.o.

Les soupes populaires peuvent vous permettre de manger pour rien ou en échange d'un petit service (passer le balais, aider à la vaisselle...). Si vous êtes un vrai caïd, vous aurez les moyens de vous payer de la vraie viande dans une bonne auberge pour 1 p.a., mais ne demandez ni sa fraîcheur, ni l'origine de la viande, ça pourrait vous faire vomir.

Localisation des autorités : l'Harmonium conserve deux petits bastions aux extrémités du quartier, un sur la place des Ragpicker (qui techniquement est dans le Bas-Quartier) et un autre à la jonction des rues Pride et Stump, juste à la limite du quartier des Gratte-Papier. Il faut cependant bien avouer que la seule autorité dans la Ruche, c'est celle que vous pouvez avoir par vous-même.

Le district des Morts

Ce n'est pas un secret que les Hommes-Poussière gèrent la Morgue qui se trouve dans la Ruche. C'est une faction plutôt calme, qui ne cause que rarement d'ennuis aux autres (bien que la chanson dise qu'ils seraient à l'origine du problème qu'ont les Hommes-Dieux). Le vrai secret, c'est qu'ils dirigent tranquillement l'intégralité du Quartier de la Ruche.

Le district des Morts (ce qui entoure la Morgue) est probablement l'endroit le plus propre et le plus tranquille du quartier. Les rues sont un peu plus nettes et les gens se promènent avec un peu moins de peur dans le regard. Bien sûr, c'est juste à côté de leur quartier général que vivent ceux qui sont d'accord avec les Hommes-Poussière, il est donc normal qu'il n'y ait pas trop de grabuge. De toutes façons, les pauvres bougres qui vivent ici savent que « les yeux des Morts voient tout dans la Ruche ». La faction des Hommes-Poussière contrôle directement ou indirectement une grande partie de ce qui arrive dans le quartier. Certains disent qu'ils prennent même un pourcentage sur tout l'argent qui est gagné dans la Ruche, légalement ou pas.

Le soltif de tout ça n'est pas évident. Les raisons présumées pour lesquelles ils exercent un tel contrôle sur la Ruche depuis des siècles sont doubles. Premièrement, pour collecter des fonds qui vont leur permettre de mettre en application leur maître plan. Le factol Skall, dit-on, désire convertir tous les habitants de la Cage à sa façon de penser et ce, par la persuasion ou par la force. Et la plus facile des manières de convertir des béjaunes par la force, c'est de les mettre dans le Livre des Morts. Deuxièmement, s'ils veulent mettre en place une « conversion de masse », il leur faut un terrain propre. Il faut le dire, la Ruche a ses défauts, mais elle a l'avantage de ne pas être trop contrôlée par les patrouilles de l'Harmonium, les releveurs

de taxes de chez les Marqués, ni même les dabus.

Le résultat concret de tout cela, c'est qu'un sage qui vit dans la Ruche va jeter quelques pièces dans le chariot quand un collecteur Homme-Poussière vient à passer. C'est un sage calcul, car il reste toujours une place dans ces charrettes. Les habitants de la Ruche ont tous entendu parler d'un ordre secret d'assassin Hommes-Poussière qui punit ceux qui ne coopèrent pas avec la faction ou qui tentent de contrer activement leurs plans. Personne ne semble en savoir plus sur ces tueurs fantômes, cependant.

Le district du Chaos

Les Xaositectes ont aussi leur quartier général dans la Ruche. Connaissent-ils le plan supposé des Morts ? Peut-être. Peut-être pas. Qui peut le dire ? Et même s'ils le savaient, s'en préoccuperaient-ils ?

Les taudis que l'on appelle la Ruche et non pas l'ensemble du Quartier qui l'entoure, sert de quartier général aux Xaositectes – s'il est possible qu'ils en aient un. On l'appelle aussi le district du Chaos. Ceux qui décident de le visiter doivent s'attendre à tout (à vraiment tout). Le district du Chaos est un amoncellement de constructions prêtes à s'écrouler, de taudis construits à la hâte et de rues qui tournent en rond (et qui mènent visiblement nulle part) remplies de bruits, d'odeurs et de visions tout à fait chaotiques et cacophoniques. Aucun bâtiment ne sert de quartier général. Seulement, c'est aux alentours de ce pâté de maisons qu'on peut trouver ces azimutés.

Le district de la Loge

Il semble que seuls les Mornés prennent des initiatives pour que la Ruche soit un endroit plus vivable. La Morne Cabale finance un certain nombre de soupes populaires et d'abris pour ceux qui n'ont nulle part où aller. Leur quartier général, la Loge, s'occupe des azimutés qui ne peuvent plus être autonomes. Il est généralement admis à Sigil que lorsqu'un bougre a sombré complète-

ment et qu'il ne lui reste plus personne vers qui se tourner, il peut toujours aller chez les Fous pour y trouver un peu d'aide.

Le district autour de la Loge est ouvert et spacieux à la différence du reste de la Ruche. On a de grandes chances de croiser quelques orphelins en guenilles ici, quelques pauvres diables errants et autres désespérés, essayant de gagner l'aide des Mornés. Les gémissements et les cris de folie venant de la Loge donnent une certaine ambiance à cet endroit, mais au moins les azimuthés sont à l'abri à l'intérieur.

La chanson dit que les Mornés auraient creusé de nombreuses entrées vers les catacombes sous la cité. Certains disent que la Loge est pleine et que les Mornés mettent des azimuthés dans les souterrains. D'autres prétendent que les Mornés auraient l'impression qu'il y a quelque chose d'important à trouver dans ces souterrains. D'autres versions de la chanson disent que ce seraient des azimuthés qui auraient creusé ces passages et que les Mornés essaieraient aujourd'hui de les récupérer. Quelle que soit la rumeur, de toutes façons, on parle de nombreuses expéditions dans les souterrains de la Loge.

... .. Le Fossé

Le Fossé est une hideuse tranchée qui balafre Sigil comme une cicatrice géante, séparant la Ruche du Bas-Quartier. Certaines cartes le situent dans le Bas-Quartier, mais il fait partie de la Ruche – c'est un bassin d'eau répugnante, où l'on jette les détritiques et où flottent des cadavres. En tous les cas, c'est bien dans le style de la Ruche. En dépit de ses eaux dégoûtantes et croupies, le Fossé abrite un certain nombre de portails et de ce fait beaucoup de péquins l'utilisent pour se rendre vers tel ou tel plan, vers telle ou telle ville-portail.

Occasionnellement, un portail spécial qui mène au Fleuve Océanus s'ouvre pour remplir et purger le Fossé. Quand ça arrive, son eau devient claire et pure. Les gens des deux côtés du Fossé arrêtent alors ce qu'ils sont en train de faire pour aller se baigner et

boire sur les rives de cette étendue d'eau. Certains biges prétendent qu'ils ont développé des systèmes de calcul qui permettraient de prédire quand cela va arriver la prochaine fois et quelques azimuthés sont même arrivés à proposer un jour ce congé fixe lié à l'évènement de la purification et du déluge. Le vrai secret, c'est que les dabus ont accès au portail d'Océanus et qu'ils en possèdent la clé. Il leur arrive d'ouvrir le portail pour laisser entrer l'eau de la rivière. Leurs motifs sont incompréhensibles, donc on ne peut rien prédire. Alors laissez parler ceux qui ont des systèmes pour le faire.

... .. Les Scories

Les Scories sont une petite partie isolée de la Ruche qui est complètement en ruines. La chanson raconte que la Guerre Sanglante est passée une fois par Sigil et les Scories en sont le résultat. Il demeure encore quelques fiélons dans ce coin, ce qui rend l'histoire assez crédible – et certains prétendent que les portails qui avaient laissé passer la bataille sont sur le point d'être rouverts. Bientôt.

De nombreuses histoires horribles proviennent des Scories, mais aucune n'est pire que celle de l'autoproclamé Roi des Scories. Ce personnage (des rapports conflictuels prétendent qu'il s'agirait soit d'un nycaloth, d'un nalfeshnee, ou d'un tieffelin obèse) demande un tribut à tous ceux qui passent dans les Scories. Ce tribut n'est pas en jonc – le Roi demande à ses « sujets » d'accomplir quelque acte maléfique. Cela peut être frapper un ami, voler la nourriture d'un pauvre, calomnier quelque Puissance bénéfique, ou pire encore. Le Roi des Scories possède une grande force de persuasion pour qu'on accède à ses requêtes, car pas mal d'enfumés et de lascars particulièrement mauvais sont prêts à l'aider à forcer des récalcitrants.

Les créatures qui ne sont pas tolérées dans les autres endroits de Sigil vivent dans les Scories. Des humanoïdes monstrueux que l'on peut trouver sur l'Achéron – orques, gobelins, hobgobelins et autres – vivent dans

des camps nomades qui bougent à travers ces désolations en ruines. Vous y verrez aussi souvent un natif des Plans Inférieurs comme une gueunaude, un hordelin ou un gehreleth qu'un bariaure ou un humain. On peut parfois trouver parfois ces créatures dans d'autres endroits de la Cage, mais dans les Scories, ils se sentent chez eux. Il est possible qu'ils ne soient pas plus communs dans les Scories, mais l'absence de gens normaux fait qu'ils semblent être plus nombreux par comparaison.

C'est la section la plus misérable de la Ruche – après la Ruche elle-même, bien sûr – un terrain vague sans fin fait de cendres grises, de débris en décomposition et autres dégueulasseries. Les rues sont parcourues d'un vent lugubre qui passe entre des montagnes de briques et de déchets. Les rats font leurs nids au milieu du lierre-rasoir. Les araignées remplissent de leurs toiles des crevasses si larges qu'elles semblent avoir été creusées pas un coup de hachoir donné de la main d'une Puissance.

Il est difficile de croire qu'un jour, les Scories ont été identiques au reste de la Ruche, un amas de maisons, d'échoppes et de péquins. Mais cette époque remonte à avant l'invasion, cette aberration que fut la venue de la Guerre Sanglante dans Sigil. En une semaine, l'endroit fut ravagé comme du cristal sous une botte de militaire. En tous les cas, c'est l'explication la plus connue. Cela expliquerait pas mal de choses étranges de la Ruche, comme le Mur des Graffitis, Kadyx et les vortex vers le Plan Primaire. Ainsi va la chanson...

Il y a plusieurs millénaires, un portail de la taille d'un immeuble s'ouvrit au beau milieu au milieu des Scories. En quelques jours, une horde d'abominations se déversa dans les rues – des squelettes cornus, des monstruosité à tête de chien avec des pinces et des ailes arachnoïdes, des titans entourés de flammes, des insectes humanoïdes et des créatures ressemblant à des grenouilles. Les squelettes attaquèrent les insectes, les faces de chien attaquèrent les grenouilles et le

district des Scories devint leur champ de bataille. Et malheur à qui se trouvait sur leur passage – pour chaque insecte ou face de chien qui mordit la poussière, un douzaine de rucheux suivirent.

Quelle était la cause de cette bataille ? Le portail reliait la Ruche à un champ de bataille de la Guerre Sanglante, où les tanar'ris et les baatezus s'entretuaient depuis déjà pas mal de temps. Les généraux tanar'ris s'étaient mis en tête que le portail était une offrande de leurs Puissances. Ce passage était supposé mener à quelque arme fantastique et magique dans la Ruche, ce qui fait que les tanar'ris s'engouffrèrent pour l'y trouver. Lorsque les leaders baatezus eurent vent de cela, ils envoyèrent leurs armées et suivirent les tanar'ris dans la Ruche ; ils voulaient l'arme, eux aussi.

Tanar'ris et baatezus passèrent les six semaines suivantes à s'entretuer tout en cherchant une arme, qui bien sûr n'existait pas. Lorsqu'ils le comprirent, les pierres brisées et des cadavres recouvraient l'intégralité des Scories. Le portail commença à se refermer au moment où les armées se retirèrent. Elles abandonnèrent la Ruche aussi vite qu'elles y étaient venues.

Le portail s'en est allé maintenant, et excepté quelques individus, les armées démoniaques aussi. Ne demeurèrent que des centaines de victimes et une communauté réduite à la misère. Les forces magiques employées par les envahisseurs ont déformé le paysage à jamais ; des tremblements de terres à répétition anihilent tout projet de reconstruction. Les restes des armées, dont quelques drechtes et des vargouilles mangeuses de chair maraudent dans le coin. Et il y a aussi Kadyx, une créature développée par un magicien tanar'ri pour vaincre les baatezus. Après l'avoir introduite dans la Ruche, son créateur s'est aperçu qu'elle était devenue un peu trop incontrôlable. Et il ne pouvait le ramener dans les Carcères – il était trop dangereux. De ce fait, les tanar'ris l'abandonnèrent dans les Scories, où il demeure jusqu'à aujourd'hui.

Le soltif à propos de Kadyx :

Kadyx est un tueur carnivore d'origine magique. Son identité et son espèce demeurent mystérieuses, bien que les choses suivantes soient connues de lui :

-il est très intelligent et a le sens de l'humour, ce qu'il prouve par la manière dont on retrouve ses victimes. Il n'y a pas si longtemps, par exemple, un groupe d'aarakocras migrants s'est retrouvé par hasard dans les Scories ; Kadyx les a massacré et a récupéré leurs têtes pour les arranger comme des œufs dans un nid. Un paladin téméraire dans une belle armure de plates a voulu s'attaquer à lui pour débarasser les habitants de la Ruche de sa présence ; un lascar a retrouvé l'armure parfaitement propre et polie, avec le squelette du paladin à l'intérieur.

-il a des griffes qui ressemblent à des scythes et des écailles d'un noir brillant au moins sur une partie du corps.

-il est très résistant à la magie, ce qui est apparu clairement alors que tout échouait pour le détecter magiquement.

-il émet une forte odeur de cannelle. Cette fragrance demeure 24 heures après son passage.

-seulement motivé par la faim, il ne s'intéresse pas aux trésors et aux possessions matérielles d'aucune sorte. Il mange toutes les créatures vivantes possibles.

-il n'a pas d'ennemi naturel connu.

-c'est probablement une créature fouisseuse, utilisant ses pattes arrières pour ne pas être poursuivi.

-il ne quitte jamais les Scories.

Dans la plupart des cas, une chasse n'amènera pas à un contact direct avec Kadyx. En revanche, une rencontre pourra prendre les formes suivantes (on peut en ajouter d'autres, basées sur ces exemples):

-un aperçu d'écaille noire ou de griffe sort du sol, puis disparaît.

-une forte odeur de cannelle flotte dans l'air.

-des restes sont disposés de manière étrange (les cadavres de deux amants laissés en train de s'embrasser, des os humains arrangés pour former un visage souriant).

-un compagnon pnj disparaît mystérieusement pendant la nuit et on ne le revoit plus jamais.

En dehors de grandes griffes et de crocs acérés, personne ne sait à quoi il peut ressembler et ce qu'il peut être exactement. Ce que l'on sait, quoi qu'il en soit, c'est que Kadyx a un gros appétit (il dévore apparemment tout ce qui respire).

Les fugitifs et les azimutés qui craignent moins Kadyx que la loi se cachent parfois dans les Scories. Des magiciens furent parfois dans cette zone pour y trouver des composantes de sorts. Les Hommes-Poussière y cherchent des cadavres. Mais y a-t-il une raison pour que des gens ordinaires se risquent à pénétrer dans les Scories ?

Ouais. Deux raisons, en fait.

Premièrement, comme seconde conséquence des troubles que provoquèrent les sorts de la Guerre Sanglante, les Scories sont parfois le siège de vortex qui s'ouvrent vers le Plan Primaire. Bien qu'ils ne durent pas longtemps, peut-être un jour ou deux, ils sont faciles à détecter, apparaissant comme une spirale de brume rouge tournoyante.

Deuxièmement, les troupes tanar'ris ont aménagé des dizaines de planques secrètes d'urgence dans les Scories. Certaines abritent des gardes-mangers tanar'ris, mais d'autres cachent des armes, des trésors ou des objets magiques.

Ces caches secrètes ressemblent à des cubes de pierre de sable noir d'environ deux mètres d'arrête. Quelqu'un d'observateur peut apercevoir le coin d'un de ces cubes dépassant du sol. Autrement, on peut apprendre la localisation d'une de ces caches grâce à un bige amical ou à une carte au trésor. Des péquins assez chanceux pour

trouver une de ces planques pourraient se mettre à l'abri du besoin pour toujours, à condition d'éviter les pièges.

Les secrets des cachettes tanar'ri

La plupart des cachettes sont piégées magiquement. Au toucher, ou à n'importe quelle perturbation, même légère, le piège se déclenche. Le MJ peut choisir un piège de la liste suivante ou tirer 1d6. Une cachette sans piège – ou une cage dont le piège a été désamorcé – peut être brisée après avoir subi 12 points de dégâts (CA 18). Le contenu est au choix parmi la liste ci-dessous ou tirer 1d12.

Pièges :

1 : pas de piège actif.

2 : la cachette est en fait une vargouille métamorphosée de manière permanente (voir plus loin pour les caractéristiques de ces créatures). La vargouille reprend son aspect normal et combat, poursuivant ses adversaires si nécessaire, mais pas en dehors des Scories.

3 : une aura d'éclairs crépitants englobe le cube, lui donnant une CA de 24. Si on entre en contact avec la sphère, on prend 3D6 points de dégâts. L'aura reste 1d4 rounds avant de se dissiper de façon permanente.

4 : la cache commence à rétrécir. Elle diminue de moitié pendant 4 rounds, puis disparaît, emportant tout ce qu'elle contient avec elle. Si le cube prend plus de 12 points de dégâts avant la fin des 4 rounds, il disparaît, laissant son contenu à terre (taille normale). Plus il rétrécit, plus le cube est difficile à toucher ; au round 1, il a une CA de 18, au deuxième une CA de 21 et au troisième, une CA de 23.

5 : la cache commence à briller d'une lueur verte. Tous les trois rounds, jusqu'au 12^{ème}, une explosion de lumière verte inflige 2d6 points de dégâts sur 3 mètres.

6 : le cube commence à léviter. Il s'élève (même s'il était enfoui) de 3 mètres par round. Aucun sort plus faible qu'un *soubait* ne peut stopper la *lévitation*. Si elle prend 12 points de dégâts, la cachette chute sur le sol, dispersant son contenu. Autrement, elle flottera jusqu'à ce que l'on ne la voie plus.

Contenu des cachettes tanar'ri

1-4 : de un à quatre paquet de nourriture tanar'ri, transformé par le temps en poussière noire (aucune valeur)

5 : 1 à 4 jarres de quartz bleu de graines (les graines n'ont aucune valeur, les jarres valent 50 p.o. chacune).

6 : de une à quatre jarres de quartz bleu contenant de l'eau au goût métallique, mais buvable. (50p.o. la jarre).

7 : Une épée de guerre tanar'ri (similaire à une épée à deux mains de maître, faite d'acier rouge – valeur 300 po)

8 : de une à quatre dagues d'onyx (100 p.o. chacune).

9 : une écharpe de cuir avec de une à quatre opales noires (valeur des pierres : 1000 po).

10 : de une à quatre flasques d'obsidienne, chacune étant une potion d'un type différent (*élixir de santé, détection de pensée, potion de guérison, souffle de feu, vol, état gazeux*). Chaque flasque vaut 25 po.

11 : de un à deux anneaux magiques (au choix : cécité, résistance au feu, invisibilité, protection, étoiles filantes, subsistance).

12 : relancez deux fois (relancer tout résultat de 12)

Les rencontres dans les Scories

Les dangers abondent dans les Scories et le MJ devrait s'assurer que les visiteurs rencontrent une grande variété d'obstacles qui puissent mettre fin à leur vie, ceci incluant des rats-crânes assoiffés de sang, des chevaliers de la gueuserie hargneux, des boules de lierre-rasoirs balayées par les vents et des meutes de chiens sauvages. Tous les deux jours que dure un voyage dans les Scories, les membres devraient faire l'une de ces rencontres spéciales (ils peuvent aussi rencontrer Kadyx, décrit précédemment).

Tremblement de terre : un tremblement de terre des Scories commence par un à deux rounds de légères secousses. Tirer 1d4 pour déterminer la violence du tremblement de terre et les dégâts encaissés par les Pjs et autres créatures. Ces blessures sont conjointement infligées par les débris en train de tomber et par l'impact reçu en tombant) :

1-3 : modéré, 1d4 points de dégâts

4 : sévère, 2d4 points de dégâts.

Les personnages ou les créatures qui passent les rounds de secousses légères à se mettre à couvert – en se couchant à terre ou autre – ne prennent pas de dégâts pour un tremblement modéré et la moitié des dégâts pour un sévère. Le MJ peut augmenter les dégâts si un PJ est en situation précaire, s'il se tient sur un bâtiment en train de s'écrouler, ou s'il est perché sur le bord d'une crevasse.

Vargouilles : un groupe de 2 à 5 (1d4+1) vargouilles s'envolent de derrière une pile de débris et fondent sur le groupe aussi vite que leurs ailes le leur permettent. Les vargouilles ont reçu l'ordre de protéger leur territoire contre tous les intrus et ils combattront jusqu'à la mort pour leur territoire (en sachant que celui-ci s'étend sur 70 mètres par rapport à la position initiale des intrus). Les vargouilles tentent de paralyser et d'embrasser autant d'intrus que

possible. Elles poursuivront si nécessaire, sans pour autant quitter leur territoire.

Une vargouille ressemble à une tête humaine avec des ailes de chauves-souris, de longs cheveux, et une frange de tentacules autour de la nuque. Elles ne peuvent parler, mais hurleront lors de leur attaque.

Vargouille, Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille P, FP2 : DV 1d8+1, pv 5 ; Init. +1 ; VD vol 9m (bonne) ; CA 12 (contact 11, pris au dépourvu 11) ; BAB +1/ lutte -3 ; attaque au corps-à-corps +3 (morsure, 1d4+ venin, 20/x2) ; espace occupé/ allonge (1m50/ 1m50) ; attaques spéciales : baiser, hurlement, venin ; Particularités : vision dans le noir (18m) ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +3, volonté +3.

Caractéristiques : force 10, dextérité 13, constitution 12, intelligence 5, sagesse 12, charisme 8.

Evolution : 4-6DV (taille P), 7-9DV (taille M)

Organisation : solitaire, groupe (2-4) ou nuée (5-12)

Compétences : déplacement silencieux +7, détection +5, diplomatie +4, discrétion +11, intimidation +3, perception auditive +5.

Dons : attaque en finesse, discret.

Baiser (Sur) : par une attaque de contact au corps-à-corps, un vargouille peut embrasser une créature paralysée. Si la victime échoue à un test de vigueur (DD 15), elle commence une horrible transformation : elle perd tous ses cheveux en 1d6 heures puis ses oreilles se transforment en ailes de chauve-souris, ses dents deviennent des crocs pointus et des filaments poussent de son crâne et de son menton (1d6 heures de plus). Au cours des 1d6 heures suivantes, elle subit une diminution permanente d'un point d'intelligence et de charisme par heure (pour un minimum de 3). La transformation s'achève 1d6 heures après par la séparation de la tête et du corps (lequel cesse aussitôt de vivre). La créature embrassée est devenue une vargouille. La transformation est interrompue par la lumière du soleil ou un sort tel que *lumière du jour* mais reprend dès la nuit tombée. *Guérison des maladies* est nécessaire pour soigner le malade.

Hurlement (Sur) : au lieu de mordre, la vargouille peut pousser un hurlement affectant les créatures distantes de 18 m ou moins. Si celles-ci la voient ou l'entendent, elles doivent réussir un jet de vigueur (DD 12) pour ne pas être paralysées de terreur pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce que cette vargouille les attaque, s'en aille hors de portée ou sorte de leur champ de vision. Quiconque réussit un tel js ne peut plus être affecté pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental, de terreur.

Venin (Ext) : blessure, jet de vigueur (DD 12) ; effet : les créatures empoisonnées ne peuvent pas

recupérer les points de vie perdus par morsure quel que soit le moyen employé (naturel ou magique).

Neutralisation du poison et *guérison suprême* annulent cet effet, tandis que *ralentissement du poison* permet des soins magiques (mais pas la récupération naturelle).

Drechtes : une bande de 2d4 drechtes fond sur le groupe, toutes griffes dehors, braillant de manière incompréhensible. Ils tentent de dévorer les membres du groupe. Tous les drechtes perdant la moitié de leurs points de vie s'enfuient le plus vite possible.

Un drechte (tandar'ri), est un humanoïde avec un corps glabre et un air grimaçant. Ils communiquent télépathiquement.

Drechtes, Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tandar'ri) de taille P, FP2 : DV 2d8+4, pv 13 ; Init. +0 ; VD 6m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; BAB +2/ lutte -1 ; attaque au corps-à-corps +4/+4 (2 griffes, 1d6+1, 20/x2) et +2 (morsure, 1d4) ; espace occupé/ allonge (1m50/ 1m50) ; attaques spéciales : *convocation de tandar'ris*, pouvoirs magiques, attaques alignées (Mal, Chaos) ; Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (5/ fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18m) ; AL CM.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +5, volonté +3.

Caractéristiques : force 12, dextérité 10, constitution 14, intelligence 5, sagesse 11, charisme 11.

Evolution : 3-6DV (taille P)

Organisation : solitaire, groupe (2-4) bande (6-15) ou nuée (10-40)

Compétences : déplacement silencieux +5, détection +5, discrétion +9, fouille +2, perception auditive +5, survie +0 (+2 pour suivre des traces).

Dons : attaques multiples.

Convocation de tandar'ris (Mag) : 1/ jour, un drechte peut en appeler un autre (35% de chances de succès).

Pouvoirs magiques : *effroi* (DD12), *nuage nauséabond* (DD 13) ; NLS 2, DD lié au charisme.

Télépathie (Sur) : il peut communiquer télépathiquement en abyssal avec toute créature dans un rayon de 30m.

Un vortex vers le Plan Matériel Primaire : un vortex apparaît comme une spirale plate de brume rouge, d'environ 3 à 6 mètres de diamètre, à environ un mètre du sol. Il est actif 3D6 tours avant de disparaître.

Il y a en fait deux types de vortex dans les Scories, les deux sont en apparence similaires. Quand un groupe trouve un vortex, le MJ tire 1d4 :

-de 1 à 3, le vortex agit comme un portail vers le Plan Matériel Primaire. Toute personne ou objet qui touche le cœur de la spirale est téléporté dans le Plan Primaire au choix du MJ ; tout est téléporté au même endroit.

-sur un 4, le vortex est capable de téléporter uniquement des objets inanimés. Une créature vivante qui touche le cœur du vortex est éjecté immédiatement dans les airs sur 1d6x3 mètres ; les dégâts de chute sont de 1d6 par 3 mètres.

..... La Cour des Bienveillantes Ténèbres

La Cour des Bienveillantes Ténèbres est un nom qui sert plus à effrayer qu'autre choses, il s'agit de mettre en garde les chevaliers de la gueuserie et autres indésirables. Les autochtones sont une communauté assez importante de githzeraïs, qui vit dans la Ruche parce que c'est isolé, pas parce qu'ils sont pauvres. Ils ont fait de cet endroit leur propriété exclusive. On n'y trouve pas les lames et autres piques qui font la décoration des autres bâtiments sigiliens. Ici, les murs sont homogènes, les planchers sont plats (légèrement inclinés pour ne pas faire de flaques), l'architecture est simple. A certains égards, on pourrait dire qu'elle est dépourvue d'imagination. Mais pour les githzeraïs, ça rappelle leur patrie. Une ancienne githzeraï nommée Divine Anesh (Planaire/ femelle githzeraï/ magicienne niveau 10/Athar/ LN) vit dans cette cour et on la considère comme la grossium du coin. Apparemment, personne ne fait un pas dans le quartier sans son accord et tous les githzeraïs dans la cité la respectent ou du moins le devraient.

..... La Rangée des Khaasta

Etrangement, c'est à proximité de la Cour des Bienveillantes Ténèbres que se tient la « Rangée des Khaastas ». Le nom est évocateur, puisque bon nombre de khaastas ont élu résidence dans cette petite rue. Dans la mesure où personne ne côtoie trop ces hommes-lézards (il y a des histoires de

kidnapping), ils restent entre eux dans ce trou sordide.

..... La Nouvelle Tyr

Une bande de Primaires du monde d'Athas a pris possession d'une portion de la Ruche qu'ils ont nommée Nouvelle Tyr. La plupart de ces matois possèdent de grandes qualités de combat et de survie. La plupart d'entre eux n'aiment pas les githzeraïs et les githyankis ; de ce fait, ces derniers se tiennent à l'écart de la Nouvelle Tyr.

..... Le Bois des Chèvres

Des réfugiés d'un Monde Primaire agonisant nommé Ranais habitaient depuis des siècles dans le Bas-Quartier, mais ce pâté de maison, appelé « le Bois des Chèvres », est depuis passé dans la Ruche quand les limites de ces quartiers ont évoluées avec leurs définitions. Ces gens ont un long passé de souffrance et ils ont gardé une bonne nature, ce qui rend cet endroit sympathique – particulièrement si on le compare au reste de la Ruche.

3- Vivre dans la Ruche

Dans la Ruche la puissance fait le droit. Le pouvoir personnel surpasse tout le reste : la politique, le jonc, les infos, ou même les croyances. Mais comme tout le reste, la puissance est une marchandise. Un lascar peut acheter la bonne arme, marchander le bon sort, ou engager un homme d'arme compétent. La puissance est donc la marchandise la plus demandée ici, les matois cherchant les meilleurs mercenaires ou les gardes les plus forts viennent dans la Ruche.

A la puissance s'ajoutent deux facteurs de réussite : avoir la tête sur les épaules, et savoir quand il faut avoir peur.

A aucun autre endroit dans la Cité, l'espérance de vie d'un béjaune est aussi courte. Le hasard fait par ailleurs qu'il y a pas mal de portails menant au Plan Primaire dans ce borbier. Les matois avisés apprennent rapidement qui est qui dans la Ruche. Cette

information est une des clés de la survie dans le quartier des pauvres de Sigil.

Mais à propos de la peur, on dit bien que les matois puissants n'ont peur de rien, n'est-ce pas ? Rien n'est plus faux ! Les gens qui vivent dans la Ruche savent que quelque part – peut-être juste derrière ce mur près à s'écrouler – guette quelque chose d'encore plus puissant que soi. Savoir où aller, où courir et qui ne pas déranger, tout cela apprend à avoir peur et pour beaucoup de matois, ces connaissances sont aussi importantes que leur propre nom. La Ruche fait disparaître les traits comme la confiance excessive en soi pour laisser place à la sélection naturelle. La vie au jour le jour dans la Ruche est très peu constructive. La plupart des bougres vivant ici passent leur temps à essayer de survivre – chercher de la nourriture, de la bibe et se débarrasser de ses ennemis. Peu sont ceux qui ont un travail et ils s'y raccrochent désespérément, alors que tous les autres vivent comme des parasites dans la sauvagerie urbaine. Personne ici ne s'arrête pour observer le paysage.

Les rucheux entretiennent des relations sociales seulement derrière des portes closes dans les lumières glauques et les atmosphères peu ventilées des tavernes où la bibe est médiocre et l'ambiance pesante. Même le plus endurci des péquins de l'extérieur de la Ruche trouve cet endroit difficile. Les divertissements d'une nuit peuvent aller de la bagarre au meurtre en passant par l'histoire hors du commun qui va changer votre vie. On ne peut jamais rien prévoir.

Avec les nouvelles récentes de cette « fièvre de la tchatche » qui circulerait, les gens se tiennent loin les uns des autres, de peur d'être contaminés. La fièvre de la tchatche est le nom donné par les autochtones à une épidémie de peste qui a commencé à toucher la Ruche. On dit que cette maladie vous transforme en idiot branlant son ratelier à tout va, jusqu'à en caner. A ce qu'on dit, ça n'est pas une très belle manière de mourir, et même les

Hommes-Poussière sont d'accord sur ce point.

Les Têtes-de-Bois patrouillent occasionnellement dans la Ruche, mais il est plus probable de tomber sur une bande de Rectifieurs à la recherche d'un criminel. « *Nous pouvons regarder les habitants de la Ruche dans le blanc de l'oeil* », rapporte un membre de la Mort Rouge, « *parce qu'ils comprennent que si tu fais quelque chose de travers, tu payes. Pas de tribunal, pas de plaidoiries, juste une punition. La Justice.* » Mais la vérité, c'est qu'il faut être fou ou enfumé pour attendre la justice dans la Ruche – même les patrouilles de Rectifieurs sont rares. Ici, les chevaliers de la gueuserie et autres criminels n'ont pas peur d'être garottés. En fait, dans la Ruche on réfléchit peu en termes de loi et de crimes. On fait ce que l'on doit pour survivre. Il est malheureux d'empailler quelqu'un qui pourrait plus tard vous zigouiller. On hésite plus à arnaquer pour ce genre de raison que par « respect de la loi ».

Malgré tout, la joie n'est pas inconnue dans la Ruche, non plus que le rire.

C'est juste que les habitants de la Cage sont durs et que les rucheux sont les plus durs, c'est tout.

4- Le Garde-Manger d'Allesha

Dans de rares moments de compassion, quelques grossiums de la Chambre des Orateurs dans le Quartier des Gratte-Papiers décident de tendre une main secourable vers les rucheux et de leur envoyer de la nourriture. On trouve les fonds en imposant quelques modestes taxes aux marchands et autres propriétaires fonciers. Ça ne faisait pas un mois qu'un de ces programmes était en place que les protestations commencèrent : « *c'est pervers!* » s'écrièrent les Preneurs, « *la nourriture gratuite rend les rucheux dépendants!* » Tout cela a eu lieu il y a à peu près quinze ans. Le programme resta en vigueur moins de six mois.

Libérés de l'influence nocive de repas réguliers, les rucheux recommencèrent à

mourir de faim. Heureusement, certaines soupes populaires restèrent en activité. Si ça n'avait pas été le cas, qui sait combien de bougres seraient morts dans la rue ?

La plus connue de ces cantines est « le Garde-Manger d'Allesha » (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 5/ Libre Ligue/ LB), situé dans une manufacture abandonnée à quelques centaines de mètres des Scories.

Alors que la plupart des cantines choisissent à l'entrée qui elles laissent entrer – certaines refusent les enfants, d'autres ne laissent pas entrer les githzeräis et les tieffellins – tout le monde est bienvenu au Garde-Manger. Une inscription sur la fenêtre annonce la couleur.

Par comparaison avec la zone dans laquelle le Garde-Manger se trouve, cette cantine est assez surprenante. Des posters de couleur couvrent les murs de brique et portent des slogans comme « *un estomac plein élève l'esprit* » et « *demain est un jour nouveau* ». Des décorations de papiers de couleurs, arrangées pour ressembler à des bouquets de fleurs sont posées sur des tables de bois, où l'on sert des bols de soupe à la tomate et des pigeons rôtis. Les longues files de ceux qui attendent pour manger s'amusent en chantant des chansons se moquant de la qualité de la nourriture. Allesha elle-même se joint parfois à eux, ramenant le sourire sur les lèvres de ceux qui n'ont que peu d'occasions de se réjouir.

*« Du sable dans le Thé ;
je suppose que ça me plaît.
Des détritrus dans le pain,
du moment que je n'ai plus faim...
Dis-moi, Allesha
qu'y a-t-il dans ce plat ?
Ne demande pas, mon gars -
c'est assez bon pour toi ! »*

Bien qu'Allesha ne fasse pas payer la nourriture qu'elle propose, elle demande à ses invités de contribuer en travaillant une heure ou deux à préparer le pain, le thé, ou à laver le sol. Les péquins qui aident en travaillant se voient offrir le droit de passer la nuit là. Ils peuvent dormir sur le sol, ou pour une pièce de cuivre, ils peuvent louer un lit

propre, fait d'un matelas de plume et de couvertures chaudes ; Allesha lave ces matelas et couvertures dans les chaudrons de la cuisine pour empêcher la vermine d'y proliférer.

Allesha est née avec une chevelure rouge écarlate et un nez aussi grand que le petit doigt d'un homme. Quand elle devint adolescente, elle rasa son crâne et perça son nez d'un anneau doré. Elle possède toujours cet anneau, ce crâne lisse, et l'attitude qui va avec.

Fille d'un riche officiel des Marqués du Quartier des Gratte-Papiers, Allesha n'avait aucune idée de ce que faisait alors son père dans la vie. Ce ne fut que lorsqu'elle devint adulte qu'elle comprit la source de revenus de la famille – son père avait fait fortune en louant des taudis dans la Ruche. Folle de rage, elle s'employa à compenser les dommages qu'avait pu faire son père.

Dans les semaines qui suivirent la mort de celui-ci, elle renonça à son appartenance aux Marqués et rejoignit la Libre Ligue. Elle prit son héritage, sa petite soeur Neevie et partit pour la Ruche. A peine s'eut-elle installée qu'elle annonça la création du Garde-Manger d'Allesha, une soupe populaire qui offrirait de la nourriture à tous ceux qui en demanderaient.

La réaction des marchands locaux fut immédiate et brutale. Ils ne pouvaient entrer en concurrence avec la gratuité et ils étaient convaincus que cette soupe populaire allait les mettre en banqueroute. Ils dénoncèrent Allesha comme une engraisseuse de parasites et montèrent un plan pour l'expulser du quartier.

Allesha ne perdit pas de temps à bâtir une maison, placardant des affiches colorées sur à peu près tous les murs du quartier. Ça n'est pas très étonnant qu'elle soit devenue une héroïne auprès des bougres.

Les marchands revinrent sur leur position, réalisant que peut-être, leurs objections étaient mal fondées, dans la mesure où les clients des soupes populaires ne pouvaient

pas se passer de leurs services de toutes façons. Bien que certains d'entre eux continuent à grogner à ce sujet, la plupart ont compris qu'Allesha fournit un service nécessaire.

La jeune femme a dépensé tout son héritage depuis longtemps et elle se démène aujourd'hui pour trouver des fonds pour garder le Garde-Manger ouvert. Elle gagne de l'argent comme rabatteuse, chasseuse de primes ou nettoyeuse, louant ses services à tous ceux qui apprécient son idéalisme. Quoique courageuse et pleine de ressources, son irritation à l'évocation de toute autre faction que la Libre Ligue peut user la patience du plus tolérant des péquins. Et quelle que soit la cause ou la rémunération, elle refuse de travailler avec les Marqués. La mort de sa sœur, tuée par Kadyx, a eu un impact sur son attitude généralement guillerette. Mais ceux qui la connaissent bien savent qu'elle surmontera cet événement.

Unité-des-Anneaux, le deva, travaille à l'occasion au Garde-Manger d'Allesha.

5- La Bouteille et la Pichet

Avec ses murs de granite noir, ses fenêtres barrées et ses piques de métal, « La Bouteille et le Pichet » ressemble plus à une forteresse qu'à une taverne. Mais ça n'est pas seulement le plus populaire des troquets de la Ruche, c'est aussi le plus célèbre. Il est fait pour ceux qui ont un peu de jonc à dépenser et qui ne sont pas rebutés par la vue du sang... Disons qu'il n'y a pas deux endroits comme la B&P dans tout Sigil.

Barl Hoxun (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 5/ Libre Ligue/ Loyal Neutre), un lascar au visage aigre et aussi balaise qu'un taureau, gère cet endroit et ne tolère aucun débordement, une règle de fonctionnement qu'assurent les deux femelles fensirs (des trolleses d'Ysgard) qui accueillent les consommateurs à l'entrée.

A l'intérieur, le sol est couvert de tapis rouges crasseux, alors que des lampes à huile à la flamme vacillante suspendues au

plafond mettent la pièce dans une obscurité aussi grande que des cavernes de Baator. Des paravents de bois, peints d'horribles représentations de la Guerre Sanglante, divisent la pièce principale en sections, écartant les matois des béjaunes, les videurs de coffres des explodeurs de crânes. Une douzaine de fensir de plus, portant des manteaux noirs marqués du sceau de B&P, travaillent comme brasseurs, vigiles et videurs. Hoxun les a engagés sur la base de leurs compétences innées pour le brassage et le combat.

Les videurs fensirs, Géants (extraplanaire) de taille G, FP 4 : DV 4d8+8, pv 26 ; Init +1 ; VD 12m ; CA 18 (pris au dépourvu 17, contact 10); attaque au corps-à-corps +7 (grande hache de taille TG, 2d8+7, 20/x2), à distance +4 (rocher, 1d6+5, 3m) ; allonge/ espace occupé : 3m/3m ; Attaques spéciales : jet de rochers, capacités magiques, sorts ; Particularités : réception de rochers, vision dans le noir 18m, sentir son jumeau ; Faiblesses spécifiques : vulnérabilité au soleil ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +2, vigueur +6, volonté +2.

Caractéristiques : Force 20, dextérité 12, constitution 15, intelligence 13, sagesse 12, charisme 7.

Compétences : escalade +9, discrétion +1, perception auditive +5, détection +5, survie +6

Dons : création de potions, tir à bout portant, tir précis.

Sorts (4/4/2/1, NLS 5, DD 11+ niveau du sort) : 0ème niveau : détection de la magie, lecture de la magie, rayon de givre, son imaginaire ; 1er niveau : brume de dissimulation, couleurs dansantes, projectiles magiques, protection contre la Loi ; 2ème niveau : force de taureau, ténèbres ; 3ème niveau : éclair.

Pouvoirs magiques : transmutation de la terre en pierre (3/jr), transmutation de la pierre en boue (3/jr)

Faiblesses Spécifiques : les fensirs seront pétrifiés s'ils sont exposés au soleil plus d'un round.

A l'intérieur de « La Bouteille et le Pichet », une épaisse porte de bois arbore le symbole B&P. Cette marque est peinte à la main et annonce des heures d'ouvertures entre 8 heures après pic et 8 heures avant pic, tous les jours. Deux fensirs montent la garde, refusant l'entrée aux peleurs connus et autres troubles-fêtes indésirables (bibards ou autre...)

Des paravents de bois divisent la pièce principale en trois parties ; une pour les

clients débutants et les petits buveurs, une pour les consommateurs réguliers et les buveurs sérieux et une dernière pour les amis d'Hoxun et les invités spéciaux. Deux barmans orques servent une variété de breuvages allant du jus de maïs (2 p.c. par pichet) au vin de cerise (1 p.a. le verre).

Le bureau d'Hoxun lui sert aussi de chambre à coucher (il y a un lit, une table de chevet, un coffre et une boîte de fer). Il est là la plupart du temps.

Deux WC, une pour les clients et l'autre pour les fensirs et les orques, contiennent un seau et une auge (qui sont vidés régulièrement – plus ou moins – par les orques). Les toilettes pour les non-humains sont gardées par une fensir qui dort, et sa tête repose sur une affiche où est inscrit : hors-service.

Les secrets de la Taverne : même si la B&P a son lot de bagarres, si l'on veut de l'action, il faut aller dans les pièces de derrière. Une porte secrète mène à une pièce aux relents de sueur et de sang. C'est ici que se déroulent les matches de boxe organisés par Hoxun, opposant son fils (un terme plutôt inapproprié puisque celui qui porte ce surnom est un cyclope) Akra contre n'importe quel challenger qui peut payer les droits d'entrée. Parier est ici l'activité principale. On ne peut assister au match qu'en ayant un ticket ; Hoxun livre des passes à ceux qu'il pense pouvoir faire de bons adversaires.

Jouer n'est pas exceptionnellement rare dans la Ruche, non plus que les matches de boxe. Alors qu'est-ce qui rend le spectacle d'Hoxun si populaire ? Premièrement, Akra n'est pas n'importe quel type de combattant. C'est une brute vicieuse qui tire beaucoup de gloire à éviscérer ses adversaires jusqu'aux taillères en lambeaux. Deuxièmement, ce ne sont pas réellement des matches de boxe, mais des combats sanglants qui finissent presque toujours par la mort (devinez de qui !). Et finalement, un challenger qui tient le coup gagne un prix pour le moins spécial –

un voyage à travers l'un des portails d'Hoxun, valable pour le gagnant et ses amis.

Les toilettes pour les non-humains sont l'entrée secrète à l'arène de boxe. Personne ne passe le garde sans ticket. Un passage sombre mène à une porte de métal, gardée par un orque qui vérifie les tickets des spectateurs une seconde fois. Il y a des chaises de bois autour de l'arène pour environ 100 personnes. Au milieu de la pièce, il y a une fosse circulaire, de 18 mètres de diamètre pour 6 mètres de profondeur. C'est là que les combats ont lieu.

Quand il ne combat pas, Akra demeure dans une salle couverte de paille avec une pile de crânes de sangliers dans un coin et un baquet d'eau dans un autre. Natif des Terres des Bêtes, il pèse 200 kilos, il porte une espèce de filet sur le dos fait en cuir de rhinocéros. Il a trois bras, le troisième (un membre mutant inamovible) dépasse de son torse.

Adra, cyclope mineur, Géant de taille G, FP 8 :
DV 13d8+52, pv 110 ; Init -1 ; VD 12m ; CA 18 (pris au dépourvu 18, contact 8) ; attaque au corps-à-corps +16/+11 (gantelets cloutés, 1d8+8, 20/x2) ; allonge/ espace occupé : 1m50/1m50 ; Attaques spéciales : jet de rochers ; Particularités : réception de rochers ; AL CM.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +12, volonté +3.

Caractéristiques : Force 27, dextérité 9, constitution 19, intelligence 6, sagesse 8, charisme 6.

Compétences : détection +4, escalade +13, saut +13.

Dons : attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînement.

Les adversaires d'Akra peuvent l'affronter dans la fosse, aussi longtemps qu'Hoxun approuve (seuls les humains et les demi-humains peuvent participer) et le participant doit payer une mise de 50 po. Certaines règles sont en vigueur :

1- Personne ne doit porter d'armure quelle qu'elle soit, ni utiliser d'armes ou de magie. Les combattants doivent se battre avec leurs poings, portant au maximum des gants de cuir avec des pointes de métal ; Hoxun fournit les gants (ces gants infligent 1d4 points de dommages). Du fait de sa grande force, Akra inflige un peu plus de dégâts. Les combattants peuvent aussi employer n'importe quel type d'attaque physique, comme la morsure et les coups de pieds. Les

challengers peuvent faire autant d'attaques qu'il leur est permis ; Akra a deux attaques par round avec ses poings.

2- Un match dure 15 rounds de combat ou jusqu'à ce qu'un des combattants ne meure. Si personne n'est mort, celui qui a pris le moins de dommages est déclaré vainqueur. Hoxun interrompra le match s'il voit qu'Akra est en sale état, déclarant le challenger vainqueur.

3- Si le concurrent abandonne, quitte la fosse ou utilise de la magie (en fait, de la magie qu'Hoxun remarque), il perd automatiquement le match. Un concurrent qui est défait perd sa mise et n'a plus le droit de concourir pendant au moins un mois.

4- Si le concurrent gagne, Hoxun l'escorte, lui et jusqu'à cinq de ses compagnons jusqu'à la salle des portails.

La Salle des Portails : au centre de cette pièce se trouvent cinq arches de granite rouge. Chacune fait deux mètres de haut (Hoxun les a découvertes sous un amas de décombres il y a près de 50 ans et a bâti la Bouteille et le Pichet autour). Lorsqu' Hoxun murmure les mots appropriés, qui agissent comme clé de portail, les arches deviennent des portails menant au Plan Primaire, au Plan Élémentaire de la Terre, à celui de l'Air, celui du Feu et celui de l'Eau. Le maître du jeu détermine le point d'arrivée exact.

6- Le Marché Nocturne de la Loge

A quelques pâtés de maisons de la Loge se trouve le Marché Nocturne ; c'est un carnaval de mauvais goût, d'objets à bon marché et de festivités médiocres. C'est un bon endroit pour découvrir des choses, ou pour retrouver des objets volés. Des centaines de badauds se rassemblent la nuit venue dans les ruelles étroites devant les étals délabrés du Marché.

Il y a de nombreuses opportunités d'acheter et de vendre tout ce à quoi on peut penser. On peut s'essayer à des jeux de hasard, s'imbiber de vin bon marché jusqu'à s'écrouler. On peut rencontrer les Chaoteux qui fréquentent le Marché Nocturne.

Un péquin voulant des marchandises de qualité à des prix raisonnables – vendues par des gens raisonnablement honnêtes – devrait aller dans le Quartier du Marché. Si quelqu'un veut acheter du venin de serpent, engager un lascar, ou vendre un objet volé,

alors le Marché Nocturne lui tend les bras. Trois choses :

Ne demandez pas de noms.

Ne demandez pas de garanties.

Ne demandez pas à échanger.

Un péquin a besoin qu'on lui rende service, un service à proprement parler pas très avouable : pas de problème ! Dites juste ce qu'il y a à faire. Si vous voulez un anneau de saphir et que sa provenance vous importe guère, allez encore au Marché Nocturne. Si vous avez envie de jouer, alors, allez dans une maison de jeu.

Ce qui se trouve sur les étals des receleurs du Marché Nocturne de la Loge est assez variable, étant donné le peu de régularité des fournisseurs. La plupart des objets disponibles sont du matériel d'aventuriers (vêtements, armes, sacs et toutes les pièces d'équipement habituelles), ainsi que des objets usuels provenant de cambriolages de maisons des quartiers voisins (meubles, couverts, objets de décoration).

Fréquence : pour tous ces objets, il y a 50% de chances par soir de trouver un exemplaire de ce qu'on veut (plus ou moins 40% selon la rareté).

Prix : ils sont fixés à 75% du prix neuf, mais un marchandage permet de descendre jusqu'à 50% (si vous êtes un cambrioleur ou un détrousseur, vous pourrez les refourguer à un receleur de 10 à 40% du prix selon leur rareté et la légalité de votre matériel).

Qualité : pour chaque objet acheté au Marché Nocturne de la Loge, lancez un jet de pourcentage pour en déterminer la qualité :

0-10% : marchandise défectueuse, se cassera au bout de quelques utilisations. Comporte quelques défauts visibles (valeur 30% du prix). Les armes de cette catégorie ont -1 au toucher et aux dégâts, et se casseront sur un jet de 1 au D20. Une armure de ce type aura un malus de 1 à la CA et cassera si l'assaillant réussit une attaque critique.

11-35% : marchandise de qualité médiocre. Comporte un petit défaut usuel ou est moins pratique d'utilisation (valeur 50% du prix). Armes : -1 aux dégâts. Armure casse sur un critique de la part de l'assaillant.

36-75% : qualité normale, mais ne vaut que 85% de sa valeur d'origine.

75-95% : qualité supérieure : par sa décoration ou son efficacité, cet objet est supérieur à la moyenne (valeur 120% du prix).

96-98% : objet de maître artisan (valeur au moins 200% du prix). Armes ou armures de maître.

99% : objet enchanté. Dispose d'un enchantement mineur rendant l'objet autonome, ou fascinant (ex : balais automatique, cruche d'eau fraîche, meuble qui ne s'ouvre que sur un mot de commande,...)

00% : objet magique à part entière : trouver un objet magique correspondant au type d'objet en question. Le receleur ne s'est pas aperçu qu'il avait un objet hors du commun entre les mains.

Mais si vous avez besoin d'un document – un document spécial – il y a une seule option et c'est Retzz (Planaire/ mâle tieffelin/ voleur niveau 5/ Libre Ligue/ CN), un tieffelin aux lèvres fines pas plus haut qu'un mètre quarante, qui a élevé la falsification au rang d'art. Il n'y a pas de documents fait à la main ou imprimés qu'il ne puisse recopier. Dans les mains de Retzz, un crayon est une arme plus formidable que l'épée d'un tanar'ri.

Bien que Retzz puisse paraître aux yeux de tous pour quelqu'un de sa profession, comme quelqu'un de relativement honnête, simplement le trouver peut s'avérer d'une grande difficulté. Il n'a pas de résidence permanente, pas de taverne favorite, pas de famille ou d'amis pour parler de ses agissements. Si un péquin fait circuler le bruit qu'il va au Marché pour se procurer un « travail au crayon », Retzz peut aller à sa rencontre de lui-même. Autrement, le mieux est de le chercher au théâtre de la Tempête de Sable dans le Quartier du Marché. Retzz s'essaye au métier d'acteur et donne des lectures de poésie dramatique sous le nom de Linn Smester. Il se déguise quand il joue d'une longue perruque noire et d'une cape de velour sombre. Un péquin lui laissant une note expliquant des besoins de falsification pourra obtenir une réponse dans les deux jours.

L'épée de mort tanar'ri ? Une lame de deux mètres de long, en acier rouge, qui produit les effets d'un *doigt de mort* à tous ceux qui la touchent. Bien que peu de ces lames aient été vues à Sigil dans les dernières décennies, (elles sont presque impossible à dénicher), Retzz peut vous obtenir un reçu pour une de ces lames.

La table ci-dessous montre le coût de divers documents falsifiés par Retzz. Ses documents sont

impossibles à distinguer des originaux. Retzz demande la moitié du prix avant d'effectuer le travail et le reste à la livraison du document, au moment et à l'endroit qu'il choisit. Il lui faut un ou deux jours pour effectuer un tel travail, selon la complexité du papier à reproduire. Comme il a beaucoup de demandes (trop), ses conditions sont non-négociables. Si un client discute trop les prix, il pourra les doubler.

Ticket pour les matches de boxe à la Bouteille et le Pichet 1po

Un reçu de paiement.....5% du prix des biens

Une lettre de recommandation pour un travail.....5 po

Un accusé de réception.....25po

Vous trouverez aussi fréquemment l'étal du tristement célèbre Yerenek, un illithid totalement aplani qui fait quelques excursions à Sigil pour écouler ses productions. Cet artisan plus que spécial est un des plus grands spécialistes en poison de tout le Multivers, et hormis la gamme classique (qu'il sait intégralement fabriquer), il pourra aussi répondre à des commandes si on le paye suffisamment. Il y seulement 25% de chances que son étal soit présent au Marché Nocturne, il réside par ailleurs dans sur Extrêmia (où il est l'un des alchimistes les plus renommés). Vous ne vous apercevrez pas forcément de quelle race il est puisque son visage est toujours caché sous des bandelettes de toile et sous une épaisse capuche. C'est un paria pour sa race, et aussi bien les githzeraïs que les githyankis lui feraient la peau si son identité était découverte.

Les poisons de Yerenek, quoi que portant des noms différents, correspondent à l'ensemble des poisons du Guide du Maître.

Parmi les cambrieurs et les détrousseurs qu'on retrouve souvent en train de fourguer leurs dernières « trouvailles » aux receleurs du coin, on peut parler de la bande des frères Finnigan, de jeunes cambrieurs qui sauront louer leurs services pour quelques pièces.

7- Les Étables de la Pierre VERTE

Les montures en général sont très rares et ont une durée de vie très limitée à Sigil. De

ce fait, ce commerce est plus ou moins unique. Situées dans l'allée de la Botte Noire, les Etables de la Pierre Verte, un entrepôt branlant peint en vert, Bismen Yscoppel (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 3/ Marqués/ LN) loue des montures de toutes sortes, des chevaux de monte (il n'en dispose que quatre ou cinq à la fois) au sanglier crachant.

Yscoppel pratique des prix bon marché, mais ses animaux ne sont pas exactement de premier choix. Certaines de ses montures vont si lentement qu'elles doivent certainement avoir un rocher dans l'estomac. D'autres ont le dos qui s'affaisse comme les fondations des Scories. Certaines, aussi, ont la fâcheuse tendance de stopper net en pleine course, ce qui n'est pas nécessairement une mauvaise chose si cela arrive près des « Viandes d'Orsmonder ».

Les montures : voici une table des prix exacts des montures que Bismen Yscoppel a à vendre ou à louer. Cette table indique aussi le poids maximum portable par ces carnes. Yscoppel accepte les paiements en pièces ou en biens d'une valeur équivalente (par exemple, il acceptera trois bouteilles de verre, qui coûtent 10 p.o. l'une, en échange d'un cheval). Dans la plupart des cas, les prix sont non-négociables.

Si une monture louée n'est pas ramenée à temps, il faut payer son prix complet. Yscoppel emploie trois ogres pour traquer les mauvais payeurs et s'assurer qu'ils remboursent ce qu'ils doivent.

Sil Orsmonder, des « Viandes d'Orsmonder », achètera les cadavres des montures pour la moitié de leur prix d'achat (une mule morte, par exemple, est rachetée 8 po). On peut aussi imaginer que des trafiquants de rues vous rachètent ces cadavres pour le tiers du prix.

Cheval de monte, animal de taille G, FP 1/2 : DV 3d4+6, pv 12 ; Init. +1 ; VD 18m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 12) ; BAB +2/ lutte +8 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision dans le noir (18m) ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +5, volonté +2.

Caractéristiques : force 14, dextérité 13, constitution 15, intelligence 2, sagesse 12, charisme 6.

Compétences : détection +4, perception auditive +4.

Dons : course, endurance.

Charge transportable : 100 kg.

Prix de location/ jour : 5 p.a.

Prix d'achat : 30 p.o.

Mule, animal de taille G, FP 1/2 : DV 3d4+9, pv 15 ; Init. +1 ; VD 9m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 12) ; BAB +2/ lutte +9 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision nocturne (18m) ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +6, volonté +1.

Caractéristiques : force 16, dextérité 13, constitution 17, intelligence 2, sagesse 11, charisme 6.

Compétences : détection +6, perception auditive +6.

Dons : endurance, vigilance.

Charge transportable : 125 kg

Prix de location/ jour : 2 p.a.

Prix d'achat : 12 p.o.

Poney, animal de taille M, FP1/8 : DV 2d4+2, pv 6 ; Init. +1 ; VD 6m ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; BAB +1/ lutte +2 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (1m50/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision dans le noir (18m) ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +4, volonté +0.

Caractéristiques : force 13, dextérité 13, constitution 12, intelligence 2, sagesse 11, charisme 4.

Compétences : détection +5, perception auditive +5.

Dons : endurance.

Charge transportable : charge légère jusqu'à 37,5 kgs, intermédiaire jusqu'à 75 kgs, lourde jusqu'à 112,5 kgs.

Prix de location/ jour : 2 p.a.

Prix d'achat : 12 p.o.

Sanglier baveux, animal de taille M, FP1 : DV 3d4+12, pv 18 ; Init. +0 ; VD 12m ; CA 16 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; BAB +2/ lutte +4 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (1m50/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision nocturne (18m) ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +6, volonté +2.

Caractéristiques : force 15, dextérité 10, constitution 17, intelligence 2, sagesse 13, charisme 4.

Compétences : détection +5, perception auditive +7.

Dons : robustesse, vigilance.

Charge transportable : charge légère jusqu'à 37,5 kgs, intermédiaire jusqu'à 75 kgs, lourde jusqu'à 112,5 kgs.

Prix de location/ jour : 5 p.c.

Prix d'achat : 3 p.o.

Description : les Sangliers baveux sont d'aimables animaux ressemblant à des cochons et venant des Terres des Bêtes. Ils ont des yeux pleins de conjonctivite et un pelage gris. Il crachent en permanence des glaires jaunes.

Vache des sables, animal de taille G, FP1 : DV 3d4+6, pv 12 ; Init. +0 ; VD 9m ; CA 16 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; BAB +2/ lutte +6 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision nocturne (18m) ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +4, volonté +2.

Caractéristiques : force 13, dextérité 10, constitution 12, intelligence 2, sagesse 13, charisme 4.

Compétences : détection +2, perception auditive +3.

Dons : endurance.

Charge transportable : charge légère jusqu'à 17,5 kgs, intermédiaire jusqu'à 37,5 kgs, lourde jusqu'à 75 kgs.

Prix de location/ jour : 1 p.a.

Prix d'achat : 6 p.o.

Description : les vaches des sables sont un croisement à six pattes entre un taureau et un chameau et sont natives d'Arcadia. Leur robe est blanche et elles soufflent légèrement quand elles marchent.

Quelles que soient leur espèce, toutes les montures d'Yscoppel ont ces caractéristiques en commun :

-elles ont seulement 1d4 points de vie par dé de vie.

-elles ne peuvent être entraînées comme les animaux normaux et ne répondront jamais à des ordres spéciaux associés à la compétence équitation.

-elles ne peuvent pas attaquer.

-elles ne peuvent pas trotter ou galoper et ne se déplacent pas plus vite que leur mouvement normal.

-sur un terrain favorable, elles peuvent parcourir une distance en miles égale à leur mouvement maximum.

Désagréments spéciaux : quand un personnage loue une monture de Bismen, le MJ lance 1d10 sur la table suivante et détermine si la monture a un désagrément. Il le note en secret et ce défaut se manifestera quand il le voudra. Le défaut n'est pas immédiatement repérable. Si l'on réussit un jet de dressage DD 15, le MJ pourra dire de manière générale que « ce cheval semble malade » ou « cette vache des sables ne semble pas pouvoir aller plus vite. »

D10 : 1-5 : pas de défauts

6 : la monture émet en permanence des bruits bizarres qui rendent le PJ repérable.

7 : la monture part régulièrement dans une direction aléatoire, ignorant les ordres du cavalier.

8 : à peu près toutes les heures, la monture se couche sur le sol pendant 1d10 rounds.

9 : la monture va à la moitié de sa vitesse normale.

10 : la monture décède brusquement.

8- Le Mur des Grapittis

Au bord des Scories, non loin du Garde-Manger d'Allesha, s'élève un mur de pierre, presque un bloc. Il est aussi long et large qu'un géant des tempêtes. C'est tout ce qui reste d'un rempart de protection, ravagé par le passage de la Guerre Sanglante dans la Ruche (c'est les Scories qui rappellent le mieux ce passage). Le mur, fait d'une roche sombre de la Gehenne, semble avoir été d'un grand attrait pour tous les béjaunes qui avaient quelque chose à dire. De la poésie de bas étage (« *Quand je vais aux Elysées, je leur apporte la paix* »), quelques déclarations d'amours, ou même quelques phrases mystérieuses couvrent chaque centimètre du mur.

Si un péquin a quelques heures devant lui, il peut faire des lectures intéressantes. Et si l'on s'y penche de plus près, on pourra faire quelques découvertes très utiles. Par exemple, à côté du coin en bas à gauche, quelques lascars ont inscrits plusieurs séries de « X » et de « O ». Un commentaire

accompagne chaque série. Il ne faut pas voir là une quelconque œuvre d'art ; c'est une liste de repères donnés aux nouveaux-venus par courtoisie. Que signifient les marques ? Apparemment, qui que ce soit qui les ait inscrites, il pensait que ça serait compris.

Le secret : les symboles sur le Mur des Graffitis sont des repères pour les maisons, que l'on retrouve sur divers bâtiments de la Ruche. Un personnage qui connaît les définitions de ces marques saura qui il pourra trouver dans telle ou telle maison... Ces marques ne sont pas universelles ; d'autres groupes de la Ruche peuvent utiliser d'autres signes, ou interpréter certains signes d'une autre manière.

XXO (pas de redresseurs de torts) : une taverne où ceux qui fuient la justice et tous ceux qui veulent faire profil bas sont protégés des yeux indésirables. Un paiement modeste, habituellement de 1 à 2 p.a. par jour vous assure que le propriétaire n'ira pas vous balancer.

OXO (matois musclé) : la maison d'un lascar indépendant qui pourra intimider, donner quelques coups, ou même tuer pour du jonc. Les prix dépendent des risques : bastonner un vendeur ambulant coûtera seulement une pièce d'argent, alors qu'assassiner un factor coûtera plusieurs centaines de pièces d'or. La brute insistera généralement pour être payé à l'avance et ne donne aucune garantie de réussite.

OXOXO (pas d'empaillleurs) : une salle de jeu embrumée, avec aucune restriction sur le type ou la taille des mises ; il peut y avoir des gemmes, des objets magiques ou des esclaves. Les jeux de dés sont communs. Les tricheurs, avérés ou suspectés, sont tués sur le champ.

OOXX (argent sale pour matos brûlant) : un receleur. Si un objet est trop dangereux pour être vendu au Marché Nocturne de la Loge, c'est l'endroit où le refourguer. Le receleur paiera généralement de 5 à 10 % de la valeur véritable de l'objet.

XXXX (si t'es pas encore mûr pour le Livre des Morts) : la maison d'un soigneur, habituellement de niveau 3 ou plus avec la compétence de premiers secours, qui utilise des soins magiques et des herbes médicinales. Aussi longtemps que le paiement est là, le soigneur ne pose pas de questions à propos du patient, ni sur les circonstances.

XXOO (bye-bye, béjaune !) : un bâtiment abandonné contenant un portail vers un autre plan. Le type de portail (permanent, temporaire ou nomade) est choisi par le MJ.

choix s'ils veulent aller mieux : il peuvent se fourrer dans leur taverne habituelle et espérer que les Puissances leur viennent en aide ou ils peuvent cracher au bassin et engager un soigneur. Autrement, ils peuvent se coucher dans la rue et mourir, ou encore se rendre à « l'Infirmier des Esprits Las », un hôpital de charité de la Ruche. Ces deux choix-là sont ceux des désespérés ; et quoi qu'il arrive, c'est la mort qui attend les péquins qui les font. Mais des deux, ce sont ceux qui choisissent la rue qui auront le moins à souffrir.

Il y a des murs de briques incrustées de détrit, les fenêtres sont barrées par des tiges de métal aussi épaisses que les bras d'un homme. L'infirmier des esprits las ressemble à une prison – ce qui n'est pas si loin de ce qu'elle est. Comme on peut s'y attendre, « L'Esprits Las » a du mal à attirer des patients, ce qui fait que les repas chauds proposés (comme les soins gratuits), servent de leurres pour faire venir les miséreux.

L'honorable Kluppin Livesay, juge à la Cour Centrale de la Ruche, envoie régulièrement des condamnés à « L'Esprit Las » pour une « réhabilitation » ; l'équipe tente de les transformer en membres productifs de la société avec à la clé électrochocs (pour les cas les plus désespérés), eau froide et acupuncture directement dans le cerveau.

Préférant la chirurgie expérimentale aux soins magiques, l'équipe de l'infirmier a les mêmes relations avec ses patients que les chats ont avec les souris. L'équipe est brutale et indifférente à la souffrance (que ce soit la leur ou celle des autres). Si un patient meurt sur la table d'opération, ça ne fait rien ; il en reste beaucoup d'autres dans la salle d'attente. Les traitements incluent des saignées, des amputations et des torsions d'os. Ces soins, prescrits par Ridnir Tetch, sont les mêmes que vous ayez la fièvre ou une indigestion.

On peut se questionner sur l'opportunité de nommer un Morné médecin. Après tout, un péquin qui croit que le secret du Multivers est qu'il n'y a pas de secret, que la

9- L'infirmier des Esprits Las

Un péquin malade ou un lascar qui commence à pêter les plombs ont peu de

folie qui vient avec l'acceptation complète de cet absolu manque de direction est la chose la plus rationnelle qui puisse vous arriver – et bien, ce genre de personne n'est pas la mieux placée pour vous soigner.

Ridnir Tetch (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 9/ Morne Cabale/ Neutre Mauvais) n'est pas seulement médecin, il est aussi membre à part entière de la Morne Cabale. En tant que chef de l'Infirmierie des Esprits Las, il supervise le traitement de douzaines de patients chaque mois. Et si loin qu'on se rappelle, on n'a pas souvenir que le sort d'un seul de ses patients l'ait empêché de dormir. De l'empathie pour des victimes souffrantes ? Une larme pour un vieil homme agonisant ? Pas pour Tetch.

Comme les enfants aiment à observer ce qui arrive quand ils arrachent les ailes d'un papillon, Tetch aime à empaler, découper, déplacer les organes de ses patients, juste pour voir ce qui va se passer. S'ils vont mieux, tant mieux. Sinon, tant mieux aussi. Tetch a toujours de nouvelles techniques à expérimenter. Et il a beaucoup de « papillons »...

Comme ses parents ont été tués par un clerc incompetent quand il était jeune, Tetch n'utilise pas ses capacités de prêtre pour soigner. Il croit que toutes les pathologies peuvent être guéries par la manipulation du corps. Il faut juste savoir où couper, où arracher, où tordre. Des rumeurs circulent selon lesquelles Tetch serait financé par des Marqués fortunés du Quartier des Gratte-Papiers qui espèrent profiter de toutes les découvertes médicales que le médecin en chef pourrait faire.

Tetch mesure près de 2m10, il est aussi fin qu'un fil et il a une tignasse blonde grisonnante ainsi que des yeux ressemblant à des pois noirs. Il porte une blouse tachée de sang qu'il refuse de laver ; il considère ces tâches comme le symbole de ses années d'expérience. Il parle en murmurant et à moins qu'il soit en train d'essayer d'amadouer un patient récalcitrant pour qu'il

entre en salle d'observation, il ne sourit jamais.

Ridnir, mâle humain, prêtre niveau 9, Planaire, Morne Cabale, humanoïde de taille M ; FP 9 : DV 9d8, pv 38; Init +0 ; VD 9m ; CA 12 (pris au dépourvu 12, contact 10); attaque au corps-à-corps +7/+2 (scalpel, 1d4+1, 20/x3) ; Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants ; Particularités : capacités de faction, domaines ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +6, volonté +11.

Caractéristiques : force 12, dextérité 10, constitution 10, intelligence 14, sagesse 16, charisme 14.

Compétences : art de la magie +12, bluff +4, concentration +10, connaissance (mystères) +13, connaissance (religion) +13, diplomatie +16, premiers secours +8, profession (chirurgien) +8, psychologie +5.

Dons : prestige, préparation de potions, extension de durée, dispense de composantes matérielles, volonté de fer.

Sorts (6/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 2+1/ 1+1, NLS : 9, DD 13+niveau): 0ème niveau : *détection du poison, détection de la magie x2, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels, stimulant* ; 1er niveau : *compréhension des langages* (d), *bouclier de la foi, frayeur, injonction, regain d'assurance, sanctuaire* ; 2ème niveau : *augure, immobilisation de personne, silence, zone de vérité, soins modérés, endurance de l'ours* (d); 3ème niveau : *malédiction* (d), *panoplie magique* (a), *animation des morts, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives* ; 4ème niveau : *détection du mensonge* (d), *immunité contre les sorts, ancre dimensionnelle* ; 5ème niveau : *débilité* (d), *colonne de feu*.

Domaines : Souffrance* (*contact douloureux* 1/jour, jet de toucher au contact, en cas de succès, la victime a -2 en force et dextérité pendant 1 minute, cela n'affecte pas les créatures immunisées aux critiques), Pensée* (+2 en bluff, diplomatie, psychologie)

*Domaines du Compendium Arcanique.

Possessions : scalpel, scie, marteau et burrin, blouse tachée de sang, blouse propre, petites lunettes, toque blanche.

Capacités de faction : immunité aux sorts affectant l'esprit, jet de sauvegarde automatique pour les *détection de pensées*.

Immunité aux pouvoirs psioniques affectant l'esprit.

Absorber la folie : Lhar peut absorber la folie magique d'un tiers. Il doit pour cela méditer une heure et libérer son esprit de toute pensée, 15% de chances d'échouer, deux essais maximum. Il doit ensuite réaliser un rituel qui consiste à masser la tête

de la victime, jusqu'à ce que la folie de cette dernière se manifeste. c'est à ce moment là qu'il l'absorbe, devenant épuisé pour 1d12+4 heures. Le Morné doit alors passer deux jours d'intenses angoisses pour digérer cette folie.

Faiblesses de faction : tous les jours, doit jeter 1d20. S'il fait 1, il est trop dépressif pour agir de la journée. Rater ce jet trois jours d'affilée vaut à tout Morné d'être interné dans l'aile des Mornés fous*.

* Voir Factol's Manifesto pour la durée et les possibilités de réussite du traitement.

L'infirmier est un bâtiment sur trois étages qui se situe à mi-chemin entre le Billot du Boucher et le Garde-Manger d'Allesha. Les gens qui viennent pour la première fois dans la Ruche devraient faire attention à cet endroit. Si l'un de leurs amis venait à disparaître, il y a de bonnes chances pour qu'il ait été admis à l'Infirmier.

L'intérieur de l'Infirmier des Esprits Las est fait de blocs de granite gris, le sol est couvert de céramiques noires et porte des marques. Des barreaux de fers bloquent toutes les fenêtres et les portes sont renforcées de la même façon.

La salle la plus attractive de l'infirmier, la réception, a des murs faits de bois de chêne, une porte de bois poli et un secrétaire demi-elfe assis derrière un bureau de marbre blanc. Il s'adresse aux patients entrant et relaie les informations à Tetch via un aide administratif. Généralement, seules les créatures extraplanaires d'origine inconnue, les êtres particulièrement vicieux et les ennemis de Tetch sont refusés à l'entrée.

La salle d'attente pue la sueur de douzaines de patients entassés sur le sol de pierre. Il arrive qu'il faille attendre une journée entière avant d'être examiné dans une salle d'observation. Les patients qui meurent pendant l'attente sont emmenés par la porte de gauche et jetés dans la rue pour que les récupérateurs les ramassent.

Une fosse de 6 mètres de diamètre pleine d'eau brune sert de baignoire. Les patients dégueulasses doivent prendre un bain avant d'être amenés dans une salle d'observation. Les auxiliaires changent l'eau de temps en temps avec celle de la mare des ossements.

Les patients sont examinés dans de petites pièces, chacune contenant une plate-forme de bois couverte d'une couverture élimée (pour le patient) et d'une chaise de bois (pour Tetch). Un petit meuble dans chaque salle contient des couteaux, des aiguilles et autres outils. Dans le coin, il y a un baquet d'eau et des chiffons pour ne pas mettre de sang partout.

Des tables de bois entières sont couvertes d'équipement de dissection dans le laboratoire, où l'on peut aussi voir beaucoup d'ossements humains. Le mur de gauche abrite des étagères pleines de jarres et de bocaux remplis d'organes humanoïdes (cerveaux, coeurs...) Les étagères de droite contiennent des cages pleines de rats et de grenouilles. Tetch s'entraîne ici à diverses techniques chirurgicales et pratique aussi ses autopsies.

Dans la salle de chirurgie, les patients sont attachés à une plate-forme de pierre surélevée. Tetch attache des cordes à des anneaux de métal au mur jusqu'aux membres du patient et passe ensuite à l'action. Sur une table de bois reposent ses rasoirs, ses aiguilles, bistouris et autres pinces. A côté de cette table, il y a un panier de raisin, sa seule nourriture durant ses marathons chirurgicaux (on raconte qu'une fois, quelqu'un avait remplacé le raisin par des mouches mortes ; Tetch ne sembla pas s'en apercevoir, ou si ce fut le cas, il n'eut aucune réaction).

Tetch a un arrangement avec les Viandes d'Orsmonder, qui lui fournissent 25 kilos de restes de viande chaque jour (au choix d'Orsmonder : du cheval, du chat, du chien, du rat,...) ; il les paye la moitié du prix normal. A partir de cette viande à la qualité douteuse, l'équipe de cuisiniers prépare la nourriture pour les patients et le personnel.

De petits trous creusés dans le sol des salles de repos des infirmiers permettent aux membres de l'équipe d'observer et de s'amuser aux dépens des gens en bas. La plupart des auxiliaires sont des hommes ou des femmes humains ne dépassant pas le niveau 1. Il y en a six qui font les trois huit.

La récupération à l'infirmierie des esprits las se fait couché sur un lit fait d'une plateforme de bois. La plupart des patients, à cet endroit, sont attachés par des cordes, des sangles de cuir ou des chaînes de métal (pour leur propre sécurité, bien entendu).

Les quartiers de Tetch sont meublés d'un lit d'airain avec un oreiller et un matelas de plumes, un bureau en bois poli, une table de chevet en marbre et des rangées d'étagères en bois. Le plus haut tiroir du bureau contient un double de toutes les clés des portes de l'infirmierie (Tetch en transporte un autre avec lui tout le temps).

Les infirmiers stockent les corps des patients décédés dans la morgue. Une fois par jour, Tetch examine les cadavres et marque leurs nuques avec du charbon ; les corps avec une barre sont ramenés au labo pour subir d'autres examens. Les auxiliaires font glisser les « deux fois marqués » en bas d'une longue rampe dans la Mare aux Ossements. A l'occasion, il arrive qu'un cadavre se coince dans la rampe et qu'un infirmier soit obligé d'aller le décrocher et de remonter jusqu'à la morgue.

La mare fétide de près de 50 mètres de diamètre et 10 mètres de profondeur est remplie d'une eau de pluie brune et des restes d'un nombre incalculable de cadavres.

10- La Maison d'Abigaëlle

Abigaëlle est une vieille Homme-Poussière qui ne paye pas de mine. Elle est grosse, la soixantaine passée, et toujours vêtue de sa toge d'Homme-Poussière. Elle vit dans une cahute au nord de la Morgue, où elle a travaillé comme embaumeuse pendant pas mal d'années. Sa maison n'est pas plus grande qu'une chambre de bonne, et quand elle reçoit un client, de toute manière, on est à l'étroit. Le mobilier est sans prétention, et il y a plusieurs niveaux d'étagères qui lui servent à entreposer aussi bien les produits finis que ses ingrédients.

Abigaëlle est connue pour vendre toutes sortes de baumes et de potions, y compris les

très célèbres *charmes de caillot* (rend 9 Pv), de *sang* (rend 24 Pv), et de *cœur* (rend 36 Pv). Elle est l'une des seules personnes à Sigil à connaître leur mode de préparation et elle a beaucoup de clients. Par ailleurs, les gens du coin la font parfois venir comme sage-femme et elle ne refuse jamais une telle mission.

Ce que les clients ne savent pas, c'est que la plupart des ingrédients qu'elle utilise sont des restes de cadavres. Les célèbres charmes tirent leur nom de ce dont ils sont extraits et si les gens savaient qu'ils nécessitent des restes de morts (souvent humains), il est probable que plus d'un cesserait d'en consommer. Abigaëlle se fournit à la Morgue, puisque elle a des amis qui y travaillent toujours et qu'il faut bien faire quelque chose des fluides et organes qu'on extrait du corps pour l'embaumement. Si Abigaëlle est toujours partante pour pratiquer des accouchements, c'est qu'en récupérant le placenta, elle réalise des *potions de grand soin*.

Abigaëlle fabrique les charmes et potions à hauteur de 4 par jour, et elle a rarement plus de 10 potions ou charmes de soins d'avance.

Le problème majeur d'Abigaëlle et la raison pour laquelle malgré son commerce, elle ne gagne pas d'argent, c'est qu'elle se fait racketter par quelques fiers-à-bras de l'Académie des Vrais Guerriers (école d'escrime du Bas-Quartier). L'un d'entre eux a eu cette idée il y a près de 5 ans. Depuis, ce dernier a été envoyé à la Guerre Sanglante et y est mort, mais ses camarades ont pris le relais et c'est devenu une coutume (une espèce de rite initiatique) parmi les nombreuses brimades que ces « vrais guerriers » font subir aux bougres de la Ruche. Hormis le problème financier, la terreur dans laquelle vit Abigaëlle fait qu'elle a abandonné sa quête de la Vraie Mort.

11- L'Auberge du 7^{ème} Bonheur

L'Auberge du 7^{ème} Bonheur est une soupe populaire de la Ruche, le quartier le plus sale et le plus mal famé de la cité. Il y a tellement de miséreux dans cette portion de la ville que l'Auberge n'est pas de trop. Il faut noter que si le district alentours (l'extrémité du district de marbre) est très sale et très pauvre, les travaux effectués grâce à l'argent de la propriétaire des lieux (qui a reçu de nombreuses donations de ses généreux amis) ont rendu l'endroit beaucoup plus salubre et beaucoup plus chaleureux.

L'Auberge n'était avant qu'un simple bâtiment à moitié délabré (qui comptait une grande salle servant à la fois de salle à manger et de dortoir, avec une cuisine et une chambre pour la propriétaire dans une tour adjacente à moitié détruite). Dans ce bâtiment principal, elle a aménagé un étage pour en faire un véritable dortoir. La tour a été reconstruite : trois étages servant de lieu de vie à la propriétaire et à sa famille. En plus, dans l'étroite ruelle, une dizaine des taudis qui étaient sur le point de s'écrouler ont été rénovés et abritent désormais des familles entières de miséreux...

Le style du bâtiment principal est très sigilien : une architecture sombre, adaptée à des ruelles étroites. La toiture est agrémentée des grandes lames argentées qui ornent nombre de bâtiments de la cité. La tour est un peu biscornue et présente le même type de lames. C'est un bâtiment assez pauvre, quoi qu'il en soit, même s'il a été considérablement solidifié... La ruelle a par contre été rénovée par des gens venant d'un monde Primaire, aussi le style est beaucoup plus rustique, beaucoup plus droit. Plus loin dans la rue, il y a une passerelle reliant deux de ces bâtiments au niveau du 1^{er} étage. La rue forme un petit village de déshérités.

Il se dégage de ces bâtiments des fumées de cuisine et des lueurs de flambées de cheminées, qui rendent les lieux très vivants. Les gens discutent aux fenêtres, travaillent ensemble à des tâches simples (rempaillage

de chaises, couture, cordonnerie...) Depuis l'arrivée de Charlotte, la propriétaire, beaucoup de ces gens ont un peu repris goût à la vie ici et travaillent volontiers pour le bien de la petite communauté qui s'est recréée.

Il y a des gens de races très différentes : des humains (en majorité), des tieffelins, des githzeraïs, quelques bariures, quelques aasimars, divers représentants de races humanoïdes variées. Tout ce petit monde cohabite grâce à la gentillesse de la propriétaire des lieux, qui sait comment concilier les souffrances de toutes ces personnes. Ceux qui viennent ici ont pour vrai point commun d'être des déshérités : il y a des pauvres au fond du trou, des orphelins, des alcooliques et pas mal de gens que la complexité de cette cité a rendu tout simplement fous... Nombre d'entre eux portent les vêtements rapiécés grossièrement, que confectionne Charlotte et ceux qui l'aident.

Charlotte Descages, la propriétaire : on ne peut pas parler de l'Auberge du 7^{ème} Bonheur sans parler de celle qui l'a fondée, Charlotte Descages, une prêtresse d'Apollon qui fait partie de la secte des Donneurs de l'Anneau (secte dont le précepte principal est de ne jamais refuser de donner quelque chose si on nous le demande). Charlotte est une aasimar (moitié-humaine, moitié-guardinal) et garde quelques-uns des traits physiques transmis par sa mère, c'est-à-dire des petites cornes de chèvre sur le crâne et une forme de tête un peu particulière. Charlotte est petite (1M55), un peu boulotte (60 kilos) et habillée très simplement d'une grande robe style baba-cool qu'elle a confectionnée. Elle porte souvent une besace en toile sur le côté et un tablier de cuisine avec une grande poche devant. Elle est blonde, les cheveux assez longs, souvent attachés ou tressés. Elle a l'air joviale, d'une grande douceur et elle est très attentive aux autres. Elle semble approcher la trentaine.

Charlotte ne refuse jamais quand on lui demande quelque chose. Aussi bien à manger

que des habits que des soins (voir même des sous), elle fait tout pour rendre les gens heureux et elle est toujours prête à écouter quelqu'un qui ne va pas bien.

Aldeberan, son mari : le mari de Charlotte est un ancien aventurier, un aasimar mi-humain, mi-aasimon. C'est un guerrier qui a vécu pas mal d'aventures avant de se poser là et les murs de l'Auberge sont décorés par nombre d'armes qu'il a ramenées... il porte une paire d'ailes dans le dos qui ne sont plus qu'à moitié fonctionnelles. Une de ses particularités, c'est sa monture, un frelbar (un énorme insecte volant ramené d'une bataille de la Guerre Sanglante).

Katia : c'est une jeune tieffelin sauvée d'un village sous la surface par les amis d'Aldeberan à l'époque où la peste ravageait Sigil. Elle est assez hostile de prime abord et son attitude laisse penser qu'elle est méchante. Cependant, elle est vraiment reconnaissante qu'on l'ait ainsi recueillie et elle suit l'exemple de Charlotte, tout en gardant un certain franc-parler tieffelin. Elle a une quinzaine d'année, elle est maigre, a des cheveux auburn, des tâches de rousseur et des pointes naissantes sur ses avant-bras...

12- Le BUREAU de l'Hygiène

Cette grosse bâtisse chancelante se trouve au beau milieu d'une place mal famée de la Ruche. Par rapport au reste du quartier, on peut quand même dire que c'est un vrai bâtiment qui a été construit en dur, même s'il faut avouer qu'on n'y a pas mis le prix.

Ce bureau est la résultante d'une décision de la Chambre des Orateurs prise à la demande de l'Harmonium. Il est rattaché aux services publics du Bureau des Renseignements, même s'il ne reçoit aucun ordre de cette institution. Pour l'heure il est conjointement financé par la Chambre et par l'Harmonium. Depuis vingt ans que ce service existe, ses budgets ont constamment été revus à la baisse soit d'un côté, soit de l'autre. On peut supposer qu'à une échéance

de dix ans, ce bureau devra fermer ses portes, faute de financement.

Au début, le bureau de l'hygiène avait pour vocation l'assainissement de la Ruche !!! Dans cette perspective, des équipes d'éboueurs sillonnaient les rues de la Ruche avec des charrettes pour les déblayer et les nettoyer.

Par ailleurs, des inspecteurs de l'habitat visitaient les maisons habitées de la Ruche pour proposer une aide appropriée aux gens qui voulaient arranger leur intérieur, et évaluaient la salubrité des logis du coin. Dans les faits, ces inspecteurs étaient accompagnés de miliciens de l'Harmonium, qui expropriaient les gens dont les demeures leur faisaient courir de trop grands risques.

A plusieurs reprises, des « battues » furent organisées (et financées) pour chasser les horribles monstres des égouts et favoriser leur remise en service (en bouchant des accès aux catacombes, en exterminant des colonies de rats-crânes et autres vermines, et en remettant en marche de vieux systèmes d'évacuation des eaux usées).

Alors qu'est-ce qui fit échouer tous ces beaux projets ? Certains disent que c'est le trop grand enthousiasme du Responsable de l'Hygiène, un homme nommé Hebenor qui n'a jamais réussi à comprendre ce qu'était la Ruche. D'autres disent que ce sont les politiciens qui ont coupé les crédits avant que cette politique ne porte ses fruits. D'autres encore pensent que c'était peine perdue que d'essayer d'aider les azimutés de la Ruche. En tous les cas, ce fut l'une des grandes désillusions des idéalistes de l'Harmonium, et l'une des raisons pour lesquelles ils ont un peu abandonné la Ruche...

Quoi qu'il en soit, après quelques semaines pendant lesquelles les activités citées furent mises en application, il y eut à déplorer pas mal de morts du côté des éboueurs, qui eurent à faire à des caïds locaux peu enclins à laisser qui que ce soit entrer sur leur territoire. Du côté des

inspecteurs de l'habitat, la présence de miliciens de l'Harmonium fut de plus en plus indispensable en même temps qu'elle accrût exponentiellement le rejet de ces mesures par la population. Et pour ce qui était des battues, on explique toujours aussi difficilement comment autant « d'explorateurs » ont été broyés par les tunnels eux-mêmes, quand ce n'était pas par la faute des monstres des profondeurs. Le Quartier dans son ensemble avait rejeté cette trop grande source d'ordre qui jurait avec un tableau depuis longtemps achevé.

Avec la diminution des financements publics, donc, les activités du Bureau de l'Hygiène se sont progressivement restreintes. A l'heure actuelle, il emploie toujours des gens de manière sporadique, mais le nombre d'employés permanents et l'ampleur du travail réalisé sont ridiculement bas.

Hebenor (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 7 / Harmonium/ LB) continue à diriger ce bureau, mais il a depuis longtemps sombré dans l'alcoolisme. Son idéalisme a été complètement déçu par la réalité mais il continue désespérément à faire ce pour quoi il est là. C'est lui qui décide de la manière d'utiliser au mieux le budget, et il fera éventuellement travailler à bas prix des aventuriers qui voudraient l'aider. Son seul employé permanent est un vieil ogre Morné qui a pris en pitié l'idéalisme insensé de son employeur, et qui d'une certaine manière, tient les murs. Il travaille pour une bouchée de pain et son naturel insomniaque lui permet d'abattre énormément de boulot. Il nettoie consciencieusement le bâtiment, reçoit les visiteurs, gère la comptabilité, va chercher la bibe de son chef, et entretient l'équipement. Gustave, c'est son nom, a des liens de sang avec certains chefs de la pègre locale, et son influence fait que les sicaires de la Ruche ne sont pas encore venus ravager le bâtiment, ni assassiner Hebenor pour s'emparer des dernières richesses du bureau. Mais autant dire qu'hormis Gustave (un Morné bien exceptionnel puisque c'est lui qui tient la tête de son ami hors de l'eau), Hebenor a été abandonné de tous (les Têtes-

de-Bois préfèrent oublier ce lieu, qui reste un échec cuisant pour la faction).

Voici ce qu'on peut trouver sur l'écriteau devant le bureau.

On recherche
Exterminateurs de vermines : 5 p.c. par queue de rat
Eboueurs : 1 p.a. par jour
Officiers à l'Entretien des bâtiments : 2 p.a. par jour

Les aventuriers et autres rucheux qui pourraient être intéressés doivent s'adresser à Gustave (ou Hebenor, dans ses bons jours), qui leur fera signer un contrat, puis leur fournira le matériel contre un objet en gage.

La mission d'extermination concerne aussi bien les rats que les rats-crânes, mais aussi d'autres créatures des profondeurs (comme les insectes géants ou autres pseudo-démons). Dans ces derniers cas, la prime peut aller jusqu'à 5 p.o. Quoi qu'il en soit, des lanternes peuvent être prêtées aux PJs qui voudraient remplir cette mission, de même que des plans sommaires des égouts de la Ruche, avec quelques entrées connues.

Les éboueurs sont chargés de débayer les détritrus, les gravas et les cadavres des rues de la Ruche, à l'aide des deux carrioles que le bureau possède encore (il faut les tirer à la main). Les ordures doivent ensuite être jetées dans le Fossé. Faire ce travail revient à être la cible de tous les quolibets dans la Ruche et huit des dix carrioles qu'il y avait au début ont déjà été volées ou délibérément cassées par les caïds du coin, que ça amuse beaucoup.

Les officiers à l'entretien des bâtiments sont censés couper le lierre-rasoir, vérifier la solidité des petits ponts de bois, repeindre certaines façades, ... Là aussi, l'équipement adéquat est fourni par le bureau, même s'il est plutôt de mauvaise qualité. Comme chez les éboueurs, les derniers candidats à cette tâche se sont fait suriner par derrière assez rapidement pour décourager tout le monde de candidater.

13- Le Bar du Cadavre Fumant

Cette guitoune est plantée au beau milieu de la Ruche, sur une place assez peu sûre, où les sicaires n'aiment pas trop les biges qui sont pas du quartier. C'est un bâtiment qui, comme il était destiné à rester debout plus de dix ans (ce qui est rare dans ce quartier de Sigil), est fait de pierre et de métal. Sa structure d'acier en fait une place forte intéressante, et c'était en réalité sa première fonction (il y a de cela 33 ans, ce bar était une petite caserne de l'Harmonium). Aujourd'hui, les Têtes-de-Bois n'ont plus la prétention de contrôler la zone, et pour ainsi dire, les choses sont rentrées dans l'ordre (ou dans le désordre, pour être plus réaliste).

Le tenancier s'appelle Barkis, et s'il a l'air d'un gros bonhomme aujourd'hui, ne vous y fiez pas. Il faisait partie des rucheux qui ont mis dehors *manu militari* les bougres de l'Harmonium il y a quelques années, et il était même le chef d'une petite bande de sicaires. Après que les Têtes-de-Bois ont décampé, cette guitoune est donc devenu le repaire du groupe en question. Ils ont mené leurs petites affaires quelques années (essentiellement du trafic de drogue, du tabassage et un peu de proxénétisme), mais avec le temps, les membres du gang se sont soit fait suriner, soit fait mettre en prison (et dieu sait qu'il est dur de sortir des geôles sigiliennes), soit se sont assagis. Vingt-cinq ans plus tard, Barkis est reconverti en tavernier, et même s'il garde des contacts dans les milieux criminels du coin (y compris parmi les bandes de Xaositectes qui débarquent parfois dans son établissement), il ne fait plus grand chose d'illégal. Il garde quand même une grande gueule et une répartie acerbe de cette époque, mais ses talents de guerriers se sont un peu émoussés (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 6/ Libre Ligue/ LN (M)).

La forme de ce bar est un peu particulière et le mobilier est quasi-intégralement métallique (comme les rixes sont fréquentes). Une excellente raison pour que tout soit en métal (en plus de la solidité) est qu'en

certains endroits, il y a de grandes fosses dans le sol, couvertes de grilles et où des feux brûlent, réchauffant toute la bâtisse. Pour éviter que quoi que ce soit ne prenne feu, l'acier est certainement la meilleure option (par contre, ne faites rien tomber dans une de ces fosses). Pendant longtemps, au-dessus d'une de ces fosses près de l'entrée, un magicien fou du nom d'Ignus flottait, son corps étant condamné à cette tragique destinée par le sortilège de magiciens ennemis. C'est à partir de cette histoire que le bar a pris ce nom, même si aujourd'hui, le magicien enflammé est reparti.

Les fenêtres sont hautes et étroites, bloquées par de grosses grilles de fer. Avec les feux des fosses, l'atmosphère est assez étouffante, ce qui participe à l'ambiance. La bibe que vous trouverez ici est assez variée, et les contacts que Barkis a gardés dans les milieux criminels lui valent un approvisionnement très intéressant au niveau alcool.

Au niveau de la faune qui vient se rincer le gosier dans ce bar, c'est assez varié. Leur point commun est probablement que ce sont tous des durs à cuire, mais il n'y a pas de race ou de faction qui se soit appropriée les lieux.

Ebb Craquerotule est un vieil habitué. Ce qui est drôle, c'est qu'il appartient à l'Harmonium et que le bar était sa caserne. Il semble être en affaire avec Barkis (même si les raisons en sont inconnues), et certains soufflent qu'ils étaient déjà de mêche à l'époque.

Tegarin et Aethelgrin sont deux abishaïs noirs prétendument en permission de la Guerre Sanglante, même si on dit que ça fait trop longtemps qu'ils se sont établis dans le coin pour être véritablement soldats dans ce conflit.

14- Le Double-Six

L'histoire du bordel du double-six est liée à celle de la famille Garianis depuis déjà plusieurs années. Depuis que le père, Friar Muriov, a annexé cette portion de la Ruche à « son » territoire il y a vingt ans, cette maison

de passe verse le prix de son « assurance » à la famille. Le bordel n'avait alors pas de partie salle de jeu et s'appelait « le Téton Humide » (tout un programme). Le patron était un énorme ogre à la réputation sulfureuse nommé Trunfeld. On le soupçonnait d'enlever les filles qu'il prostituait, de les cogner pour les motiver, de battre à mort les fuyardes et de les déguster crues en présence de toute la maisonnée. Ce terrifiant patriarche était aussi un revendeur de drogues et pas mal des filles qui travaillaient pour lui tournaient aux substances illicites pour se déconnecter un peu de la réalité.

A cette époque, les Garianis, qui se contentaient de ramasser l'oseille, n'avaient rien à y redire, mais ce qui brisa ce négoce devenu routinier, ce fut Isabella Garianis, la fille préférée du parrain.

Isabella avait toujours été belle. Depuis toujours, sa position de préférée lui avait donné une espèce d'orgueil et de suffisance qui la mettaient dans une position de force face au reste de la famille, mais aussi de ses amants et courtisans (très nombreux au demeurant). N'ayant pas beaucoup de limites, et à l'insu de ses parents, elle participait à des soirées privées toujours plus délurées, où elle usait de son corps comme de la meilleure monnaie d'échange pour connaître l'ascension sociale vers la noblesse du Quartier de La Dame. Cette envolée aurait probablement réussie si Isabella n'avait pas pris goût à l'opium, qu'elle avait découvert (parmi d'autres drogues) dans ces nuits de folie. La drogue prit de plus en plus d'importance dans sa vie et elle abusa longtemps de la fortune de ses nombreux amants pour satisfaire son vice. Peu à peu, son addiction l'usa physiquement et elle commençait à être rejetée des soirées seigneuriales. C'est à cette époque qu'elle rencontra l'ogre Trunfeld au domicile parental. Celui-ci était venu payer l'assurance à la famille ; habitué aux drogues, il sentit tout de suite les symptômes de l'addiction chez Isabella et il la pris à part pour lui proposer un deal.

Dans un premier temps, la belle coucha avec l'ogre pour avoir ses doses, mais petit à petit, celui-ci la poussa à se vendre à ses meilleurs clients... En quelques semaines, il en fit sa prostituée mystérieuse, la plus prisée et la plus chère. Et Isabella, incapable de refuser quoi que ce soit à cet ogre qui pouvait la fournir, vendit son corps des centaines de fois. Trunfeld était ivre d'une joie malsaine à l'idée qu'en baisant la fille de ceux qui le ponctionnaient, en la réduisant à l'état de loque, c'est tout le clan qu'il humiliait.

Mais la rumeur de ce qui se passait parvint bientôt jusqu'à certains membres de la famille et le parrain fut mis au courant. Les Garianis firent une descente au « Téton Humide » et ils découvrirent la vérité. Trunfeld fut littéralement massacré. Il fut torturé et frappé pendant des heures, et quand il fut jeté dans le Fossé, il ne restait de lui plus qu'un énorme morceau de chair sanguinolante. Il ne mourrut pas, mais on l'appela dès alors Trunfeld « Trois-Dents » et aujourd'hui, il dirige « Le Billot du Boucher ».

On ne sait pas ce qui s'est dit lors de l'entretien qu'Isabella eut à l'époque avec son père, mais depuis, elle dirige le bordel qu'elle a renommé « Le Double-Six ». C'est probablement une concession qu'elle a fait à son père si le bordel a maintenant une salle de jeu qui attire pas mal de gens. C'est peut-être aussi une concession si Isabella s'occupe maintenant de la gestion et qu'elle ne se prostitue plus elle-même. A ce qu'on dit, elle consomme toujours pas mal d'opium même si les choses semblent changer lentement. Isabella semble s'être lassée des hommes, ce qui la rend plutôt blasée. Suffisamment pour recruter et « inciter » à la prostitution tout un lot de jeunes filles de races et d'origines variées (souvent des pauvres filles qui peuvent faire là un peu d'argent).

Quoi qu'il en soit, le « Double-Six » est maintenant totalement aux mains des Garianis, et les videurs sont des gars du clan. Erik, un gigantesque minotaure, est suffisamment effrayant pour éviter les

débordements, mais Antonin Garianis passe parfois, et le mage Vivi y a une chambre. On dit d'ailleurs qu'Isabella se serait amourachée de cette petite créature magique qui n'a même pas d'appareil reproducteur. En tout cas, cela semble avoir pas mal changé cette femme qui a maintenant la trentaine. Elle a avec lui une relation très « intellectuelle » et cela semble l'avoir apaisée.

15- Le Behemoth

Allée de la dégringolade ou "Galopade du Behemoth"

Imaginez, chers lecteurs, un iguane. Mettez-lui une tête de crocodile avec une machoire inférieure à l'aspect cruel. Raccourcissez-lui les jambes et imaginez-les plus musclées. Visualisez une peau grise comme la suie, les années passées non loin des fumées du Bas-Quartier ayant entachées la couleur pierre de ses écailles qui en ont la dureté. Ses griffes incurvées et tranchantes et ses dents barbelées protubérantes semblent faites d'un chrome quasiment translucide. Ses narines ne sont rien d'autre que des fentes. Couché sur le ventre, ses yeux sont clos et sereins, sa bouche entre-ouverte par l'énormité de ses dents, il dort. Ce lézard mesure plus de 30 mètres de long.

C'est le Behemoth.

Personne ne sait depuis quand le Behemoth dort, ni depuis quand les bâtiments qui l'entourent reposent sur lui. Ça fait longtemps, en tout cas. Les rues mal pavées (c'est un des meilleurs endroits de la Ruche) ont été ajoutées avec les décennies, et le monstre en est aujourd'hui recouvert sur un quart. De ce fait, la rue bouge légèrement au rythme de sa respiration, même si ça se mesure en mois plutôt qu'en secondes.

Nombreux sont ceux qui sont intimidés par cette bête massive, effrayés à l'idée de passer sous les dents ou les griffes du monstre, mais aussi qu'il se réveille un instant pour se retourner. M'enfin, la plupart des rucheux ne se font pas trop de soucis pour leur cageotte et vivent "avec" le Behe-

moth. Sa bouche est suffisamment ouverte pour accueillir une personne à la fois. En réalité, elle accueille trois familles entières. Ses griffes servent à tendre des tentes de cuir et de bois. Des cabanes sont parfois construites maladroitement sur ses flancs, mais c'est assez rare. Il faut dire que le Behemoth, quoi que ressemblant à un lézard, a le sang chaud ; sa bouche sert de chauffage, ce qui est du luxe pour la Ruche. Mais on peut pas dire que les habitants du coin soient des parasites. Ils traitent le Behemoth avec un grand respect, nettoyant leurs habitations mieux qu'eux-mêmes. C'est devenu une mascotte de ce quartier et les rabatteurs du coin, l'appellent ironiquement "La Galopade du Behemoth".

Au moment où j'écris, cela dit, nombreux sont ceux qui craignent le Behemoth. Les factions loyales montent au moins une expédition par an pour tuer ou mettre hors d'état de nuire cette bête. Bien sûr, ils n'y sont jamais parvenus – même leurs meilleures *lames saintes* ou *vorpales* n'ont pu faire plus d'effet sur les écailles de pierre du Behemoth qu'un couteau à beurre. Il faut aussi dire que ce genre de tentatives avorte souvent avant même d'avoir pu l'approcher à cause du peuple qui prend spontanément la défense du Behemoth. Deux tentatives sur trois sont ainsi empêchées par la coopération des habitants de la Ruche, pour qui le Behemoth est non seulement le foyer, mais aussi la source de revenus. C'est une attraction "touristique" intéressante, qui a déjà permis la création de plusieurs établissements alentours : "La Taverne du Behemoth Ensommeillé", "L'Auberge du Lézard Gris", et "L'Armurerie des dents du Behemoth".

Les spéculations sur les origines de la bête vont bon train. On dit que ce serait une créature évadée de la Gaste Grise. D'autres prétendent que les larges barreaux du portail de la Loge étaient jadis destinés à garder cette bête. La plus folle des rumeurs veut que ce soit le chien de garde de La Dame, une espèce de Cerbère affecté à la protection de

Sigil – bien sûr, chacune de ces histoires est aussi peu vraisemblable.

Si vous passez par là et que vous avez besoin d'un endroit pour dormir, sachez que les gars du coin acceptent de partager, du moins pour quelque temps, la chaleur du Behemoth.

16- Le Laboratoire de Deffa

Voie Hacov

Si vous avez de bonnes oreilles, vous pourrez distinguer une terrible cacophonie dans la Ruche (enfin, une cacophonie qui couvre les autres). Si vous vous approchez de la source de ce bruit et que vous êtes pas suriné en cour de route, vous arriverez à un monstrueux entrepôt appelé "le Laboratoire de Deffa". Lorsque vous y entrerez, si le son ne vous azimute pas, vous rencontrerez Deffa Levier de Vitesse, une gnome bricoleuse de Krynn, au beau milieu de toutes ses créations.

Il y a quelques années, Deffa a quitté ses frères et sœurs pour découvrir quel serait l'œuvre de sa vie. Elle avait de grandes ambitions et souhaitait découvrir et étudier quelque chose qui changerait la vie de son peuple. Mais elle ne savait pas ce que ce serait.

Elle est tombée sur un portail par accident avant que les portails de Krynn ne soient fermés. Et elle s'est trouvée au milieu de la plus grande machine de toute la création, à savoir Méchanus. Elle est instantanément tombée amoureuse de ce plan et a commencé à démonter, bricoler et examiner chaque aspect de Méchanus, afin d'apprécier comment la Loi se crée.

Malheureusement, le goût pour le bricolage n'est pas universel et elle s'est directement attirée la colère des modrones, des Greffiers, et de toutes les créatures de la Loi. Elle n'a pas seulement fourré son nez dans les affaires des autres, mais elle a aussi travaillé à améliorer Méchanus, ce qui n'a provoqué que Chaos et dégâts. Elle a donc

été forcée d'émigrer vers Sigil, où elle continue ses recherches, oublieuse de la confusion que la fidélité à ses principes a causé sur Méchanus.

En tant que bricoleuse gnome, Deffa peut passer 10 heures, dépenser 10 sacs de jonc et remplir 10 salles de matériel pour créer une machine qui fera quelque chose que le péquin moyen peut faire en une minute. Elle instille le chaos dans n'importe quelle machine ou mécanisme qu'elle construit. Heureusement pour elle, les Xaositectes de la Ruche aiment tout ce qu'elle fait, comme ils représentent le désordre. Les Chaoteux ont déjà essayé de saboter l'un de ses projets et ils se sont aperçus que tout ce qu'ils faisaient améliorait la machine. Maintenant, il y a toujours un Chaoteux dans le laboratoire de Deffa, présent pour apprécier l'anarchie mécanique, mais ignorant tous les travaux de la gnome portant sur la Loi.

L'entrepôt a plus souffert de la main de Deffa que de n'importe qui d'autre dans la Ruche. Des morceaux de murs pendent entre les machines détraquées. Les machines de Deffa occupent déjà tout le rez-de-chaussée et la plupart du sous-sol. Plusieurs parties du sol ont été déconstruites pour laisser passer les tuyaux et autres parties de machines du rez-de-chaussée au sous-sol. Faites donc attention en y marchant à éviter les trous qui apparaissent entre les rouages.

17- L'Auberge de l'Ange Déchu

Allée des Catins

De tous les tripots craignos de la Ruche, l'Ange Déchu fait partie du fond du panier. Mal plantée à la sortie de l'Allée des Catins, l'Ange Déchu est une taverne en sous-sol, dominée par un dôme de métal rouillé.

Deux tours en bois chancellantes se balancent des deux côtés de l'entrée. A l'intérieur, c'est l'antre de crapules la plus pourrie que vous pourrez trouver dans les... au moins trois pâtés de maisons à la ronde. Le propriétaire se nomme Kohhenburg le Livide (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier

niveau 11/ NM), un tieffelin d'ascendance gehreleth. Depuis que Kohhenberg (connu sous le nom du "Puant") est le patron, l'Ange Déchu engage des aasimars pas aussi nobles que leur lignage le voudrait.

Pour être clair, l'Ange Déchu est un club de strip-tease proposant des danseurs et danseuses des Plans Supérieurs. L'endroit est devenu assez populaire parmi les fiélons, tieffelins et autres êtres malveillants. A cause des insultes et attaques des clients, le turn-over des employés est très important.

Les boissons sont servies dans la salle principale et dans des pièces à part que l'on peut louer (avec le/la prostitué(e) qui va avec). Le prix de la chambre comprend de la nourriture. Les employés sont de tous les sexes (féminin, masculin, indéterminé).

Peu de gens savent que les bénéfices de cet établissement vont au père de Kohhenburg, un gehreleth qui vit dans les Carcères.

Entrée : 1 p.a.

Boisson : 1 p.c. et plus

Salle privée : 3 p.o. et + (par personne de compagnie)

Nourriture : 1 p.o. (standard)

Amende pour avoir tué un employé : 2 p.o.

18- LA TAVERNE du Salut du Fiélon

La Rue sans Attrait

"Vous cherchez un endroit tranquille pour vous enquiller quelques godets ? Allez pas plus loin, vous êtes au Salut du Fiélon (on l'appelle simplement le Salut), taverne et pension de bon alois. Ou presque. Jetez un œil alentours, vous verrez que je vous raconte pas des cracks!"

Un matois voulant se mettre hors de portée de l'influence des fiélons ne peut jamais vraiment y arriver. Mais assurément, aller au Salut n'est pas la pire des choses à

faire dans ce cas-là, parce qu'en plus d'être une taverne sympa, elle est magiquement protégée contre les fiélons. Située à la limite de la Ruche, du côté de la Salle des Fêtes, elle est partout décorée du même symbole, une main humaine avec le majeur dressé (célèbre signe de magicien pour éloigner les êtres maléfiques). Ce dessin en lui-même n'a aucun effet, mais au moins le message est clair sur la manière dont on recevra les fiélons. On peut alors se demander pourquoi des créatures des Plans Inférieurs n'ont pas déjà rasé le bâtiment. Et bien tout simplement parce qu'il ne peuvent pas : un cercle magique est gravé sur chaque entrée et ça tient les démons à l'écart. Qui les a posés, quand et pourquoi, on ne sait pas. Mais en tout cas, ça donne la migraine à tous les tieffelins qui entrent, et les fiélons, quant à eux, ne peuvent tout simplement pas entrer. Shemeshka la Maraudeuse a par ailleurs ouvert un bar 3 portes plus loin, peut-être par provocation à l'encontre du Salut.

Une personne entrant au Salut doit descendre 5 marches – les fenêtres sont au niveau de la rue. Elles ne s'ouvrent pas, ce qui vaut mieux puisqu'elles auraient déjà été détruites dans ce cas-là. Les fondations soutiennent trois niveaux d'étages supérieurs. Les deux plus bas (comprenant les fondations) sont en pierre grise, les deux supérieurs à moitié en bois.

Le bar est généralement tenu par un humain anonyme très stoïque et assez corpulent qu'on appelle simplement "Le Barman" dans le coin. Les habitués sont : Clarion le Gardien, un aasimar léonal qui utilise le Salut comme base pour ses opérations d'espionnage sponsorisées par les guardinals ; Morla, une tieffelin des Marqués collectionneuse de bijoux et ayant une philosophie personnelle aussi Sensat que Preneur – elle travaille comme rabatteuse la plupart du temps ; Hilde Larsdottir, une drow Nidavellir fidèle de Wayland, le dieu forgeron nordique, et ses trois compagnons d'aventure (deux des membres de ce groupe sont Xaositectes et l'autre est un prêtre de Thor demi-ogre des Sensats).

Il n'y a pas vraiment d'activités organisées au Salut, mais Clarion a quelques visiteurs un peu particuliers, comme il contacte souvent Milori Lillend et Lissandra la Chercheuse de Portails, utilisant la taverne comme refuge pour les fugitifs de la justice fiélonne. Il n'y a pas de faction prédominante ici, mais il est connu que les Gardes Fatals ne sont pas les bienvenus, comme ils pourraient briser les enchantements qui protègent la taverne contre les fiélons. Bizarrement, les célestes sont rares, même si Unité-des-Anneaux y fait parfois un saut pour aider les amis exilés politiques de Clarion.

19- Le QUARTIER des Gobelins

Voie des Crânes de Chien

Durant la journée, les rues sont vides. Vous n'y pourrez apercevoir que des ombres furtives. Durant la nuit, par contre, ça devient nettement plus vivant. Les attrapeurs de rats gobelins rôdent dans les rues avec leurs filets et leurs pièges, pendant que les maçons cherchent des moyens originaux de renforcer les bâtiments qui chancellent. La rue centrale débouche sur une sorte de marché avec des shamans gobelins vendant bibelots et grigris, ainsi que des marchands de la même engeance proposant tout ce qu'ils ont sous la main.

Et puis il y a la nourriture, avec ses odeurs épicées, s'échappant des cheminées de cuisine, que l'on trouve à tous les coins de rues. Une vie de pauvreté a appris à ces peaux vertes comment tout rendre comestible – tout. La gastronomie gobeline est une expérience qu'aucun Sensat ne devrait manquer. Demandez l'Ok'Tre'B Cendre (c'est l'assiette avec la sauce verte), mais pour l'amour du ciel, ne demandez pas ce qu'il y a dedans ! Dites-vous simplement qu'il y a des gens pour payer les attrapeurs de rats.

On dit sur le Plan Primaire que les gobelins n'utilisent aucune forme de sanitaires et que leur habitat a toujours une odeur fétide.

Mais dites-moi, comment seriez-vous si vous viviez toute votre vie dans une caverne ?

Comme la plupart des ghettos, le Quartier des Gobelins est une ville à l'intérieur de la ville. Les gobelins ont gardé bon nombre de leurs vieilles coutumes du Plan Primaire. Pour un sicilien, ils s'habillent bizarrement, parlent de façon incompréhensible et se comportent étrangement. Entre eux, ils parlent à un débit très élevé dans leur langue d'origine. Lorsqu'ils communiquent avec les autres, leur commun des plans a un accent à couper au couteau. Un matois avisé ne se découragera pas pour autant de visiter ce quartier. Premièrement, eux comme leur quartier sont extrêmement propres – ce qui est plutôt inhabituel pour la Ruche. Deuxièmement, c'est l'une des quelques zones de la Ruche où il existe des égouts qui fonctionnent. Les maçons gobelins n'y sont pas pour rien, comme ils ont creusé et nettoyé pour réhabiliter les tunnels des égouts sous leur quartier. Oubliez tout ce que vous savez sur les gobelins et faites un tour dans le Quartier des Gobelins. Il se situe à la limite de la Ruche, le long de la Voie des Crânes de Chien. Vous comprendrez vite pourquoi cette rue porte ce nom ; les gobelins peignent des crânes de chiens aux couleurs criardes et les accrochent à des piques un peu partout dans le quartier.

Et troisièmement, ces gobelins sont plus hospitaliers que leurs cousins qui rôdent dans les Scories. La chanson dit que les gobelins de la Voie des Crânes de Chien sont des hérétiques pour leur peuple, et qu'ils ont fui les persécutions de leur Monde Primaire. Ils ont assurément des rituels religieux étranges : six fois dans la nuit, ils louent la gloire de leur dieu en une chanson qui résonne comme une cacophonie pour quelqu'un de l'extérieur. Ça ressemble à des cris stridents aux oreilles des non-gobelins, mais ça peut vous sauver la vie dans la Ruche, si vous êtes perdu en pleine nuit – suivez les hurlements et vous arriverez bientôt dans ce quartier relativement sûr.

“Les gobelins n'ont pas besoin de manger beaucoup, mais ils tuent pour le plaisir”, disait un ethnologue primaire. Je connais une race qui correspond à cette description dans la Ruche, on les appelle les « humains ».

20- Le Médium Heureux

Voie Mesquine

Le Médium Heureux est une petite cabane délabrée, avec une pièce, une table et un lit à l'intérieur. Exzema Galeuse y vit. C'une gueunaude possédant le don de prédire le futur. Elle mène une humble vie de voyante. La manière dont elle a obtenu cette capacité est inconnue mais la vieille Exzema a une bien étrange manière de révéler le futur aux gens.

Voyez-vous, la plupart des diseuses de bonne aventure savent qu'elles ne doivent pas apprendre de mauvaises nouvelles aux gens, parce que c'est mauvais pour le business et tout ça... Mais Exzema se délecte justement de prédire toutes les saloperies qui vont arriver aux gens. Elle vit pour ça, et elle renvoie méchamment de sa cahute ceux dont le futur s'annonce trop rose. Elle leur crache qu'ils n'auront qu'à revenir quand ça ira moins bien. Lorsque Madame Galeuse vous lit l'avenir, un sourire sinistre lui traverse le visage et plus elle perçoit de mort et de désolation, plus elle exulte et ricane, ce qui n'est pas particulièrement rassurant.

Elle aime rendre ses clients nerveux sans pour autant mentir. Aussi, fait-elle des prédications assez vagues. Si elle voit que vous allez affronter un glabrezu et qu'il va vous décapiter, elle pourra vous annoncer : *« Je vois un tanar'ri, une hache qu s'abat, et du sang qui coule. Si vous allez dans les Abysses, vous trouverez la mort. »*

Les clients ne savent jamais s'il s'agit de leur mort ou celle de quelqu'un d'autre. Exzema est la seule voyante à prédire les événements tragiques, et c'est vraiment la seule raison qui fait qu'on la consulte.

21- La Jambe Mutilée

Allée de la Multitude

La Ruche, qui compte les plus sombres recoins de la ville, constitue le cadre de vie le plus horrible en dehors des Plans Inférieurs. Seuls les fous, les azimuthés et les désespérés voudraient venir délibérément dans ce coin.

Cela dit, certains y viennent juste pour l'excitation du danger. D'autres s'y rendent pour se faire un paquet de jonc et déguerpir aussi sec. D'autres, encore, sont là pour jouer – risquant leur vie, leur intégrité physique et leur jonc. Ceux qui sont là pour cette raison se retrouvent inmanquablement du côté de l'Allée de la Multitude, à côté du Marché Nocturne. Il y a là un entrepôt « abandonné » qui se reconnaît à sa décoration particulière, à savoir une jambe humanoïde pourrie et cassée, accrochée au-dessus de la porte d'entrée.

Un seul garde se tient devant cette entrée, un elfe noir en armure de maille (Primaire/mâle drow/ guerrier niveau 7/ CM). Il y a cinq autres drows qui se cachent dans l'obscurité, utilisant leur capacité d'*invisibilité* (ils sont tous niveau 5 minimum). Une fois que vous avez payé le prix d'entrée au portier, vous serez escorté dans un vaste entrepôt, où une personne encapuchonnée vous conduira à son tour, cette fois-ci par un escalier descendant. En bas des marches se trouve une énorme pièce faiblement éclairée. Dans l'air flotte l'odeur et le bruit de nombreuses créatures en train de jouer. C'est le plus connu des casinos de la Ruche, on l'appelle « La Jambe Mutilée ». Ici, un humain peut jouer côte à côte avec un fiélon. Les jeux vont des dés aux cartes en passant par la roue de la fortune.

Des femelles tieffelins et demi-orques jouent les croupières. L'atmosphère est toujours violente et de nombreuses bagarres éclatent chaque nuit... Les tables de jeu, les roues et autres matériels sont en métal pour éviter la casse.

L'endroit est tenu par une femme à la beauté époustouflante (une érynie baatezu déguisée) du nom de Tish. Ne laissez pas son apparence vous induire en erreur et croire qu'elle serait quelqu'un de sympa : elle est tout sauf ça. Les règles sont simples : la maison (c'est-à-dire elle) a toujours raison. Vous pouvez pas oublier cette règle parce qu'elle est écrite sur toutes les tables et sur toutes les roues. La deuxième règle « la maison gagne toujours » est plus officieuse. Pour assurer que les règles soient suivies, Tish a une escouade de 9 barbazus dirigée par un cornugon répondant au nom de « Mort Certaine ». Lorsqu'une bagarre éclate (et croyez-moi, ça arrive), les gardes sont plus qu'heureux de punir les fauteurs de trouble, ainsi que tous ceux qui sont dans le coin (les gardes pensent que vous n'avez rien à faire à l'endroit où éclate une rixe). Les créatures belliqueuses sont « soumises » et amenées dans une salle arrière fermée par une porte de métal.

Le jonc n'est pas la seule chose qu'on peut chercher ici. C'est là que la seconde règle de la maison prend tout son sens. La vraie mission du casino est de dégoter des « volontaires » pour la Guerre Sanglante. Donc, quand un bige se retrouve sans un jonc pour éponger une dette de jeu (ce qui arrive souvent), Tish l'invite dans son bureau. Là, elle use de ses artifices pour offrir au malheureux une ligne de crédit de la maison, qu'il lui faut signer, comme promesse de rendre l'argent avec les intérêts (dans un certain délais). La plupart des biges font l'erreur de ne pas lire les petits caractères (comme Tish est très persuasive et encourage les signatures rapides). En fait, cette signature vaut pour un engagement permanent à servir dans la Guerre Sanglante du côté des baatezus, ainsi qu'à donner son âme immortelle à Tish, si tant est que la personne ne tienne pas les délais (ce qui, croyez-moi, arrive dans la plupart des cas). Ces gens qui « cassent le contrat » sont envoyés dans une petite pièce à l'arrière du casino, disposant d'un portail vers Avernus, la première strate

de Baator. Là-bas, le « représentant » d'un diantrefosse attend les nouveaux arrivants.

L'argent gagné par le Casino est aussi envoyé à Baator pour financer la Guerre Sanglante.

22- L'Allée Montekhai

A la sortie de la Rangée des Mouiroirs

A la sortie de la Rangée des Mouiroirs, entre la boucherie Flyspecks et l'auberge du Chacal Rieur, il y a une allée à nulle autre pareille.

Dans la saleté de ses haillons, y vit un clerc vraiment unique. C'est un céleste, un orque Céleste!

Comment une créature si barbare de l'Achéron a pu devenir si courtoise et gentille ? Lorsqu'il était primaire, dans une vie antérieur, Gruk était pacifiste. On dit que ça lui a vallu 10000 coups de fouets et que pendant son calvaire, il n'a jamais essayé d'attaquer ou de se défendre de ses tortionnaires, fidèle qu'il était à ses idéaux. Aucune punition ne pourrait le forcer à être violent. Mais un jour qu'il prit la défense de ses camarades opprimés par le chef orque, il fut tué par celui-ci.

Lorsqu'il mourut, la bonté de Gruk en fit un Céleste. Il choisit cette allée de la Ruche alors que les siens évitent plutôt ce coin. Après tout, il pensait bien que c'était son rôle que de prêcher depuis le cœur des ténèbres, là où l'on aurait vraiment besoin de lui. Il est donc guérisseur, prêcheur et accessoirement un ami fidèle sur lequel on peut compter. Il m'a aidé plus d'une fois.

23- L'Allée du Suicide

Sur la bordure de la ville

« L'allée du suicide » est une rue de la Ruche à côté de la Loge. Elle va jusqu'à la limite de Sigil ; là où votre regard peut se perdre dans le vide insondable. C'est l'endroit l'ou l'on peut sauter dans le vide sans savoir ce qu'il y aura au-delà.

De nombreux rucheux n'ont vraiment aucune perspective dans la vie. Ils n'ont ni argent, ni travail, ni maison, et aucune chance que ça change. Certains d'entre eux sont des bibards de première, d'autres juste des azimuthés. Comme les Mornés, ces quoquerets désespérés ont tendance à sombrer dans la dépression, particulièrement les jours où une pluie acide rempli l'air chargé de fumées, brûlant votre peau et vous obligeant à crâmer vos dernières pièces. La Ruche est définitivement le pire endroit de Sigil.

Ces jours-là, il arrive que les désespérés aillent à l'allée du suicide. Pour mettre fin à cette vie sans signification, ils marchent jusqu'à la limite de la ville, étendent leur bras ou prononcent une dernière phrase, puis sautent.

Mais ce qu'il faut dire, c'est que la notoriété de ce lieu dépasse de loin le nombre des suicidaires. On y vient comme on va voir un spectacle, pour faire des paris (par exemple « combien de biges sauteront avant pic ? ») ou jeter des pierres sur la gueule des azimuthés venant mettre fin à leurs tristes jours. Des voyoux viennent même s'entraîner à l'arc sur ces « cibles mouvantes » lorsqu'elles tombent. Des marchands vendent « le dernier coup à boire » des bibards en fin de parcours. Quelques humanistes essayent aussi de redonner espoir à ceux qui viennent parce qu'ils n'en peuvent plus.

Le factor Seculecture des Greffiers a aussi envoyé quelques groupes d'aventuriers se jeter dans le vide pour voir ce qu'il y a derrière (il a dû les payer cher pour ça).

C'est vraiment l'endroit où le peuple totalement insensible de la Ruche vient s'amuser, sachant qu'un jour, ça pourrait être leur tour.

24- L'Entrepôt

Sur la Rue de la Péronnelle

Au fin fond de la Ruche se trouve un entrepôt, l'une des constructions les plus

étranges et énigmatiques de Sigil. Personne ne sait vraiment ce que c'est, qui l'a construit et le rôle qu'il joue. De l'extérieur, l'Entrepôt est un bâtiment de bois de deux étages on ne peut plus banal, eu égard aux standards de ce type de bâtisse. A l'intérieur, c'est une autre affaire !

Les dimensions y sont complètement différentes de celles de l'extérieur, comme s'il s'agissait d'un gigantesque *sac sans fond*. En fait, à l'intérieur, l'Entrepôt paraît être infini. Peut-être est-ce à cause du décalage entre intérieur et extérieur ? Peut-être que toute personne qui entre est rétrécie pour faire une taille infiniment petite et revient à sa dimension normale en sortant ? Nul ne saurait dire. Il y a une seule porte et même si l'Entrepôt semble être fait de bois, il est invulnérable et impénétrable.

Ce bâtiment est rempli de tas de camelote : des boutons de toutes les formes et de toutes les couleurs, des boucles, de la petite monnaie en provenance de tout le Multivers, des piles de papier (de la carte au trésor à la liste de courses, écrites dans des dizaines d'alphabets et des milliers de langues). Vous y trouverez des clés de toutes les tailles et de toutes les matières, des restes de nourriture, des couteaux, des vieux bijoux,... Aucun objet de l'Entrepôt ne mesure plus de 10 centimètres de long. Et c'est comme s'il en apparaissait toujours de nouveaux. A chaque fois que vous vous retournez, le contenu des tas de l'Entrepôt a changé.

La plus populaire des explications sur ce que sont tous ces trucs et l'endroit d'où ils viennent est que l'Entrepôt est l'endroit où tous les objets perdus du Multivers atterrissent. "*Où est cette satanée boucle d'oreille ?*" – "*Je croyais avoir rangé cette chaussette là*" – "*Personne n'a vu mon briquet ?*"

Comme on y trouve de nombreuses composantes de sorts et clés de portails, une autre théorie est que l'Entrepôt est l'endroit où ces objets atterrissent quand votre sort est lancé ou votre portail ouvert. Evidemment, cette théorie ne repose sur rien.

Si pour une raison quelconque, vous avez besoin d'un objet, vous pouvez toujours essayer de faire un tour ici. Il y a à peu près 10% de chances (non cumulatives) par heure de trouver ce que vous cherchez (modifiés par la rareté de l'objet en question). Cela dit, vous avez aussi 5% de chances par heure de vous perdre complètement et irrémédiablement. Le corps de nombreux aventuriers ont été trouvés dans les montagnes de dés à coudre, de pelottes de ficelle et de pots de cire...

Les gens un peu avisés savent qu'il ne faut pas entrer dans cet entrepôt et peu sont ceux qui ont un jour trouvé quelque chose de directement utile dans ce fatras.

25- L'Atelier d'Elia Remi

Elia Remi (Primaire/ femelle demi-elfe/ niveau 0/ Garde Fatale/ CB), une artiste de la Ruche, crée des sculptures publiques (interdites par l'Harmonium) à partir d'objets trouvés – os, acier oxydé, chiffons, rats crevés et autres. Mais le problème, c'est qu'elle trouve souvent ses matériaux avant qu'ils ne soient perdus.

26- L'église de Soeur Cade

Si quelqu'un à Sigil perd un objet – une dague, une chaussure ou un sac de pièces d'argent, il devrait aller traîner ses guêtres dans la Ruche, dans une église dirigée par Soeur Cade (Planaire/ femelle humaine/ clerc niveau 1/ Xaositecte/ CB). Peut-être est-ce dû à son allégeance à sa faction, mais elle se retrouve toujours avec les objets que les autres ont perdu. Elle prétend ne pas savoir comment ça se fait, disant simplement qu'à chaque fois qu'elle va voir aux « objets trouvés » de son temple, elle y découvre trois ou quatre trucs qui n'étaient pas là la veille.

Mais pas mal de gens de la Cage se méfient de son sourire, convaincus que la prêtresse vole ces objets ou engage des pickpockets pour faire le sale boulot à sa place. Ils disent qu'elle fait ça pour attirer des

naïfs vers son temple, où elle pourra les convertir à sa foi. Mais Soeur Cade semble ne pas pouvoir rester affiliée à un dieu plus d'une semaine ou deux. Aux dernières nouvelles, elle en serait à son trente-neuvième dieu. Elle s'ennuie très vite et change de divinité pour que sa foi reste neuve et pure (c'est pourquoi elle ne dépasse jamais le rang d'acolyte). Qu'est-ce qu'on pourrait attendre de mieux de la part d'un de ces azimutés de Xaositectes ?

27- Le Billot du Boucher

Dans ce quartier se trouvent les plus infâmes débits de boisson de Sigil. Le Billot du Boucher est notoirement fréquenté par de nombreux voleurs et coupe-jarrets, et n'importe quel matois sait que c'est l'endroit où aller pour connaître la loi de la rue.

Le Billot du Boucher est dirigé par un vieil ogre couvert de cicatrices, Trunfeld Trois-dents (Primaire/ mâle ogre/ Homme Pousière/ NM), une créature au mauvais caractère qui a un comportement dégoûtant (voir « Le Double-Six »).

Il est remarquablement brillant pour un ogre et pour passer le temps, il collectionne les informations. Il fera payer 20 p.o. par cancan. On peut aussi le payer pour qu'il laisse traîner ses oreilles sur un sujet ou un autre...

Il y a quelques chambres à coucher à l'étage, en plus de la salle principale du rez-de-chaussée. La plupart des clients sont des criminels assez peu recommandables, et l'ambiance peut être assez brutale si vous êtes visiblement trop faible ou trop « différent ».

On dit qu'il ne faut pas chercher dans l'appellation « Billot du Boucher » une signification métaphorique ou un sens caché. Il y a de cela cinq ans, cet endroit était une véritable boucherie, tenue par deux frères orques, les Thangh, et leur famille. Comme il s'agit d'un des coins les plus pourris de la Ruche, l'approvisionnement en viandes ne se faisait pas toujours aussi régulièrement,

comme les fournisseurs n'atteignaient pas toujours cet établissement, la mère Thangh, Grishyaka, eut une idée et demanda à ses enfants « *d'aller chercher de la bidoche dans la rue* », c'est-à-dire, aller suriner les clébards et les rats du quartier ou au pire, des gens du coin, pour que les frères aient quelque chose à mettre sur leur étal.

Les bougres de la Ruche n'ont pas forcément assez de jonc pour se payer de la viande en temps normal, mais les prix pratiqués par les frères Thangh étaient si bas (entre leur approvisionnement en viande avariée et leurs trouvailles, il avaient de toutes façons assez peu de frais) qu'ils avaient une vraie clientèle.

Un jour, les gamins de la famille ont ramené une grosse prise, qu'ils avaient ramassée sur les bords du Fossé. Il s'agissait d'un ogre, qui avait été mis en charpie pas quelque chose de vraiment méchant. Traîner ce mastodonte n'avait pas été une mince affaire mais il représentait un bon paquet de kilos de bidoche. Alors que les frères Thangh mettaient l'ogre sur leur plan de travail, celui-ci sortit de son coma et dans un geste de survie il détourna, le hachoir qui s'abattait sur lui.

On dit que le sang de la famille Thangh a longtemps empuanti les lieux avant que l'odeur de la bibe ne le remplace définitivement. Depuis, c'est l'ogre en question, Trunfeld, qui est maître des lieux et qui a ouvert une auberge à la place.

28- Le Puits Sanglant

C'est l'arène la plus célèbre de la cité. Une série de vieux entrepôts dissimule des fosses entourées de gradins pouvant accueillir des centaines de spectateurs. Les combats souterrains sont les jeux les plus prisés et chaque nuit, le Puits Sanglant est envahi par les désespérés et les assoiffés de sang.

Les combats se déroulent dans deux arènes différentes, toutes deux creusées dans le sol, en même temps qu'un réseau de tunnels et de salles dans lesquelles les

combattants se préparent. Les spectateurs sont donc surélevés par rapport au terrain de combat, et il est arrivé plus d'une fois que l'un d'entre eux tombe (ou soit poussé) en plein milieu du combat. Généralement, ce genre de malheureux est déchiqueté assez rapidement. Tous les morts sont enlevés après le combat par les tunnels, où des récupérateurs attendent patiemment pour amener leur chargement à la Morgue. On dit qu'assez souvent, des combattants inconscients ont été achevés par ces récupérateurs un peu trop consciencieux. Par contre, il n'y a pas de prêtre ni de chirurgien pour les blessés au combat, on n'est pas dans une infirmerie.

La première arène, la principale, fait 30 mètres de diamètre et est entourée de gradins sur lesquels un grand nombre de spectateurs peuvent s'installer. On l'appelle tout simplement « l'arène ». Elle permet des combats à plusieurs ou à thème. On y assiste le plus souvent à des combats armés, qui ne s'arrêtent qu'à la mort d'un des participants. L'entrée pour un spectateur est ici de 5 p.a. Les paris se jouent de quelques pièces de cuivre à plusieurs dizaines de pièces d'or. Pour un combattant qui survit à un combat ici, le gain est de 50 p.o. par adversaire abbatu (plus si c'est un adversaire connu pour lequel il y a un gros challenge, ça peut aller jusqu'à 500 po).

La seconde arène, qu'on appelle en l'occurrence « le Puits Sanglant » est consacrée aux combats individuels. Elle fait 5 mètres de diamètre, et ses murs sont couverts de lierres-rasoir, auxquelles s'ajoutent quelques lames ici et là. Il s'agit le plus souvent de combats à mains nues (même si le terme « mains nues » ne convient pas toujours aux monstres qui participent), auxquelles on peut ajouter des gants cloutés ou des renforcements métalliques. L'intérêt est qu'il y a beaucoup de contacts (c'est ce que les clients apprécient). Les combats se terminent souvent par un empalement sur une des lames, mais il arrive que les deux combattants en sortent vivants. Dans cette arène, les combats sont plus

longs, et ils se rapprochent plus de ce qu'on pourrait appeler de la « boîte ».

Les combattants sont d'origines diverses. Ceux pour qui les chances de mourir sont les plus élevées sont les bougres du quartier, qui, croulant sous les dettes ou en quête d'un peu de bibe, viennent tenter leur chance. Le Puits Sanglant voit souvent des bibards clochardisés se taper sur la gueule pendant des dizaines de minutes, parce qu'ils n'ont que leurs poings pour blesser. Ces combats, par leur durée, plaisent aux parieurs, et on ne s'arrête que lorsqu'un des deux challengers demande grâce. Parmi ces vagabonds, il y en a un qui est devenu assez connu, qu'on appelle simplement « la teigne » (?/ mâle humain/ guerrier niveau 9 ?/ Mornés/ CN), et qui ne paraît être rien de plus qu'un bibard azimuthé hirsute de la Ruche. Mais combat après combat, dans son style suicidaire, il est devenu la terreur du Puits Sanglant, comme il a empalé, étranglé ou lacéré à coup de lierre-rasoir, tous les bibards qu'il a eu à combattre. Depuis quelques semaines, plus aucun bibard ne veut le combattre, et on lui a fait affronter d'autres types d'adversaires, qu'il a aussi massacrés. Depuis, la chanson circule sur le fait qu'il a été un grand magicien d'un monde Primaire, à qui on aurait tout volé et qui aurait été azimuthé par les réalités de la ville. D'autres rumeurs prétendent qu'il est prince d'un royaume du Plan Primaire et que pour une sombre raison, il a perdu tous ceux qu'il aimait et qu'il a été banni ici. Quoi qu'il en soit, « la teigne » ne dit rien, il ne fait qu'empocher son jonc et il va le boire dans des tavernes puantes des environs.

Dans le même style, on trouve pas mal de guerriers en mal d'argent, qui ont été dépouillés ou qui arrivent juste du Plan Primaire. On leur promet l'argent qu'ils risquent de gagner, mais bien souvent, ils servent de chair à canon pour les gladiateurs aguerris. Plusieurs rabatteurs de la Ruche et du Bas-Quartier ont un petit pourcentage s'ils ramènent de tels béjaunes au Puits Sanglant.

Ensuite, on trouve quelques habitués sigiliens, des combattants qui se sont déjà fait un nom ici, et qui viennent satisfaire leur goût pour l'argent ou pour le combat. Parmi eux, on trouve le minotaure Karim (Primaire/ mâle minotaure/ guerrier niveau 14/ Xaositectes/ CN), le tanar'ri Jriakz (Planaire/ babau/ CM), ou le mercenaire du « Sabre Enflammé » (voir académies d'escrime du Bas-Quartier) Piotr Joulknov (Primaire/ homme/ guerrier niveau 13/ Garde Fatale/ NM).

Enfin, on trouve des « écuries » d'esclavagistes, qui capturent des monstres, des bêtes ou même des combattants à travers les plans, et qui viennent les faire combattre ici. Il y a deux écuries qui reviennent régulièrement :

Celle du tieffelin Jon Arnonf « recrute » principalement dans les Plans Inférieurs et ramène aussi bien des bêtes immondes que des estropiés de la Guerre Sanglante (le tanar'ri Jriakz était l'un de ses poulains).

L'écurie du demi-orque Goundar est constituée de prises faites sur le Monde Primaire de Toril et compte aussi bien des animaux sauvages – loups, ours, ... que des monstres – trolls, ombres des roches, griffons, wyvernes, et à l'occasion un vampire- ou encore des combattants réduits à l'esclavage (orques, gobelins, humains, ogres, ...).

Parmi les animaux, monstres et combattants de ces écuries, il y en a plusieurs qui ont été achetés par l'arène et qui sont enfermés la plupart du temps dans les cellules à barreaux épais des souterrains.

A l'entrée du réseau d'entrepôts, au-dessus de l'arène, se trouve une échoppe à bière aux tarifs exorbitants, tenue par un gnome sale, très bavard, nommé Felgar (Primaire/ mâle gnome/ voleur niveau 3/ Athars/ N). Celui-ci est plus qu'heureux d'éta-ler les rumeurs qu'il a entendues à tous ceux qui daignent lui parler. Malheureusement, il adore les spéculations sauvages. C'est lui qui gère les paris, et il se déplace jusqu'aux arènes quand un combat commence. On pourrait penser que dans un milieu aussi violent, il aurait dû être suriné cent fois, mais

il a la protection des marchands d'esclaves qui lui laissent toujours quelques gros bras pour faire le service d'ordre. C'est aussi lui qui prend les inscriptions pour les combats, qui explique les « règles », et qui gère le stock de monstres gladiateurs enfermés dans les souterrains de l'arène.

29- La Maison du Griffon

L'une des nombreuses bases Anarchistes se trouve dans la Ruche. La Maison du Griffon draine une clientèle très pauvre. L'endroit tire son nom de sa « charmante » propriétaire, le Griffon (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 3/ Garde Fatale/ N). Cette trentenaire a obtenu ce sobriquet à cause de sa langue acérée et de son regard perçant. Elle regarde les bagarres qui éclatent dans son bar comme la progression de l'entropie et elle approuve le fait que les Anarchistes, dirigés par Valer (Planaire/ mâle tieffelin/ voleur niveau 6/ Anarchiste/ CN), accompagnent ce processus.

30- Pierre et Rouage – entreprise de construction

Question : qu'est-ce qu'un déserteur githyanki, un centaure fourmi et un bibard de l'Outreterre peuvent avoir en commun ?
Réponse : Pierre et Rouage, une équipe qui dessine, construit et rénove tous types de bâtiments dans la Ruche.

Tout a commencé lorsqu'une puissante githyanki appelée Tcha (Planaire/ femelle githyanki/ guerrière niveau 11/ Atahrs/ LM) décida de suivre sa vocation et de devenir une mlar – littéralement, une architecte de magie, une matois qui pense et fait apparaître des maisons, des boutiques et autres structures. Tcha vint à Sigil et tomba sur Phyton (Planaire/ mâle formien [myrmarch]/ DV 6+6/ LN), un centaure fourmi de la taille d'un cheval, dont les griffes avaient permis la construction des plus belles cités insecte d'Arcadie. Peu de temps après, ces deux-là trouvèrent Skea Leafwod (Planaire/ mâle demi-elfe/ barde niveau 4/ Société des

Sensations/ LB), le grand amateur de bière à l'origine de l'Auberge du Dragon Plongeant (dans la ville-portail de Sylvania), ainsi que de pleins d'autres bars construits avec des rouages, des poulies et autres pitons.

Ensemble, ces trois lascars fondèrent l'entreprise de « Pierre et Rouage ». Grâce aux publicités astucieuses de Harys Hatchis, ils ont toujours du boulot. Chaque pouce de terrain de la Cage étant déjà occupé, P&R rase des bâtisses abandonnées et construit des tours solides à la place. Et lorsque les blablateurs de la Chambre des Orateurs parlent de « rénovation urbaine », c'est P&R qu'on envoie dans la Ruche (y compris dans les Scories) pour y faire des travaux. Le fait est que ce trio a déjà travaillé dans la Ruche, construisant de petites cases confortables et solides pour des aventuriers saoulés de payer le prix réservé aux touristes dans les auberges de la cité.

31- Style de combat et salles d'armes de la Ruche

..... Populations de combattants de la Ruche

La Ruche est probablement l'endroit de Sigil où on se bat le plus. Là où la misère règne, la violence n'est jamais bien loin. Alors pour parler des gens qui se battent dans le quartier, c'est dur de savoir par quoi commencer !

Il y a **les fiélons**, d'abord, qui aiment bien se laisser aller à leur nature destructrice, vu qu'ici, il n'y a pas grand monde pour les en empêcher. Alors, il arrive qu'ils tapent sur les maisons, sur les passants, ou même qu'ils en choisissent un pour leur diner, mais est-ce qu'on peut parler de « combats » pour évoquer ces saccages ? Ce sont plus des combats quand on a droit à des batailles rangées entre tanar'ris et baatezus, la plupart du temps dans les Scories ou dans les coins les plus tranquilles. Mais les démons n'ont pas vraiment de style de combat ou d'arme de prédilection, vu que la plupart ont des

armes naturelles comme leurs griffes et leurs crocs.

Mais ce qui est le plus commun dans le quartier et qui est valable du district de marbre à celui de la Ruche, c'est le combat pour la survie. **Les miséreux** se disputent violemment n'importe quelle cahute, n'importe quel bout de pain, n'importe quelle bouteille de bibe même pas pleine. Personne ici ne passe une année sans avoir à se battre au moins une fois. Mais quand on n'est pas guerrier, quand on n'a pas vraiment d'armes, tout est bon pour la survie : la bouteille qu'on a à la main, un bout de bois qu'on a ramassé, une pelle ou une bêche : tout ce qui traîne peut servir d'arme. Et autant dire que ce ne sont pas des combats très subtils.

On peut par ailleurs dire que le quartier est la planque la plus « sûre » pour les centaines de **sicaires**, de détrousseurs, de cambrioleurs, ou de pickpockets que compte Sigil. Ici, on peut trouver des employeurs, des receleurs et même des lieux comme le Marché Nocturne de la Loge pour écouler toutes les marchandises volées, alors bien sûr, c'est un bon coin. Ce n'est pas l'idéal de faire ses coups dans la Ruche (puisque peu de gens ont du jonc), mais un chevalier de la gueuserie un tant soit peu affranchi a vite compris que l'Harmonium n'entre quasiment jamais ici et que paradoxalement, c'est un bon refuge. Les voleurs et autres bandits qui résident dans le coin vont donc bien souvent faire leurs coups dans les quartiers avoisinants, mais ils reviennent ici pour se faire oublier. Les armes qu'ils emploient sont assez diverses, bien sûr, mais on comprendra qu'on privilégie celles qui peuvent être camouflées (dagues, poings américains, dagues coup-de-poing, couteaux, poignards, gourdins). Les épées courtes sont aussi très usitées, et quelques lascars peuvent aussi apprécier les arcs (principalement des arcs courts). La particularité de ces matois, par contre, c'est l'utilisation des poisons. Comme on trouve à peu près ce qu'il faut au Marché Nocturne et que ces assassins n'affectionnent pas les confrontations directes et brutales,

l'utilisation des poisons est toute indiquée. On trouve à peu près de tout ici (même si c'est parfaitement illégal). Ces lascars ont quelques salles d'armes, avec des maîtres qui étaient trop pauvres pour aller s'installer dans d'autres quartiers. Ces salles sont beaucoup plus pauvres que celles des autres quartiers et ce ne seront pas les adhérents qui en accroîtront la renommée... La « Chope Vide » fait partie de ces académies.

Pas nécessairement à part de la catégorie précédente, on peut parler d'un grand nombre d'enfumés qui aiment la Ruche et s'y sentent à leur place. **La Loi du plus fort**, le chaos, tout ça convient à certains, qui aiment bien casser des têtes ou jouer les caïds. Même ceux-là savent que leur survie est précaire, mais ils sont là par choix. Certains de ces lascars sont des hommes d'armes très compétents, parfois des gens qui ont pas mal barroudé. Et certains sont regroupés en bandes (les Xaositectes par exemple, les githzeraïs de la Cour des Bienveillantes Ténèbres, les lascars de la Nouvelle Tyr, ou encore les guerriers de la Forteresse Engloutie). Les styles de combat dépendent du groupe dont il s'agit, mais pour l'essentiel, il s'agit de gens qui ont appris à se battre pour survivre et qui ne cherchent que l'efficacité. Ils n'ont généralement pas de salles d'armes à proprement parler et s'entraînent plutôt entre eux.

On chuchote que les Hommes-Poussière ont la plus grande force armée de Sigil. Et oui, les catacombes de Sigil sont si grandes que le nombre de corps à réanimer est quasiment illimité. Mais peut-on parler de « style de combat » pour un squelette qui vous fracasse la tête avec un fémur humain ?

Enfin, comme **l'arène du Puits Sanglant** draine pas mal de combattants de toutes espèces, on peut la signaler. Cela dit, il n'y a pas vraiment de style de combat particulier, puisque les bougres qui se retrouvent à combattre là n'ont pour origine commune que la misère ou le goût du sang.

La Chope Vide

Cette salle d'armes est typique des gourbis puants dans lesquels les détrousseurs et les assassins du quartier vont s'entraîner. C'est une salle d'armes pauvre, basée dans une maison qui tient à peine debout, à la limite du Quartier des Gratte-Papier. Le nombre d'adhérent est moyen (près de 100 personnes inscrites, qui viennent régulièrement) et le tarif à l'année est de 10 po. Le maître est un tieffelin du nom de Tienfan (Planaire/ mâle tieffelin/ voleur niveau 13/ guerrier niveau 6/ Libre Ligue/ LM), qui n'a pas sa langue dans sa poche et insulte assez souvent les gens pour les faire progresser.

On y enseigne des styles de combats orientés vers la discrétion, les attaques surprises et la rapidité. On peut y apprendre la plupart des armes typiques des voleurs, principalement le poing américain, la dague coup-de-poing, et la dague.

Comme beaucoup de salles de ce genre, « La Chope Vide » fait aussi office de débit de boisson. La femme du maître d'armes (Ania, également tieffelin) y est serveuse et peut à la demande faire un brin de cuisine. L'alcool et la bouffe y sont moyens, voire même pas mal (en tout cas pour ce quartier).

Il faut noter que La Chope Vide est un endroit où quelques fonctionnaires du quartier voisin viennent parfois pour trouver des malandrins prêts à régler leurs problèmes. Pour un assassin (ou même un cambrioleur en certaines occasions), venir à cette salle d'arme, c'est donc aussi la possibilité de se faire employer.

Il arrive que Tienfan (le patron) soit lui-même sur un contrat (c'est un assassin assez efficace), et dans ce cas, la salle ferme pour quelques jours. Il travaille pour le « Syndicat », comme plusieurs gars de sa salle, même s'ils n'en ont pas conscience.

On dit qu'un cambrioleur a déjà vidé la caisse de la « Chope Vide », mais qu'il n'a pas fallu plus de 24 heures pour qu'on le retrouve éventré et accroché par les tripes à

la statue de Ekmar le Voleur, non loin de la salle d'arme. Un bien beau symbole qui a fait réfléchir pas mal de petits malins...

32- La Morgue

Le quartier général des Hommes-Poussière se compose d'un ensemble de salles sans fenêtres qui s'élève au-dessus des bicoques environnantes comme un mausolée géant. Ses couloirs sombres pareils à des catacombes abritent des bougres qui vivent de la mort des autres. De sinistres convois parcourent les allées silencieuses qui mènent à ses portes – les charrettes brinquebalantes dans lesquelles s'entassent les morts sont conduites par des êtres au visage de cadavre, aux yeux enfoncés dans leurs orbites et aux joues rongées par des années de travail morbide. Derrière les portes de la Morgue, se trouve l'une des plus grande constellation de portails de Sigil. On y trouve des seuils qui mènent dans chaque plan existant (y compris le Plan Primaire et la plupart des mondes qui le composent). Ici, les Hommes-Poussière et leurs assistants morts-vivants renvoient les cadavres de la ville sur le plan auxquels ils appartiennent.

Ces portails aboutissent toujours sur des lieux aménagés spécialement pour recevoir les morts ; de sorte qu'un matois qui déciderait d'emprunter l'un d'entre eux risquerait de se retrouver dans un crématorium ou dans tout autre endroit qui signerait son inscription dans le Livre des Morts. En résumé : ces portails ne sont pas de ceux grâce auxquels on peut parcourir le multiver, bige.

Les rues qui entourent le bâtiment sont le domaine des impurs, ces habitants de Sigil qui accomplissent les travaux dont personne ne veut : ramasser les cadavres, découper la viande, soigner les malades... Certains sont fiers de leur victoire sur la superstition, quand d'autres ont été brisés par le mépris de ceux pour lesquels ils travaillent. Ils mènent des existences désespérées dans leurs bicoques et autres masures, aussi isolés les uns des autres que du reste du monde.

Il n'y a guère de tavernes, d'auberges ou de boutiques autour de la Morgue. Ce n'est pas un endroit idéal pour le commerce ; mais cela ne signifie pas qu'on ne peut pas y acheter les services dont on a besoin. Les exclus sont toujours prêts à ouvrir leur case aux étrangers, à la fois pour leur soutirer un peu de jonc et pour bénéficier de leur compagnie. Chez eux, il ne fait pas chaud et personne ne sourit beaucoup ; mais un matois peut s'y procurer ce dont il a besoin.

La Morgue est un amoncellement de cryptes sans fenêtres qui entourent un dôme noir. Il y a des gardes Hommes-Poussière autour du bâtiment et des crânes comme décoration. Où les ont-ils obtenus ? Sur les trépassés, bien entendu. Les nappes de ténèbre qui entourent la Morgue procurent une bonne couverture pour tous ceux qui veulent passer inaperçus.

De grandes lames s'élancent depuis le bâtiment, lui donnant l'apparence d'un insecte géant.

L'histoire des Hommes-Poussière

Les Hommes-Poussière sont une faction réellement très ancienne, plus ancienne même que la Morne Cabale. Certains prétendent que c'est la plus ancienne de toutes, aussi ancienne que la mort elle-même. Une chose est sûre : il n'y a pas de factol aussi vieux que Skall et aucun qui ait régné aussi longtemps. Voyez-vous, Skall n'est pas seulement le factol des Morts, il en est aussi le fondateur.

Bien sûr, aucun Homme-Poussière ne vous dira jamais ça. Ce serait, en quelque sorte, se vanter et cela pourrait être pris pour une manifestation d'émotion. Les Morts, connus pour leur stoïcisme, peuvent paraître ennuyeux. Ils parlent rarement d'autre chose que de la mort, alors ils n'ont pas l'occasion de parler de la « naissance » de leur faction. Ça n'est même pas amusant de les traiter de « biges », car ils ne s'en vexeront pas. Croyez-moi, penser à eux est déjà déprimant.

C'est bizarre – les Hommes-Poussière ne semblent quant à eux ne jamais être déprimés, au moins pour la plupart d'entre eux. On ne peut pas dire d'eux (d'aucune manière) qu'ils sont « heureux » ; cependant ils paraissent « satisfaits » de certaines choses. Jamais joyeux ou tristes, jamais en colère ou las, ils semblent être « équilibrés ».

Et ça a toujours été comme ça, du moins depuis que les savants relatent l'histoire de la faction dans leurs ouvrages. Personne ne se souvient d'une époque où les Morts n'étaient pas là – les Puissances, bien sûr, s'en souviennent, mais personne n'irait leur demander. Les Hommes-Poussière ont toujours gardé des relations normales avec les gens et les autres factions. Il est rare que quelqu'un d'ennuyeux offense les autres.

Cependant, ça peut arriver, comme ce fut le cas il y a de cela quelques années, lorsque la grossium des Sensats Karilla Masavil voulut goûter à la mort, comme « expérience ultime ». Elle alla voir les Rectifieurs qui lui donnèrent le coup de main nécessaire (en la tuant), mais les Morts refusèrent de restituer son cadavre. Tout cela aurait pu se finir en guerre si les Hommes-Poussière avaient réagi violemment quand les Sensats volèrent le corps de leur grossium dans la Morgue, le quartier général des Morts à Sigil. Ils auraient assurément protesté s'ils avaient su que les Sensats voulaient la ressusciter (les Hommes-Poussière détestent la régression intentionnelle). Au lieu de ça, ils prirent leur mal en patience, car ils savaient qu'un jour Karilla rejoindrait les morts, comme tout le monde.

La plupart des factions, mis à part les Sensats, ignorent les Hommes-Poussière, parce qu'ils ne font pas de vagues. Récemment, cependant, ils ont posé quelques problèmes aux Hommes-Dieux à La Chambre des Orateurs. A cette occasion, plusieurs factions ont même rallié le point de vue morbide des Morts. Les Mornés et les Gardes Fatals apprécient les Hommes-Poussière, pour des raisons différentes. Les membres de la Garde Fatale voient aussi la

mort (bien que d'un point de vue différent) comme l'aboutissement du Multivers. Les Mornés, quant à eux, aiment le côté désespéré de la cause des Morts.

Les Hommes-Poussière ne peuvent pas affirmer qu'ils apprécient telle ou telle faction, non plus qu'ils les détestent. Les militants sont plus capables en tout cas, d'avoir de telles émotions que les grossiums. Quoi qu'il en soit, des membres, même de haut rang, ont pu ressentir quelque pitié diluée pour les vaines activités d'autres factions. S'ils ne peuvent en détester réellement, ils sont plutôt opposés aux Sensats, aux Hommes-Dieux et aux Signeurs, qui valorisent le Moi et la vie (les deux plus grosses erreurs). Les Marqués, l'Harmonium et les Anarchistes ne trouvent pas non plus d'appuis chez les Morts, parce qu'ils « veulent » trop, ils travaillent trop et ont trop de sentiments. Les Rectifieurs sont moins facilement des alliés que ce que l'on pourrait penser : bien qu'ils soient des supporteurs de la mort, ils ne comprennent pas qu'ils sont déjà morts là où ils sont. Les grossiums Hommes-Poussière méprisent les Rectifieurs pour leur passion de la Justice et leur inclination à précipiter le processus naturel de la mort.

Les Greffiers, les Indés et l'Ordre Transcendental montrent tous des potentialités, selon les Hommes-Poussière, car ils valorisent la connaissance. Ils pourront peut-être comprendre qu'ils sont déjà morts. Les Athars et les Xaositectes sont désespérés comme il convient, mais ils semblent trop véhéments et enthousiastes pour convenir aux Morts. Si les Hommes-Poussière devaient admirer quelqu'un, il s'agirait des Mornés et de la garde Fatale – ces trois factions forment le *trium vira* de la fatalité.

Il ne faut pas attendre de grand changement à la Morgue, ils n'ont aucun plan très radical. Le changement ne vient que lentement chez les Morts. Ils restent stables du fait de leur tendance à toujours déléguer leurs responsabilités à leur leader, et de leur philosophie non-combative. Comme on dit,

les deux seules choses qui sont sûres, ce sont la mort et les taxes ; les Marqués collectent les dernières, mais seuls les Hommes-Poussière s'occupent de la mort. Tout le monde peut et doit mourir, donc tout le monde est un membre potentiel de la faction.

..... Les grossiums de la faction

Factol Skall

Peu de matois à Sigil savent que Skall est une liche. Il passe beaucoup plus de temps au quartier général de sa faction sur le Plan d'Energie Négative qu'à la Morgue. Skall ne se rend presque jamais en personne aux réunions de factols. Il ne se promène d'ailleurs pas dans Sigil. Au lieu de ça, il utilise une forme avancée de *projection d'image*. Son sort personnel a une durée accrue et lui permet de projeter son image d'un plan à l'autre.

Lorsque Skall se projette et lorsqu'il voyage en personne, il se cache derrière des illusions –généralement plusieurs, comme *apparence altérée* ou *métamorphose* pour mettre dans la confusion même ceux qui voient à travers les illusions. Skall emploie généralement une apparence d'homme, dont on peut imaginer qu'elle était la sienne jadis. Pour sa faction, il aime à apparaître comme une simple robe noire avec le symbole des Hommes-Poussière flottant au-dessus (seuls quelques matois haut placés l'ont vu sans son déguisement). Toutes ses formes parlent de la même façon, malgré tout, d'une voix caverneuse et sèche.

Il n'est pas étonnant que Skall garde sa vraie nature secrète. Même les Morts ne parlent pas beaucoup de lui. Ils tiennent juste pour acquis qu'il a atteint un stade avancé sur le chemin de la Vraie Mort. Et de toute manière, si quelqu'un comprenait que c'est une liche, qu'est-ce que ça changerait ? Ce n'est pas comme s'il commettait un crime. Bien sûr, il est maléfique, mais comme peut l'être quelqu'un qui ne respecte pas le principe de sacralité de la vie. Bien que Skall soit déterminé à atteindre son but, il n'est pas

pressé, alors il lui arrive d'agir de manière immorale.

La plupart des Hommes-Poussière savent que Skall avance sur la voie de la Vraie Mort, mais qu'il reste par sens du devoir. Il ressent un accomplissement à ce niveau. Cependant, il continue à amasser des connaissances, en s'éloignant des sentiments.

Ceux qui blessent ou offensent le factol ont tendance à disparaître. Sur le moment ou un an après, peu importe, ils disparaissent. Est-ce que Skall s'arrange pour que ça arrive ? Qui peut le dire ? Et qui peut dire ce qui peut offenser un être virtuellement sans émotion ?

Skall ; mâle liche (anciennement humain ?) ; magicien niveau 19 ; Planaire ; factol des Hommes-Poussière ; humanoïde mort-vivant de taille M ; FP 23 : DV 19d12, pv 132 ; Init +0 ; VD 9m ; CA 30 (pris au dépourvu , contact) ; attaque au contact +10 (contact paralysant, 1d8+5 aux créatures vivantes, js vol DD19, 20/x2) ou contact +10/+5 (brûlure givrée, 3d10, 20/x2) ; Attaques spéciales : contact paralysant, aura de terreur ; Particularités : appel de familier, immunités au froid, à l'électricité, à la métamorphose et aux effets mentaux, capacités de faction, RD 15/contondant et magie, résistance au renvoi +4, lancement de sorts augmenté, animation des morts, brûlure givrée, RM 18, régénération (5) ; Faiblesses spécifiques ; faiblesses de faction ; AL: NM

Jets de sauvegarde : réflexes +10, vigueur +10, volonté +20.

Caractéristiques : force 12, dextérité 11, constitution -, intelligence 36, sagesse 20, charisme 16.

Compétences : artisanat (alchimie) +36, art de la magie +36, bluff +14, concentration +23, diplomatie +14, déguisement +14, intimidation +14, connaissance (mystères) +36, connaissance (factions) +36, connaissance (histoire) +36, connaissance (plans) +36, connaissance (religion) +36, connaissance (Sigil)+36, décryptage +36, déplacement silencieux +12, détection +18, discrétion +12, fouille +21, perception auditive +16, psychologie +15.

Dons : écriture de parchemins, paralysie contagieuse*, sort négatif*, école renforcée (nécromancie), école supérieure (nécromancie), extension de durée, sort persistant**, sort en sanctuaire** (la Morgue), présence nécromantique*, puissance nécromantique*, façonneur de cadavres*, agilité funeste*, destruction vengeresse*.

*don du *Libris Mortis*

**don du *Codex Profane*

Sorts de magicien : (4/16/14/14/7/7/6/6/5/5, NLS 19, DD 23+ niveau du sort, DD 25+ niveau du sort pour l'école de nécromancie, NLS 21 pour percer la

résistance magique) : 0^{ème} niveau : *détection de la magie x2, manipulation à distance, lecture de la magie* ; 1^{er} niveau : ; 2^{ème} niveau : ; 4^{ème} niveau : ; 5^{ème} niveau : ; 6^{ème} niveau : ; 7^{ème} niveau : ; 8^{ème} niveau : ; 9^{ème} niveau : sphère de destruction ultime*, épuration resplendissante*, plainte d'outretombe (n, sort en sanctuaire, DD 35), .

Aura de terreur (Sur) : toute créature de moins de 5DV se trouvant à moins de 18m et regardant Skall doit réussir un js volonté DD 22 ou être affectée par un sort de *terreur*. Si elle réussit son js, elle ne peut plus être affectée pendant 24h.

Contact paralysant (Sur) : toute créature touchée par l'attaque de contact de Skall doit réussir un js vigueur DD 22 ou être paralysée de façon permanente.

Comme Skall est une liche d'âge et de niveau avancés, il a 3 capacités spéciales :

Lancement de sorts augmenté : *lancement de sorts augmenté* lui permet de jeter deux fois plus de sorts de niveaux 1, 2 et 3.

Animation des morts : il peut *animer les morts* par simple contact (en faisant des squelettes et des zombies à 2DV). Quand Skall est à moins de 60 mètres d'eux, un prêtre qui souhaite les renvoyer ou les intimider doit le faire comme s'il s'agissait de Skall lui-même. Ces morts-vivants ne sont pas strictement sous son contrôle mais ils sont parties liées avec la faction et doivent être considérés comme des militants. Ils bénéficient des dons de façonneur de cadavres, agilité funeste et destruction vengeresse.

Brûlure givrée : le troisième pouvoir de liche de Skall est le plus extraordinaire : Skall peut matérialiser une boule bleue-verte de cette brûlure givrée de 20 centimètres de diamètre. C'est une flamme qui inflige 3D10 points de dégâts de froid à tout ce qu'il touche. Comme cette brûlure givrée vient du Plan d'Energie Négative et blesse même les créatures normalement immunisées au froid (comme avec le don froid perçant*).

C'est une attaque de contact particulière, puisqu'elle ignore aussi les bonus magiques à la CA.

Il peut placer ces boules dans des crânes ou dans des demi-crânes. Tous ceux qui touchent le crâne perdent 3D10 points de vie. Cet effet persiste 30 jours dans le crâne (bien sûr un sort de permanence peut étendre cette durée ad vitam eternam). Il faut une *dissipation de la magie* pour l'éteindre.

*don de *Frost Burn*

Régénération : en plus des particularités de toutes les liches, Skall régénère 5 pv/round, même s'il a été brûlé et ses cendres dispersées. Il lui faut un mois par 3 mètres de dispersion de ses restes pour se reformer. Détruire son phylactère neutralise cette défense, mais ça semble un peu irréalisable, puisqu'il est caché dans la citadelle du Plan d'Energie Négative.

Possessions : *phylactère* (120000 p.o.), *amulette d'armure naturelle* +5 (50000 p.o.), *masque d'intelligence* +6 (équivalent du bandeau, 36000 p.o.), *robe d'archimage* (noire, 75000 p.o.), *anneau de protection* +5 (50000 p.o.), *anneau de triple souhait* (97950 p.o.), *sceptre d'incantation rapide (métamagie majeure, 170000 p.o.)*, *bâton d'abjuration* (65000 p.o.), *traité de perspicacité* +5 lu (137500 p.o.), *cape de charisme* +6 (36000 p.o.), *sceptre de métamagie (quintessence modérée, 54000 p.o.)*.

Valeur de l'équipement : 891450 p.o.

Capacités de faction : *Trêve des Morts*, aucun mort-vivant n'attaquera Skall.

Commander les morts-vivants, comme un prêtre de niveau 19, 6/ jour, 1d20+5, efficacité : 2d6+22 DV.

Compagnons d'armes morts-vivants : en mission, Skall reçoit l'aide de 38DV de morts-vivants s'il le souhaite.

Faiblesses de faction : toute tentative de ramener Skall à la vie a 50% de chances d'échouer.

Komosahl Trevant

Durant la journée, Komosahl Trevant, le secrétaire particulier de Skall, est le commandant en second. Il travaille ici avec deux gardes du corps de haut niveau. Il dirige toute la gestion quotidienne et la politique de la faction, laissant à Skall le temps de s'occuper des planifications plus importantes et la politique interfaction.

Trevant est un mage d'âge moyen, sérieux et savant, qui revêt habituellement des riches robes de velour noir et de soie pourpre. Alors que la plupart des Hommes-Poussière sont froids et distants, Trevant est relativement charismatique, du moins en surface. Cela dit, sa nature profonde est dure et manipulatrice.

Skall n'a pas eu un aussi bon lieutenant depuis des siècles. Trevant sait que son factol est une liche et il ne peut pas s'empêcher de penser au jour où le factol l'initiera à ce stade supérieur de la mort. Cependant, il semble que Trevant soit encore trop attaché à ses passions pour atteindre ce but. Skall l'emploie pour ses compétences administratives et laisse son secrétaire gérer le quotidien.

Trevant ne se plaint pas de son état : il prend les choses comme elles viennent. Bien qu'il veuille atteindre la Vraie Mort un jour, il pense que diriger la faction est pour lui une

étape importante en ce sens. Cet initié du Premier Cercle est favori pour remplacer Skall si il disparaissait. Il est toujours juste avec les Hommes-Poussière – et impitoyable avec les ennemis de la faction (il pense que mourir est une étape et il n'hésite pas à aider ses opposants à aller vers cette étape « supérieure »)...

Komosahl Trevant ; mâle humain ; magicien niveau 12 ; Planaire ; factor des Hommes-Poussière ; humanoïde de taille M ; FP 12 : DV 12d4+24, pv 56 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 18 (pris au dépourvu 16, contact 18) ; attaque au corps-à-corps +8/+3 (dague (m), 1d4+1, 19-20/x2) ; Capacités spéciales : capacités de faction, appel de familier ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction, *kyste nécrotique ; AL NM.**

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +6, volonté +14.

Caractéristiques : force 12, dextérité 16, constitution 14, intelligence 18, sagesse 18, charisme 16.

Compétences : art de la magie +16, concentration +14, connaissance (factions) +16, connaissance (Sigil) +16, connaissance (mystères) +16, connaissance (plans) +16, connaissance (religion) +16, décryptage +13, profession (politicien) +16.

Dons : écriture de parchemins, kyste mère*, sort négatif*, incantation rapide, magie de guerre, école renforcée (nécromancie), école supérieure (nécromancie), prestige, volonté de fer.

*don du *Libris Mortis*

Sorts (4/5/5/5/4/3/2, NLS : 12, DD 14+ niveau, DD 16+ niveau en nécromancie): 0ème niveau : *détection de la magie x2, lecture de la magie, détection du poison* ; 1er niveau : *alarme, bouclier, coup au but, frayeur, feuille morte* ; 2ème niveau : *kyste nécrotique*x2, scrutation nécrotique*, cécité, main spectrale* ; 3ème niveau : *boursoufflure nécrotique*, dissipation de la magie, don des langues, antidétection, protection contre les énergies destructrices* ; 4ème niveau : *domination nécrotique*, peau de pierre* (a, 120 pvs), *scrutation, terreur* ; 5ème niveau : *bouclier incantation rapide, protection contre le bien incantation rapide, boursoufflure nécrotique* sort négatif* ; 6ème niveau : *éruption nécrotique*, champ de force*.

*Sorts du *Libris Mortis*

Possessions : *bracelets d'armure* +6, *anneau de renvoi des sorts, baguette de projectiles magiques, 10 billes de force, dague* (m).

Serviteurs directs : Komosahl Trevant est toujours accompagné de deux gardes du corps.

Capacités de faction : *Trêve des Morts*, aucun mort-vivant n'attaquera Komosahl.

Commander les morts-vivants, comme un prêtre de niveau 12, 6/jour, 1d20+9, efficacité : 2d6+15 DV.

Compagnons d'armes morts-vivants : en mission, Trevant peut recevoir l'aide de 24DV de morts-vivants s'il Skall est d'accord.

Faiblesses de faction : toute tentative de ramener Komosahl à la vie a 50% de chances d'échouer.

Oridi Malefin

Oridi est la grande prêtresse des Hommes-Poussière et elle œuvre souvent dans le sanctuaire de la faction, quand elle n'est pas en salle d'internement.

Oridi a la peau halée et un œil supplémentaire au centre du front, ainsi qu'une longue queue barbelée. Son visage ridé paraît très âgé, mais ne reflète en aucun cas ses 200 ans.

Jadis, Oridi révérait une des divinités de la mort. Mais il y a longtemps qu'elle a élargi sa prêtrise au principe même de la Mort, comme transcendance de son ancien dieu. De tous les Hommes-Poussière que l'on peut rencontrer hors du Plan d'Energie Négative, elle est celle qui est le plus près de la Vraie Mort.

Les membres de la faction voient la grande prêtresse effectuer ses rituels pour les Hommes-Poussière et parcourir la Morgue... Elle apparaît plus morte que nombre des morts-vivants autour d'elle. Si on peut attirer son attention – seul un Homme-Poussière a une chance d'y parvenir – Oridi peut partager ses connaissances sur la nécromancie, les techniques d'enterrement et sur la nature de la Mort. Elle a passé de nombreuses décennies à ce stade particulier, grâce à son *phylactère de longue vie*, parce qu'elle sent que ça pourrait être le dernier avant la Vraie Mort. Elle pense atteindre ce stade dans les deux prochaines décennies.

Un Homme-Poussière traversant une crise de foi vient habituellement chercher les conseils d'Oridi. Bien sûr, elle peut ignorer celui qui l'interroge, mais elle peut aussi se retourner et expliquer des choses, dans une voix lente et monotone. Parler à Oridi peut permettre à un Homme-Poussière de comprendre la voie de la Mort...

Oridi Malefin ; femelle tieffelin ; prêtresse de Mort niveau 5, magicienne nécromancienne niveau 3, nécromancienne véritable* niveau 10 ; Planaire ; factor des Hommes-Poussière, humanoïde de taille M ; FP 19 : DV 5d8+15 (prêtresse)+3d4+9 (magicienne)+ 10d4+30 (nécromancienne), pv 110 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 21 (pris au dépourvu 20, contact 17); attaque au corps-à-corps +19/+14 (*bâton de nécromancie*, 1d6+9, 20/ x2) ; Attaques spéciales : *flétrissure* 1/jour, *ténèbres* 1/jour ; Particularités : résistance au feu, au froid et à l'électricité (5), capacités de faction, intimidation de morts-vivants, appel de familier, *création de morts-vivants* (2/jour), prouesses nécromantiques +3, *création de mort-vivant dominant* 1/jour, zone de *profanation* (comme le sort), profanation supérieure (30m de rayon), vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL N.

*classe de prestige du *Libris Mortis*

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +11, volonté +20.

Caractéristiques : force 21, dextérité 12, constitution 16, intelligence 18, sagesse 22, charisme 14.

Compétences : art de la magie +18, bluff +4, concentration +17, connaissance (mystères) +18, connaissances (plans) +15, connaissance (religion) +24, connaissance (Sigil) +15, diplomatie +21, discrétion +3, premiers secours +15, profession (préparatrice de cadavres) +20.

Dons : lanceur de sorts polyvalent (magicienne), lanceur de sorts polyvalents (prêtresse), école renforcée (nécromancie), façonneur de cadavres*, destruction vengeresse*, frisson mortel*, âme souillée*.

*dons du *Libris Mortis*

Sorts de magicienne (4/ 5+1/ 4+1/ 4+1/ 3+1, NLS : 12, NLS nécromancie : 15 ; DD 14+niveau, DD15+ niveau nécromancie, écoles prohibées illusion, enchantement): 0ème niveau : *fatigue* (e), *message*, *lecture de la magie*, *détection de la magie* ; 1er niveau : *bouclier* x2, *rayon affaiblissant* (e), *protection contre le bien*, *protection contre le mal* ; 2ème niveau : *glyphes de la goule** (e), *baiser de la goule* (e), *main spectrale*, *résistance aux énergies destructrices*, *détection de l'invisibilité* ; 3ème niveau : *baiser du vampire* (e), *rayon d'épuisement* (e), *état gazeux*, *vision magique* ; 4ème niveau : *convocation de morts-vivants* IV*, *terreur* (e), *animation des morts* (e), *peau de pierre* (actif) .

Sorts de prêtresse (6/ 7+1/ 7+1/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 3+1/ 1+1, NLS : 17, NLS nécromancie 20 ; DD 16+niveau, 17+ niveau nécromancie): 0ème niveau : *blessure superficielle* x3, *réparation*, *détection du poison*, *création d'eau* ; 1er niveau : *frisson de la tombe** (d), *bouclier de la foi* x2, *faveur divine* x2, *regain d'assurance*, *sanctuaire*, *blessure légère* ; 2ème niveau : *mise à mort* (d), *blessure modérée* x3, *splendeur de*

l'aigle, zone de vérité, protection d'autrui, rapport, ; 3ème niveau : animation des morts (d), protection contre l'énergie positive, panoplie magique (actif), lumière du jour, dissipation de la magie, communication avec les morts ; 4ème niveau : membres chancelants* (d), arme magique suprême (a), immunité contre les sorts (a), puissance divine, liberté de mouvement, blessure critique ; 5ème niveau : exécution (d), blessure légère de groupe x2, rappel à la vie, résistance à la magie ; 6ème niveau : création de mort-vivant (d), blessure modérée de groupe, coquille anti-vie, interdiction ; 7ème niveau : destruction (d), soins importants de groupe.*

* sort du *Libris Mortis*

Domaines : mort (caresse mortelle, 5d6), sépulcre* (peut créer jusqu'à 51 DV de morts-vivants)

* domaine du *Libris Mortis*

Prouesses nécromantiques : à chaque tentative d'intimidation des morts-vivants et à chaque lancement de sort de nécromancie ou pouvoir copiant un sort de nécromancie, le niveau d'Oridi est augmenté de 3.

Possessions : chapeau de déguisement, pendentif de sagesse +4, bâton de nécromancie, phylactère de longue vie (permet de réduire la vitesse de vieillissement), ceinture de force de géant +6, bracelets d'armure +6.

Capacités de faction : Trêve des Morts, aucun mort-vivant n'attaquera Oridi.

Commander les morts-vivants, comme un prêtre de niveau 18, 5/jour, 1d20+12, efficacité : 2d6+20 DV.

Compagnons d'armes morts-vivants : en mission, Oridi reçoit l'aide de 40DV de morts-vivants si Skall est d'accord.

Faiblesses de faction : toute tentative de ramener Oridi à la vie a 50% de chances d'échouer.

Qaida

Localisation : en train de proposer des Contrats au Rat Tacheté ou à la Blanche Cassette (deux pubs du Bas Quartier), à la recherche d'infos pour son mimir n'importe où dans Sigil, ou dans ses appartements à la Morgue.

Personnalité : digne, stricte, froide.

Attitude : calme et quasi-royale dans son maintien, Qaida est extrêmement patiente, se mettant en retrait dans les conversations pour laisser les autres parler. Elle n'a aucune émotion (sa réponse favorite est un signe de tête d'approbation), et son ton reste le même qu'elle vous demande votre nom ou pourquoi vous avez tué votre chef.

Combat : si on l'attaque en public, Qaida appelle à l'aide les passants (après tout, elle a la noblesse d'apparence d'une aasimar), même si elle peut très bien contrôler (ou animer) les morts-vivants afin qu'ils

l'aident. Mais elle est compétente avec son *scythe de feu* et n'hésitera pas à lancer *cécité* ou *surdité* sur ses adversaires. En de rares occasions, le dénombré Ly'kritch peut venir à son aide (s'il est dans les parages, dans le corps d'une victime récente).

Le crâne d'argent flotte dans les airs, juste là où je l'ai jeté, me regardant de ses orbites creuses dans l'obscurité de cette allée.

« Alors, dis-moi mimir – tu t'es déjà fait voler ? »

-En toute bonne foi non, grinça le crâne, ma propriétaire est d'ordinaire plus précautionneuse quant à ma sécurité, eu égard à la valeur que j'ai pour elle. Je pense d'ailleurs qu'à l'heure actuelle, elle a déjà dû lancer un sort de « localisation d'objet » pour me trouver.

-Tu repasseras, mon mignon. Je suis le meilleur pickpocket du quartier. Ta propriétaire est probablement encore au Rat Tacheté et elle pas encore dû réaliser que t'as disparu. Parce que vois-tu, t'as aussi de la valeur pour Shemeshka la Maraudeuse. Cette fiélone m'a promis une rançon royale pour ta capture. Tu dois avoir des soltifs très intéressants dans ta petite tête. »

Attends, peut-être que je peux faire grimper ma paye en vendant ce crâne à Shemeshka et les secrets à un autre matois...

« Allez mon mignon, commençons par ta propriétaire. Qu'est-ce que tu peux me dire sur elle ? »

-Même si en ce moment, vous me détenez, je suis la propriété de l'aasimar nommée Qaida. Sa tête lisse et glabre ainsi que la lumière vert émeraude que produit sa peau attestent de son héritage paternel, un céleste planétaire qui se laissa jadis séduire par une magicienne humaine vouée au mal. Le fruit de leur union fut rejeté par le Mont Céleste et par son père en premier lieu. La mère de Qaida, quant à elle, laissa sa fille aux « bons » soins de tieffelins des Plans Inférieurs. Ils trouvèrent en cet enfant l'occasion de se venger de l'arrogante fierté de leurs cousins haïs les aasimars. Ces tieffelins élevèrent donc Qaida pour qu'elle

soit maléfique, mais le fait est qu'elle était une aasimar – ressemblant presque à une femme au visage serein (c'est cet air qui rend ses mensonges plus crédibles). Pour profiter au maximum de cette illusion, Qaida masque sa véritable aura avec des sorts comme « alignement indétectable » ou « mensonge indétectable ».

Voilà qui est intéressant – j'aurais jamais pensé que cette enfumée d'aasimar puisse être autre chose qu'une redresseuse de torts parfumée. « Et à propos de ce nain, crâne ? Au fond du bar, j'ai vu Qaida lui tendre un bon paquet de jonc. »

-Il s'agit de Tarbolt, un négociant qui vend des gemmes à ma propriétaire, en provenance de la Montagne des Nains dans l'Outreterre. Cet or était le règlement de Qaida pour son dernier achat.

Donc, elle est maléfique et suffisamment riche pour acheter des bijoux. Je commence à l'apprécier de plus en plus. « Ta propriétaire a de nombreuses vies, mimir. Pourquoi porte-t-elle ce scythe ? Et cette robe des Hommes-Poussière ? »

-Qaida a passé la majeure partie de sa vie à Chaudron, une ville insulaire du royaume d'Arawn, dans la Gaste Grise. Elle a été formée par le clergé d'Arawn et fut prêtresse avant de devenir Potentielle de ce Dieu celte de la mort. Sa tâche actuelle est de détourner le cœur et l'esprit des Hommes-Poussière de leur croyance générale en la Mort vers la croyance plus spécifique en Arawn.

A cette fin, elle est venue à Sigil par un portail des catacombes de la Morgue. Ma propriétaire a alors rejoint les Hommes-Poussière, espérant les changer de l'intérieur – elle croit que le trop long règne du factol Skall n'a prouvé que son incompétence à utiliser le potentiel de cette faction ; s'il disparaissait, les Hommes-Poussière pourraient plus facilement être influencés. »

Remplacer Skall ? S'emparer de la faction ? Bien sûr, et moi, je vais faire s'accoupler les tanar'ris avec les baatezus !

« Allez, mignon, comment elle compte s'y prendre ta Qaida ?

-Ma propriétaire bâtit progressivement un réseau de contacts et d'alliés, que ce soit dans sa faction ou à l'extérieur. Elle passe la majeure partie de son temps dans les tavernes du Bas-Quartier, spécialement la Blanche Cassette et le Rat Tacheté, où elle vend des Contrats aux azimutés et aux bibards. Pour quelques pièces d'or, Qaida achète le droit de disposer de leur futur cadavre. Plus tard, quand elle a besoin d'une faveur – argent, main d'œuvre ou influence – elle trouve un de ces signataires et lui propose de déchirer son Contrat en échange de son aide.

La plupart acceptent. Après tout, signer pour l'éternité est une idée qui vient facilement quand on est aviné, mais au matin, quand on retrouve ses esprits, viennent alors les regrets et la peur. L'envie de tout annuler arrive tout de suite après... »

Tu m'étonnes !

« Mais que fait ta propriétaire avec les biges qui signent, prennent le jonc et puis l'envoient cager quand elle les rappelle à leurs obligations ?

-Dans de tels cas, elle fait appel à une gautière connue sous le nom de Saure, une récupératrice de cadavres qui accroît ses revenus modestes en recherchant les réticents pour les convaincre d'accéder aux requêtes de Qaida. Ma propriétaire a d'abord envoyé Saure après ceux qui possèdent une utilité ou qui n'ont pas respecté les termes de leur Contrat (en ne mourant pas après un laps de temps acceptable). En ce moment, Saure recherche Verden, l'elfe qui dirige l'auberge de l'Iris Azuré, au-dessus de la Roue de la Fortune. »

Je commence à comprendre pourquoi Shemeshka s'intéresse à celle-là. Mais pourquoi ce crâne ?

« Et toi, c'est quoi ton histoire, mimir ? J'veux dire, toi et Qaida, vous avez l'air mignons ensemble – aussi chauves l'un que l'autre – pourquoi elle te remplit d'infos ?

-J'enregistre les termes des Contrats, ce qui est plus sûr que des formulaires papier, par essence périssables et potentiellement volables. Mais ma détentrice me remplit aussi de centaines d'interviews avec des arpenteurs des plans et autres aventuriers qui passent par Sigil. Elle aborde toute personne paraissant détenir de la connaissance – même le barbare le plus lent d'esprit possède une bribe de sagesse potentiellement utilisable dans la prise de contrôle de la faction des Hommes-Poussière. »

Ouais, j'ai vu ça. J'ai vu Qaida passer de table en table au Rat Tacheté, utilisant le mimir pour absorber toutes les chansons qu'elle peut. Je pense qu'elle lance un sort de *langues* ou autre pour pouvoir parler avec n'importe qui. Elle annonce aux gens vouloir ces infos pour son usage personnel. En temps qu'Homme-Poussière, elle dit vouloir simplement comprendre la nature de l'existence. Elle a l'air froide, vide aussi professionnelle qu'une tueuse – l'Homme-Poussière parfaite. Mais elle était aussi incroyablement méticuleuse, rien n'échappe à elle ou à son crâne, même les infos les plus ennuyeuses ou les plus futiles. J crois qu'aucun modrone, aucun greffier n'aurait pu faire mieux.

Parfois, elle s'asseyait juste et laissait le quoqueret débiter ses trucs pendant des heures, lui balançant une question ici et là pour le relancer, faisant tomber quelques jons dans sa pogne pour les mêmes raisons. Ordinairement, elle ne paraît pas chercher une information en particulier ; elle a plutôt l'air de vouloir tout savoir : qu'est-ce que ça fait de tuer un tyranoëil, à quoi ressemblent les Marais Sanglants à l'extérieur de la ville-portail de Torche... Quand je l'ai pelée de son crâne et que j'ai filé, ça faisait une heure qu'un herboriste bariare lui exposait ses théories sur la nature du lierre-rasoir.

Mais d'autres fois, on dirait qu'elle creuse pour avoir une info spécifique, comme si elle savait ce qui se trouvait dans la tête du gars et qu'elle voulait faire prendre une direction particulière à la conversation.

« Dis-moi, mimir : ta propriétaire a pas une espèce de pouvoir qui lui permet d'espionner dans la tête des gens ?

- Elle possède en effet le talent psionique d'ESP, qui lui permet de connaître les pensées des autres. Elle les amène par la discussion sur les sujets qui ont de l'intérêt pour elle, afin de savoir ce qu'ils en pensent vraiment. Mais son pouvoir mental n'est pas assez fort pour extraire spontanément les secrets en entier. C'est pourquoi Qaida s'apesantit sur le sujet qu'elle veut connaître. Inutile de préciser qu'il arrive que certains comprennent ce qu'elle fait et s'énervent, mais la plupart du temps, ça réussit. »

Ça expliquerait pourquoi elle paye parfois une interview qui ne dure à l'arrivée que quelques minutes. Ce qui me rappelle que : *« Hé, mon mignon, quand Qaida paye ces biges au bar, elle leur file toujours une de ces pièces noires. C'est quoi au juste ?*

- Ma propriétaire a un arrangement avec un démembre appelé Ly'kritch. Dans sa recherche de connaissance, il arrive à Qaida de croiser des lascars à l'esprit aiguisé et plein de connaissance – et c'est exactement ce qu'aiment les démembres. La pièce noire qu'elle donne avec la rétribution est un marqueur, une balise grâce à laquelle Ly'kritch retrouve facilement sa prochaine victime, qu'il emprisonne à ce moment-là dans une gemme.

Qaida fournit même le fiélon en gemmes – ces pierres qu'elle achète au négociant nain Tarbolt. Leur origine, la Montagne des Nains, fait qu'elles sont particulièrement appropriées pour stocker des esprits. »

Saintes Lames ! Shemeshka va me payer triplement pour ce boulot !

« Mimir, pourquoi tu m'en as pas parlé plus tôt ?

- Je suis heureux de répondre aux questions qu'on me pose, et bien entendu, à celles auxquelles l'étendue de ma connaissance me permet de répondre.

- Ouais, ouais, cause toujours ! Mais dis-moi, ces biges, pourquoi ils balancent pas juste cette fameuse pièce noire ?

- Bien sûr, ils le pourraient. Mais Qaida prétend que ces pièces spéciales sont sa « signature », un marqueur qui vaudra à son détenteur les faveurs des Hommes-Poussière dans le futur. Alors Ly'kritch recherche ces fous à la nuit tombée. De nombreux menteurs et baratineurs ont connu une fin prématurée dans les griffes de Ly'kritch pour avoir trop bien simulé auprès de Qaida l'immensité de leurs connaissances.

- Mais, mais, il est où ce dénombré maintenant ? Il vit sous son lit ou quoi ?

- Ly'kritch réside dans les catacombes sous la Morgue, et Qaida vit dans le bâtiment à proprement parler. Elle pose souvent une « wyverne de garde » sur sa chambre ou un autre sort, et elle jette « gardien sacré » pour maintenir son lien avec Ly'kritch afin que chacun sache où est l'autre et comment il va. Ma propriétaire laisse souvent Ly'kritch utiliser son corps ou aller dans le corps d'une de ses victimes. Mais je ne saurais dire où il est actuellement. »

- Peu importe ! » Je rangeais alors le crâne et mes affaires dans mon sac, tandis que l'allée devint plus sombre que la nuit. Mais c'était trop tard. Je le sentis dans mon corps. Les ténèbres m'entourèrent puis m'engloutirent, et je maudis le nom de Shemeshka...

Fin du message de la pierre sensorielle
n°17787,

« Les dernières minutes de la vie d'un pauvre voleur » (dont l'esprit fut absorbé de son corps peu avant sa découverte).

Propriété du Sensorium Public, Salle des
Fêtes

Qaida ; femelle aasimar ; prêtresse niveau 8 ; **Potentiaire** d'Arrawn ; **Planaire** ; **Homme-Poussière** ; **humanoïde** de taille M (1m80); **FP 9** : DV 8d8+8, pv 36; Init +2 ; VD 9m ; CA 14 (pris au dépourvu 12, contact 12); attaque au corps-à-corps +10/+5 (**faux de feu** +3, 2d4+1d6+4, 20/x4) ; Attaques spéciales

: **lumière du jour** 1/jour, intimidation des morts-vivants ; **Particularités** : capacités de faction, **communication avec les morts** 1/jour, résistance à l'acide, à l'électricité et au froid (5), vision dans le noir 18m ; **Faiblesses spécifiques** : faiblesses de faction ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +7, volonté +9.

Caractéristiques : force 12, dextérité 15, constitution 12, intelligence 10, sagesse 16, charisme 16.

Compétences : bluff +8, connaissance (religion) +8, concentration +6, détection +5, diplomatie +11, intimidation +5, perception auditive +5, psychologie +5.

Dons : négociation, persuasion, création d'objets merveilleux.

Communication avec les morts : en tant que prêtresse d'Arrawn, Qaida peut recourir à ce pouvoir 1/jour.

Sorts (6/ 5+1/ 4+1/ 4+1/ 2+1, NLS : 8, DD 13+niveau): 0ème niveau : **détection de la magie**, **blessure superficielle**, **soins superficiels** x2, **résistance**, **lecture de la magie** ; 1er niveau : **frayeur** (d), **bouclier de la foi**, **brume de dissimulation**, **compréhension des langages**, **soins légers**, **sanctuaire**; 2ème niveau : **détection de pensées** (d)x2, **immobilisation de personne**, **splendeur de l'aigle**, **zone de vérité** ; 3ème niveau : **animation des morts** (d), **panoplie magique** (a), **dissipation de la magie**, **convocation de monstres III**, **main du berger** ; 4ème niveau : **divination** (d), **soins intensifs**, **marche dans les airs**.

Domaines : connaissance (+1 NLS pour la divination), mort (**caresse mortelle**, 8d6)

Intimider les morts-vivants : 6/jour, 1d20 +14, efficacité : 2d6+11 DV

Possessions : mimir en argent, **robe de vision totale**, **faux de feu** +3, jetons noirs.

Capacités de faction : **Trêve des Morts**, aucun mort-vivant n'attaquera Qaida.

Commander les morts-vivants, comme un prêtre de niveau 12, 6/jour, 1d20+14, efficacité : 2d6+11 DV.

Compagnons d'armes morts-vivants : en mission, Qaida peut recevoir l'aide de 16DV de morts-vivants s'il ses supérieurs l'acceptent.

Faiblesses de faction : toute tentative de ramener Qaida à la vie a 50% de chances d'échouer.

Ly'kritch

Localisation : niche dans les catacombes sous la Morgue (voir la carte ci-jointe) ; se cache dans les Sensoriums de la Salle des Fêtes ou parcourt les rues dans le corps de Qaida (ou d'un autre quoqueret).

Personnalité : malfaisant, menaçant, entreprenant.

Comportement : Ly'kritch est pareil au sentiment d'être observé, d'être suivi par une personne invisible et silencieuse. Quand il s'approche, il y a un nuage froid et sombre que votre inconscient peut seul percevoir – jusqu'à ce qu'il absorbe votre esprit dans une de ses gemmes.

Combat : Ly'kritch essaye de filouter les quoquerets que lui indiquent les marqueurs noirs de Qaida, préférant attaquer au milieu des ténèbres pour pouvoir prendre ses ennemis par surprise avec ses 4 griffes. Il laisse souvent ses victimes en vie, pour pouvoir posséder leurs corps et se balader en pleine lumière.

« Hé ! Y a personne ? Vous m'entendez ? Ch'ui où, nom de dieu ? Qu'est-ce qu'il se passe ? Vous –

- Ferme ton claque-merde, bige – tu nous portes sur les nerfs. C'est déjà assez pourri d'être vendu à des fiélons sans avoir à t'entendre branler ton râtelier en plus.

- Des fiélons ? De quoi vous parlez ? J'étais à la Salle des Fêtes, dans un Sensorium, lorsque – je me rappelle plus après – où suis-je ? J'y vois rien ! J'peux pas bouger !

- Y'a plus rien qu'tu puisses bouger, quoqueret. T'es plus qu'une machine à penser maintenant. Ly'kritch a absorbé ton esprit et l'a placé dans une gemme, comme pour nous tous. Je pense qu'on est dans la Gaste Grise. Tu sens pas cette impression de décomposition autour de toi ?

- Ly'kritch ? Une gemme ? La Gaste Grise ? Oh, Saintes Puissances, je suis complètement azimuté ou quoi ?

- Et non. Enfin, c'est possible, mais pas pour ça. Et il y a beaucoup de fiélons qui récupèrent les esprits de ceux qui se sont écroulés. Alors arrête de pleurer tes dieux. Le seul endroit où tu finiras, c'est dans la panse d'un fiélon ou sur sa cheminée comme trophée.

- Beurk, je crois que je vais être malade...

- Comme je t'ai dis, bige, il y a plus rien avec quoi tu puisses être malade. T'es nouveau, alors tu te sens encore comme avant. Mais ton corps n'est plus là. T'es plus que de l'air, des pensées, un intellect. On

dirait que Ly'kritch t'a attrapé à la Salle des Fêtes.

- Non, j'... j'ai été à la Salle des Fêtes – aux Sensoriums – pour ressentir des expériences enregistrées dans les pierres sensorielles – je connais personne du nom de Ly'kritch !

- Ly'kritch n'est pas une personne, c'est un démembre – l'un de ces monstres squelettiques faits d'obscurité, bardés d'ailes et de cornes, de griffes et de crocs. La moitié des quoquerets emprisonnés ici ont vécu la même chose que toi à la Salle des Fêtes, dans les Sensoriums. Je suppose que Ly'kritch se cache quelque part dans l'obscurité de la Salle, absorbant les pierres sensorielles pleines de souvenirs – elles sont comme la nourriture et la boisson pour les démembres.

- C'est ce qui t'es arrivé à toi aussi ?

- Non, j'étais pas du genre à aller dans les Sensoriums. J'aime les choses réelles, pas les trucs imaginaires. C'est Qaida qui m'a eue, Qaida avec son crâne d'argent et ses pièces noires.

- Qaida ? C'est une démembre aussi ?

- Pas vraiment, même si je suis à peu près sûr qu'elle travaille pour Ly'kritch. Qaida est une Homme-Poussière, elle est verte comme une emeraude et glabre comme un génie. Mais c'est un beau morceau, et quand elle est venue vers moi avec son crâne flottant, j'ai commencé à branler mon râtelier.

- Crâne ? Vous voulez dire que c'était une mort-vivante ?

- Mais non, abruti, elle a un mimir – une de ces constructions magiques qui permettent d'enregistrer les souvenirs de dix vies entières. Elle devait vouloir apprendre autant de choses qu'elle pouvait. Et moi, ben, j'aurais bien voulu qu'elle reste un peu plus, alors je lui ai balancé tous les soltifs que je connaissais, et beaucoup que j'ai inventés à ce moment-là. Mais j'imagine que j'ai trop dû donner l'impression d'en savoir long. Ly'kritch m'a retrouvé cette nuit-là et a drainé mon esprit.

- *Mais pourquoi une Homme-Poussière travaillerait pour un démembre ? Et où ce Ly'kritch a eu ces gemmes dans lesquelles il nous attrape ? Et comment il nous déplace entre Sigil et cet horrible endroit ?*

- Si tu la fermes une minute, je pourrais te mettre au parfum. Depuis qu'on m'a attrapé, j'ai parlé avec pas mal d'esprits autour de moi, tous attrapés d'une façon différente, chacun ayant des soltifs différents. Et ça donne un ensemble cohérent si tu rassembles tous ces bouts de soltifs.

- *Oh, Dieu, je suis pas sûr de vouloir, après tout ! Je vais me réveiller et puis tout va aller bien, c'est ça qui va se passer.*

- C'est ça, bige. Tu ferais mieux de m'écouter maintenant, ok ? Je pense que Qaida – l'Homme-Poussière, donc – cache Ly'kritch au fond des catacombes de la Morgue pendant la journée. Un bougre qui est entré par effraction à la Morgue m'a dit qu'on l'avait pourchassé dans les souterrains jusqu'au cœur des ténèbres. C'est le dernier truc dont il se souvient avant de s'être retrouvé là. Il y a probablement un portail entre les catacombes et la Gaste. La Morgue est pleine de portails, à ce qu'on dit.

- *Mais pourquoi le fiélon veut-il nos esprits ?*

- Bâcle-la ! Tu veux pas que j'te parle des gemmes – nos prisons ? C'est pas des pierres ordinaires, tu sais. Qaida les achète à un négociant des Montagnes des Nains en Outreterre. Les gemmes qu'ils extraient ont des pouvoirs spéciaux qui permettent aux Suppliants nains d'évoluer. Il s'agit de conduits pour les esprits, je crois – parfait pour enfermer des biges comme nous, t'as vu ?

- *Mais comment Ly'kritch transfère nos esprits dans ces gemmes ? Je pense que je me rappelle une forme obscure qui se dessinait dans l'ombre...*

- Est-ce que ça a une importance ? On est là maintenant. Ly'kritch nous a amené dans la Gaste Grise pour nous échanger contre d'autres esprits capturés par d'autres

démembres. Puis, il ramène les nouvelles pierres jusqu'à Sigil et les vend à une vieille tieffelin, Alluvius Ruskin. Elle...

- *Quoi ? Je suis allé dans son magasin des dizaines de fois pour trouver des clés de portail. Elle est aimable, gentille –*

- C'est un monstre, mon pote – pas un démembre, c'est sûr, mais son âme est à peu près aussi sombre. T'as déjà acheté des gemmes chez elle ? Tu peux parier qu'elles venaient de la Gaste Grise, et qu'elles contenaient des esprits !?

- *Mais – mais t'as pas encore dit pourquoi*

- Pour quelqu'un qui a des chances d'être fixé à cette gemme pour des centaines de siècles, tu manques de patience. T'as jamais entendu la légende du magicien Shekelor ? Il y a 10000 ans, il a essayé d'abattre La Dame des Douleurs. Il paraît qu'il est allé dans le Pandémonium à la recherche d'une orbe censée contenir l'esprit d'un magicien encore plus ancien – lequel avait été emprisonné pour avoir eu réellement assez de pouvoir pour menacer La Dame. Shekelor ne trouva jamais cet orbe, mais ça n'a pas arrêté Ruskin pour autant. Tu vois, on dit que l'orbe –

- *Est en fait une gemme ? Avec l'esprit du mage à l'intérieur ?*

- Brillant gamin. Ruskin veut libérer ce mage, donc elle négocie avec Ly'kritch les gemmes de tous les démembres des Plans Inférieurs. Elle espère qu'un jour, le monstre lui amènera la gemme dans laquelle est enfermé le mage.

- *Comment sait-elle que la gemme est toujours dans les Plans Inférieurs ? Et qu'un démembre la détient ? Ou que – Hé ! Qu'est-ce qu'il se passe ? Je bouge !*

- Je suppose que t'as été vendu, bige. Heureux qu'on ait pu parler. Si un jour, t'as le moyen de te libérer, pense à moi et fait en sorte de me sortir de là. J'ai un compte à régler avec Qaida – et son patron.

Ly'kritch, mâle démembre, extérieur (Chaos, intangible, Mal) de taille M, démembre, FP 8 ; DV

10d8, pv 45 ; Init. +11 ; VD vol 12m ; CA 22 (contact 22, pris au dépourvu 15) ; attaque au corps-à-corps +17/+17 (griffes, 1d6 maléfiques) ; Attaques spéciales : étreinte, bond, pattes arrière, pouvoirs magiques, griffes d'écorcheur ; Particularités : Extérieur, affinité avec les ombres, immunités, intangible, impuissance à la lumière ; vision dans le noir (18m), vision nocturne ; AL CM.

Jets de sauvegarde : réflexes +16, vigueur +7, volonté +10.

Caractéristiques : force -, dextérité 24, constitution 10, intelligence 17, sagesse 17, charisme 20.

Compétences : bluff +15, concentration +10, connaissance (mystères) +16, connaissance (plans) +11, déplacement silencieux +20, détection +15, diplomatie +12, discrétion +30, fouille +16, intimidation +7, perception auditive +16.

Dons : expertise du combat, science de l'initiative, réflexes surhumains.

Etreinte : quand un démembre touche un adversaire de taille M ou moins avec ses deux griffes, il inflige les dégâts normaux, puis tente d'agripper l'adversaire au prix d'une action libre sans susciter d'attaque d'opportunité (bonus de lutte +17). S'il agrippe l'adversaire, il peut l'attaquer avec ses pattes arrière dans le même round. Le démembre peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser ses griffes pour maintenir l'ennemi (malus de -20 au jet de lutte, mais le démembre n'est pas considéré comme agrippé). Dans tous les cas, chaque jet de lutte réussi durant des rounds successifs inflige automatiquement les deux dégâts de griffes.

Bond : si le démembre plonge ou bondit sur son adversaire durant le premier round de combat, il peut attaquer à outrance (y compris avec ses pattes arrière) même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

Pattes arrière : une fois qu'il a immobilisé sa proie, le démembre peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+17 corps-à-corps) pour 1d6 point sde dégâts chacune. Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur un adversaire.

Pouvoirs magiques : *ténèbres*, à volonté ; *ténèbres des damnés* et *ténèbres profondes*, une fois par jour ; *possession*, une fois par semaine. Niveau de lanceur de sorts : 10. DD 15+ niveau de sort.

Affinité avec les ombres : l'immersion dans les ténèbres absolues est une aubaine pour les démembres. Ils bénéficient d'un bonus d'altération de +4 à la CA aux jets d'attaques, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristiques dans ces conditions.

Griffes d'écorcheur : quand les griffes d'un démembre touchent de la chair, elles deviennent tangibles, permettant à la créature de griffer,

d'attaquer avec ses pattes arrière et même d'agripper son adversaire en ignorant toujours son armure. Ses attaques de griffes et de pattes arrière sont donc considérées comme des armes de contact. Les créatures dépourvues de chair, comme certaines créatures artificielles, sont immunisées contre ses attaques. Les créatures tangibles qui tentent de lutter contre un démembre ne peuvent que tenter d'échapper à sa prise : ils ne peuvent ni lui infliger de dégâts ni d'immobilisation lors d'une lutte. Tous les dégâts infligés par les griffes d'un démembre sont maléfiques.

Immunités : contre le feu, le froid, l'électricité, les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Intangible : le démembre ne peut être blessé que par d'autres créatures intangibles, les armes +1 ou mieux, les sorts, pouvoirs magiques ou pouvoirs surnaturels, en conservant 50% de chance d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible, excepté les effets de force ou les attaques dues aux armes spectrales. Il peut traverser les objets solides (mais pas les effets de force) à volonté, et ses propres attaques traversent les armures, les armures naturelles et les boucliers, mais pas les bonus de parade et les effets de force. Il se déplace toujours en silence et ne peut pas être perçu à l'aide d'un jet de perception auditive, sauf s'il en décide autrement.

Impuissance à la lumière : la lumière vive (celle du soleil par exemple) affaiblit les démembres, qui la fuient. Dans ces conditions, ils subissent un malus de -4 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Possessions : gemmes de la Montagne des Nains.

..... Le bâtiment lui-même : la Morgue

Les rues entourant la Morgue sont la résidence des impurs de Sigil et semblent être envahies de tavernes de pauvres et de pensions. Beaucoup de pauvres ici, arrondissent leurs fins de mois en apportant des cadavres aux Hommes-Poussière. Ces récupérateurs, comme on les appelle, reçoivent une récompense pour chaque cadavre ramené ; plusieurs petits groupes patrouillent régulièrement dans la Ruche et aux abords du Fossé, où les gens meurent en grand nombre chaque jour.

La Morgue se tient entre l'Allée des Ombres Noires et le Square des Chiffonniers, dans une partie lugubre de la Ruche.

L'endroit dans son ensemble est sombre et brumeux : parfait pour les Hommes-Poussière. Cette structure effrayante ressemble à un vaste dôme menaçant, avec des amas de cryptes sans fenêtres tout autour. Des grandes lames sont érigées du dôme vers le ciel. Bien que près de 250 Hommes-Poussière puissent vivre là dans un confort raisonnable, la Morgue n'en abrite généralement que de 50 à 200, en faisant l'un des quartiers généraux de factions les moins densément peuplés. Certaines pièces restent vides pendant des heures ; quoi qu'il en soit, les bureaux de la faction connaissent une activité intense durant le jour et les dortoirs sont occupés la nuit par les Morts.

La Morgue abrite bon nombre de portails – un important panel, dans la mesure où les Hommes-Poussière préparent les cadavres (par embaumement et momification) et les dispatchent dans des cimetières aux quatre coins du Multivers ou sur le Plan Élémentaire du Feu pour être réduits en cendres. Sans les Morts, il ne resterait aucun endroit pour vivre dans la Cage !

Les péquins approchant de la Morgue pour des funérailles peuvent apercevoir en premier un monument en plein air ou un mémorial public. Pour un certain prix, les Hommes-Poussière ajouteront le nom d'une personne décédée à ce grand Registre des Morts. Les gens ont inscrit des noms sur ce mémorial depuis des siècles.

Après avoir passé le portail d'entrée et les escaliers principaux, les visiteurs arrivent dans le Grand Hall. Les invités importants et les défilés funéraires passent par ici (les cadavres sont quant à eux acheminés par la porte de derrière). Ce hall immaculé est réservé aux cérémonies. Cinq Hommes-Poussière montent la garde ici (deux seulement la nuit) et servent aussi de guides pour tout visiteur ayant quelque chose à faire ailleurs dans le bâtiment.

On ne peut pas aller bien loin sans remarquer les hordes de morts-vivants qui parcourent la morgue. Les morts-vivants intelligents comme les fantômes, les goules et

autres specimens plus puissants évitent les zones publiques. Les morts-vivants inférieurs comme les squelettes et les zombies servent d'ouvriers à la faction. L'odeur d'antisepatique de l'endroit vient d'eux – il semble que les Hommes-Poussière aiment la propreté. Malgré les produits utilisés, rien ne peut enlever au bâtiment l'odeur qui s'accumule depuis de siècles : celle de la décrépitude.

Les convois funéraires passent du Grand Hall par la pièce centrale (réservée aux rassemblements des Hommes-Poussière) pour voir les trépassés dans la salle du Mémorial ou dans une antichambre. Le groupe va ensuite dans l'une des six salles d'internement qui ceignent le périmètre du rez-de-chaussée. Ces salles sont pavées de dalles noires au sol et de lourdes voûtes de pierre au plafond. Les murs sont gravés d'embrasures blanches. Des appliques vides de torches et des tentures sur les murs noirs indiquent que cette pièce peut être utilisée pour les cérémonies, de temps à autres. Le plafond est si bas que les personnes de grande taille sont obligées de se courber pour éviter de se cogner la tête. Au centre de la pièce une dalle de pierre blanche est suspendue au plafond par des chaînes ; elle peut ainsi être placée en face de n'importe quel portail. Elle peut aussi être penchée pour permettre à un corps de glisser par le portail choisi... Ici, les portails mènent aux principaux mondes Primaires et aux sites des Plans Extérieurs Neutres : l'Arcadie, Méchanus, l'Acheron, les Limbes, l'Ysgard et le Pandémonium.

En plus des gardes du Grand Hall, six Hommes-Poussière se postent dans la salle de gardes juste à côté de l'aire interdite au public. Il y a laux archives de la faction avec toutes les informations sur les internements et sur les membres. Ces archives donnent sur une bibliothèque qui abrite des centaines de livres et de parchemins concernant les morts-vivants, la philosophie de la mort, les techniques funéraires, la liste des cimetières et la nécromancie. Au fond de la Morgue (toujours dans la zone réservée aux membres), on peut trouver une cuisine, un

réfectoire, une salle commune et les dortoirs des Hommes-Poussière (1d20 sont présents à la fois). Un escalier ascendant mène à d'autres dortoirs et salles communes.

Les Morts travaillent la plupart du temps dans la partie centrale de ce premier étage. Il y a là une pièce dans laquelle ils reçoivent, inventorient et dispatchent les « internés » vers les salles d'embaumements. Juste à côté, il y a deux ateliers de préparation (dont l'un abrite un portail vers la Prison, les Rectifieurs envoyant beaucoup d'exécutés). De nombreuses salles à ce niveau ont des portails vers les Plans Inférieurs et Supérieurs pour renvoyer les cadavres dans leurs plans d'origine.

Dans une aile on peut trouver la chambre du conseil, où des réunions sont conduites par les secrétaires du factol. Des boiseries sombres couvrent ses murs, donnant plus de contraste à un massif symbole des Hommes-Poussière en cuivre. La table domine la pièce et recèle un levier secret qui ouvre une porte vers la salle des archives au-dessous.

Se situe dans cette aile l'armurerie de la faction, qui peut équiper 100 Morts (la faction a par ailleurs beaucoup d'équipement dans son armurerie principale dans les catacombes, où des morts-vivants sévèrement armés montent la garde). Si l'on considère l'étendue de la nécropole là-dessous et les portails vers les plans de la mort, la force armée de la faction est impressionnante.

Attenant à l'armurerie se trouve le bureau du secrétaire Trevant. Cette pièce luxueusement aménagée fait penser à un cercueil. Son bois poli est agrémenté de fixations en airain et de draperies légères.

A côté de son bureau se trouve celui du factol. Un bureau domine la pièce, il est fait d'un bloc de ce qui ressemble à du marbre, avec des veines rouges qui le parcourent. Elles semblent battre comme des pulsations cardiaques. Alignées sur des étagères aux murs se trouvent des œuvres d'art rares, des potions, des parchemins et des coffres-forts secrets cachant de précieux trésors. Il y a 25% de chances pour que Skall y soit. Il passe la

plupart de son temps dans la forteresse du Plan d'Energie Négative, un portail y mène depuis le coin Est de la pièce. Lorsque le factol est absent, six zombies juju gardent la pièce. La nuit, après que Trevant parte, des *symboles de peur* protègent les entrées du bureau. Quoi qu'il en soit, le fait que le secrétaire soit parti, que la pièce soit sombre et que les zombies soient présents ne signifient pas forcément que Skall est absent.

Le niveau supérieur de la Morgue, la Crypte Supérieure, comporte une énorme salle juste sous le dôme qui coiffe l'édifice. Sur son périmètre, des galeries ouvertes comportent de nombreux portails vers les Plans Élémentaires. Les quartiers austères du factol à ce niveau contiennent certains de ses biens personnels. Bien que le factol n'ait pas besoin de dormir, il garde un lit ici pour les apparences. Sa chambre semble inviolable, si l'on pense au *verrou du magicien* posé sur la porte également surplombée d'un *symbole de peur* et aux *symboles de désespoir* sur les fenêtres qui sont par ailleurs barrées par un *mur de force*. Les murs et le sol sont construits avec le même mortier spécial qui protège des *téléportations*, *passes-murailles*... Qui plus est, le familier tanar'ri de Skall garde le lieu (Planaire/ mâle tanar'ri glabrezu/ 10 DV/ Homme-Poussière/ CM).

Un laboratoire, attenant à la Crypte Supérieure, est réservé aux mages des Morts. Les Hommes-Poussière conservent de l'équipement d'alchimie ici, ainsi que des composantes de sorts et des ingrédients de potions. Un curieux pourrait tomber ici sur quelques magiciens et des zombies juju qui gardent le lieu. Une arche lumineuse irradie un des murs de pierre de la salle de garde de la Crypte Supérieure : il s'agit d'un portail permanent vers la ville de Xaos dans l'Outreterre (à l'occasion, les Hommes-Poussière passent des gens en contrebande par ce portail). Six Morts montent la garde ici pour être sûrs que seuls les membres de la faction utilisent ce portail.

Les prêtres des Morts s'occupent d'un sanctuaire juste à côté, vénérant diverses

divinités morbides. Un autel de pierre noire occupe le centre de lieu de recueillement. Des tapisseries pourpres et noires décorent les murs et des braseros illuminent faiblement la pièce depuis ses angles.

.....
La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

Les Morts n'ont pas beaucoup de plans ces temps-ci. D'ailleurs, ils n'en ont jamais eu. On peut parier qu'ils continueront toujours de s'occuper de la Morgue pour atteindre la Vraie Mort. Et ils continueront d'exister. Leurs aspirations sont autres, de toutes façons.

A part ça bien sûr, les gens causent... et la dernière rumeur concerne un hypothétique « Plan Suprême de Skall ». On dit qu'il ambitionne de convertir tout le monde, partout, à sa façon de penser. Il semble qu'il ait découvert que tout le monde doit atteindre la Vraie Mort – pas simplement ceux qui croient en son existence.

Comment le faire comprendre le plus facilement possible ? En tuant tout le monde !

Pour ce faire, il lèverait une armée de morts-vivants intelligents sur le Plan d'Energie Négative, des centaines en fait... On dit que les corps de tous les Hommes-Poussière qui ont existé pourraient être relevés, attendant l'heure désignée par Skall.

Le Soltif

Les Morts doivent faire face à une affection appelée l'Apathie. Ils essayent de se défaire de leurs passions et certains y parviennent trop bien. Ils éliminent tous leurs sentiments au point de perdre le sens commun. Ils ne parviennent plus, dès lors, à assurer leur propre survie. Certains Hommes-Poussière appellent ça « la Fausse Mort », comme ce vide ressemble en tous points à la mort mais ne permet pas de progresser. De ce fait, il est jugé néfaste.

Quelques-uns de ces Apathiques en reviennent, cependant, après avoir parlé avec la Grande Prêtresse Oridi par exemple. Mais

les autres sombrent dans le désespoir et rejoignent la Morne Cabale. Quelques-uns, simplement, en meurent... Ce n'est pas exactement une avancée sur le chemin de la Vraie Mort, mais au moins pour ces azimutés, c'est un changement de décors.

Un autre secret concerne le factol Skall. Bien sûr, les Initiés savent déjà qu'il peut relever les morts juste en les touchant (pour en faire des squelettes et des zombies). Mais il sait aussi créer des morts-vivants intelligents comme des revenants, par une cérémonie de lui seul connue. Le factol utilise cette capacité secrète pour créer les membres du Troisième Cercle. Il invite les Initiés du Quatrième prometteurs à des conférences privées où il discute de leur « avancement ».

Après la cérémonie de métamorphose, les membres du Troisième Cercle continuent de progresser en expérience, comme un aventurier normal le ferait. Skall leur demande de cacher leur nature et leur rang. De ce fait, ce qui ressemble à un Homme-Poussière normal du Quatrième Cercle pourrait être l'un de ces morts-vivants. En dehors du Premier Cercle, personne ne connaît ce secret.

33- La Loge

Tout au bord de la Ruche se dresse le lieu le plus désespéré et le plus misérable de tout le quartier : la Loge, quartier général de la Morne Cabale. Elle marque la frontière entre la santé mentale et la folie – qui pourrait s'en occuper mieux que la faction qui a abandonné tout espoir ? On dit qu'elle est mitoyenne des Dédalles – mais la véritable chanson, c'est que les Dédalles peuvent apparaître n'importe où. De toute façon, pour la plupart des âmes honnêtes, la Ruche est déjà bien assez près des Dédalles comme ça.

La Loge est une tour en forme d'arche. Dans ses ailes, les Mornés veillent sur les fous et les perdus. Ils s'acquittent de leur tâche le mieux possible, mais leurs traitements sont assez peu orthodoxes : « *abandonnez l'illusion que tout a une signification,* »

conseillent-ils à leurs patients, « *acceptez ce qui n'a pas de sens et vous trouverez la paix* ». Certains disent aussi que les Mornés se livrent à des activités plus sinistres dans les parties de leur quartier général où ils n'autorisent l'entrée à personne d'extérieur. Bien entendu, on dit cela à propos de toutes les factions – « on » étant généralement les ennemis de la faction décriée. Pourtant, l'écho résonne dans tout le quartier des gémissements lugubres et des cris surnaturels dont on ne sait s'ils viennent de l'hôpital de la Loge ou d'un autre endroit au plus profond de celle-ci.

Alors que les rues du Quartier de La Dame ne sont qu'ordre et calme, celles qui entourent le quartier de la Loge sont en proie au chaos. A l'extérieur de la Loge, des parents tristes font la queue pour remettre leurs enfants aux Mornés, des enfants abattus viennent faire la même chose avec leurs parents âgés et des tas de pauvres bougres souhaitant être délivrés de leurs étranges visions viennent demander toute l'aide qu'on pourra leur apporter. On y trouve aussi des voleurs originaires du cœur de la Ruche, qui vendent les fruits de leurs rapines, et des gargotes dans lesquelles les informations circulent pour le prix d'un coup de bibe. Les aigrefins proposent des cartes « véritables et authentiques » de tous les portails de Sigil. Rappelez-vous qu'un matois obtient toujours ce pourquoi il paye...

[Le manifeste des Mornés](#)

« Vous nous appelez les Fous. Mais nous sommes plus sains d'esprit qu'aucun d'entre vous. Nous savons que le Multivers n'a aucun sens, mais nous ne nous agitions pas pour convertir à la logique ou à l'anarchie. Et nous ne rejetons pas nos frères parce qu'ils émettent une idée discordante, comme peuvent le faire de nombreuses factions.

Les vôtres sont venus à moi à cause de vos croyances rigides ; vous avez rejeté vos camarades et ils sont venus à la Cabale. Tous vos mensonges, vos fausses valeurs, parés de leurs atours de vérités et d'idéaux,

tout ça a causé leur perte. Vos parias deviennent les plus déterminés d'entre les membres de ma faction, car nous sommes au cœur même de la miséricorde et du désespoir.

Je peux garantir que quelques fois, ceux qui rejoignent la Morne Cabale sont incapables de trouver du sens en eux-mêmes, et ce vide les mène à la folie. Mais vous devez vous souvenir que la « vérité » est toujours l'ennemie de l'illusion et l'illusion n'est jamais qu'une hypnose que l'on se sert à soi-même. Vous vous bercez trop souvent de ces illusions, mes amis. Et j'ai pitié de vous, pour tout dire. Particulièrement de vous, les Sensats. Votre faction n'en est pas une, vous êtes plutôt un club mondain frivole qui regroupe des bédonistes, qui ne pouvant trouver de sens en eux-mêmes, ne cessent de s'abreuver de stimuli extérieurs. Quelle folie !

Laissez-moi vous faire une offre. Lisez mes pensées et je vous montrerai ce que c'est d'être un membre de la Morne Cabale. Vous verrez qu'il y a du désespoir, oui, de l'angoisse aussi et même de la folie – mais il y a aussi de la compassion et de la miséricorde pour les infortunés. Ne craignez rien, je vous laisserai atteindre mon esprit, même si la plupart de ceux qui tentent de le faire échouent, comme j'appartiens à la Morne Cabale. Allez-y, vous ne voulez pas voir ce que c'est d'être sain d'esprit ? Vous ne voulez pas voir quel est le secret du Multivers, qu'il n'y a pas de secret ? Non ? Quel dommage !

Puisque la clairvoyance c'est la souffrance et le désespoir ; puisque la raison, c'est la douleur du corps, de l'âme et du cœur, le tourment, la rage et l'angoisse de la perte de sens. Il n'y a pas de foi à avoir, pas d'espoir, rien en quoi vous puissiez croire ! Vous dites qu'il doit y avoir une réponse ? Il n'y en a pas ! Ni les Primaires, ni les Potentiaires, ni les Suppliants (et non, la mort n'apporte aucune réponse), pas même les Puissances n'ont la réponse. Il n'y a pas

de sens à la vie, au monde, au Multivers, il n'y a rien du tout.

Chercher un sens au fond de soi, alors, serait le seul salut, le seul espoir ? En fait, y a-t-il seulement de l'espoir ? N'y a-t-il que peine et désespoir, n'y a-t-il qu'une sombre mélancolie sans fin ? Ce monde est sans pitié. Et c'est la seule raison pour laquelle nous devons, nous, être charitables. Voilà pourquoi nous devons tendre la main aux affamés, aux sans-logis, aux orphelins et aux fous.

Les Mornés ont une vie courte par rapport aux autres factionnaires et nous changeons souvent de factol. Ça ne fait que 3 ans que je suis à cette place et c'est considéré comme une longue période pour les miens. En fait, si je ne me trompe pas, un seul autre factol a tenu aussi longtemps à cette place et j'imagine que vous savez ce qui lui est arrivé.

Ce n'est pas la folie, cette mélancolie lancinante qui nous fait voir les cœurs et les esprits. Sans cette capacité, nous ne pourrions supporter le monde. C'est l'essence de la philosophie Morné : ne pas chercher un sens derrière chaque chose, accepter ce qui arrive sans se poser de questions.

J'ai trouvé en moi tout ce dont j'avais besoin pour vivre en ce monde, mon monde et c'est une folie qui m'appartient »

Factol Lhar

L'histoire des Mornés

La Morne Cabale est une faction ancienne, comme on dirait qu'il y a toujours eu ce besoin de rejeter les gens dérangés. Les Cabalistes ne croient en rien, sauf au sens qui peut venir de soi. Ils regardent avec compassion tous ceux qui s'accrochent à une croyance externe. Les concepts fondamentaux (comme celui d'harmonie pour l'Harmonium par exemple), qui prétendent à un ordre, un sens préétabli dans le Multivers, tout cela est plus qu'étrange pour la Morne Cabale, c'est une cause d'anathème. Le revers de la médaille, c'est que beaucoup de

factions ont du mal à comprendre l'absence de croyance de la Cabale, bien que la Garde Fatale, les Hommes-Poussière, la Ligue Révolutionnaire et les Xaositectes puissent avoir pour eux quelque sympathie. Le Signe de l'Un est la faction ennemie depuis le temps de la mort du factol Cabaliste Nobeg, dont on dit qu'un Seigneur a « pensé » sa mort.

Même si la faction est apparue il y a plus de 900 ans, son succès a crû et décrû au grès des nouvelles philosophies qui agitaient la Cage. Pendant les périodes d'intense recrutement par les autres factions, lorsque les factols cherchaient à accroître le nombre de leurs membres pour réaliser tel ou tel plan, le nombre des membres de la Morne Cabale diminuait jusqu'à s'approcher de zéro (jamais dans l'histoire de la Cabale, la faction n'a activement recruté de membres). Mais il est arrivé que les philosophies d'autres factions se cassent la gueule, que les gens n'y croient plus. Après ce genre de désillusions idéologiques, pas mal de factionnaires ont pu renoncer à leurs engagements, recherchant la liberté dans l'approche nihiliste qu'offre la Morne Cabale : l'idée que l'univers n'a aucun sens. C'est ainsi que la Morne Cabale est régulièrement devenue la plus puissante faction de la Cage, une fois par siècle environ.

Malgré le désir des Mornés de partager leur point de vue, leur nature profonde les fait échouer quand ça arrive. Lorsque leur nombre augmente, c'est aussi le cas de la pression et des tensions qui les animent, du fait de l'absence de croyance. L'influx de nouveaux membres peut être un stress, comme ces arrivants n'ont pas encore trouvé la paix et la résignation des anciens. Donc, lorsque les rangs de la Cabale grossissent, c'en est trop pour les plus vieux. Beaucoup deviennent complètement azimutés et quittent la cité pour se réfugier dans la Loge. Encore plus souvent, cette folie les entraîne vers la mort.

La Retraite Crasseuse, comme les Mornés appellent leur étrange maladie, les a frappés

à chaque fois que le nombre de membres a augmenté trop vite. Le factol et les autres matois haut-placés en étaient généralement les premières victimes, laissant des membres inexpérimentés aux commandes de la faction.

Aujourd'hui, même après que les Mornés aient passé beaucoup de temps à trouver une espèce de paix intérieure, ils ont le plus fort turnover de toutes les factions au niveau des factols (de nombreux ex-dirigeants sont encore en vie et « en fonction » – si le terme d'applique aux azimuthés – depuis le fond de leurs cellules de la Loge).

Bien que les Mornés actuels contractent toujours cette maladie de temps à autres (la plupart du temps sous l'effet des pressions et tensions de la vie dans la Cage), la faction a appris quelques éléments sur la santé mentale à travers les siècles. Le taux de guérison des patients est maintenant assez élevé. La faction essaye de garder un nombre de factionnaires assez stable, c'est-à-dire en moyenne 10000 membres inscrits pour la seule ville de Sigil (on exclue le Pandémonium où les Mornés sont chez eux). Lhar est factol depuis près de 3 ans et il est déterminé à maintenir les politiques établies par les factols précédents – principalement parce qu'elles semblent fonctionner. Il y a 30 ans qu'il n'y a pas eu de vagues de Retraite Crasseuse et le nombre de « candidatures spontanées » a presque dramatiquement diminué.

Cette « bonne fortune » vient en partie du regain d'intérêt de la Morne Cabale pour Sigil. De toutes les factions de la Cage, les Mornés sont les plus charitables. Pourquoi aident-ils les autres ? Certains diront que c'est parce qu'on cherche toujours plus malheureux que soi et quelques Mornés souffrent du complexe du messie, voulant sauver le monde de la folie et de la mort. Mais certains se disent juste que s'ils font du bon boulot, ils trouveront peut-être la signification qui réside en eux-mêmes. Et quoi qu'il en soit, étendre l'influence de la faction à travers la Cage n'est jamais une mauvaise chose.

Il y a plus d'un siècle qu'ils ont ouvert une aumônerie dans leur quartier général, apportant de l'aide aux pauvres et aux azimuthés. Ça marche encore aujourd'hui, notamment par le biais de quelques soupes populaires à travers la cité. Ces havres sont ouverts à tous ceux qui sont dans le besoin et s'il arrive que ce soit un Morné, on lui trouvera même un coin où dormir. La Fraternité de l'Ordre, l'Harmonium et les Sans-Cœurs voient cette politique sociale autrement qu'avec compassion. Ces factions ont eu maille à partir avec les Mornés par le passé et ont quelques soupçons quant aux motivations des Fous.

..... Les grossiums de la faction

Le Factol Lhar

Lhar est né dans la Ruche, la pire partie de Sigil, d'un père humain aveugle et d'une orque. Ses parents avaient rejoint Sigil pour y trouver la tolérance nécessaire à leur vie de couple ; l'apparence grotesque de sa mère faisait d'eux des marginaux dans leur Plan Primaire d'origine. Ils trouvèrent en effet cette tolérance, mais rien à manger. Pour empirer les choses, peu de temps après les onze ans, la mère de Lhar retomba enceinte. Le couple ne pouvait entretenir un nouvel enfant en plus de leur adolescent, donc ils envoyèrent Lhar dans l'orphelinat de la Loge, l'établissement duquel ils avaient reçu quelques nourritures quelque temps avant. Lorsque les parents de Lhar le laissèrent à l'entrée du bâtiment, il les voyait pour la dernière fois.

Même aujourd'hui, la Loge est tout ce que Lhar connaît. Il connaît par cœur chaque recoin de cette bâtisse, comme elle a abrité tous ses jeux d'enfant. Epouvanté à la vue des ordures s'amoncelant dans la Ruche autour de la Loge, Lhar réalisa le besoin qu'il y avait d'améliorer les équipements et de recruter plus de factionnaires pour s'occuper du quartier général. De ce fait, il planifia de construire une aile additionnelle à l'arrière de la Loge pour abriter plus d'orphelins et d'indigents. Il réfléchit à la perspective

risquée d'augmenter le nombre de membres de la faction. L'Histoire a montré les risques de Retraite Crasseuse, mais Lhar a prévu de rendre progressive la venue de nouveaux, alors il pense limiter le traumatisme chez les anciens.

Lhar a mis en place des soupes populaires dans d'autres quartiers (tous les quartiers considérés plus riches que la Ruche, tous donc) dans l'espoir d'attirer des donations, puisque l'aile qu'il veut construire va coûter plus que les coffres de la faction ne contiennent. De la même manière, il essaye de construire un réseau relationnel de Mornés pour mieux appréhender la politique sigilienne ; trop souvent par le passé, les Fous ont été aveugles aux tractations politiques des autres factions et ça a joué en leur défaveur. Lhar veut être paré à toute éventualité et veut comprendre les forces d'influences dans la Cage. Il lutte pour garder ses facultés assez longtemps pour amasser suffisamment d'argent pour achever la nouvelle aile de la Loge. Une fois qu'il aura terminé, Lhar prévoit de succomber à la Retraite Crasseuse.

A la différence de ses prédécesseurs, Lhar a pour plan de reprendre le pouvoir après sa Retraite Crasseuse – ce qui n'a jamais été accompli dans l'Histoire des Fous. Pour y arriver, il a promu 5 matois dans la faction, dont il espère qu'ils l'aideront à s'en sortir quand il aura pété les plombs (ce sont Ezra, Tessali, Tyvold et Sruce, qui seront évoqués dans la description de la Loge).

Lhar ; mâle demi-orque ; guerrier niveau 8 ; factol de la Morne Cabale ; Planaire ; type humanoïde de taille M ; FP 6 ; DV 8d10+16, pv 66 ; Init. +2 ; VD 6m ; CA 23 (pris au dépourvu 23, contact 11) ; BAB +8, lutte +12, attaque au corps-à-corps +15/+10 (épée bâtarde en adamantine 1d10+8, 19-20/x2) ; Particularités : réduction des dégâts 1/-, capacités de faction, sang orque, vision dans le noir (18m) ; Faiblesses spécifiques : faiblesses spécifiques, manque d'équipement ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +8, volonté +8

Caractéristiques : force 17, dextérité 10, constitution 14, intelligence 10, sagesse 14, charisme 8.

Compétences : diplomatie +1, équitation +4, escalade +3, saut +3.

Dons : combattant brutal*, attaque en puissance, arme exotique (épée bâtarde), arme de prédilection (épée bâtarde), arme de prédilection supérieurs (épée bâtarde), spécialisation martiale (épée bâtarde), science du critique, science de la destruction.

*dons issu du *Codex Martial*.

Possessions : épée bâtarde en adamantine (m, 3335 p.o.), cotte de mailles en adamantine (m, 10450 p.o.), grand écu de métal en adamantine (m, 3320 p.o.).

Valeur de l'équipement : 17105 p.o.

Capacités de faction : immunité aux sorts affectant l'esprit, jet de sauvegarde automatique pour les *détection de pensées*.

Immunité aux pouvoirs psioniques affectant l'esprit.

Absorber la folie : Lhar peut absorber la folie magique d'un tiers. Il doit pour cela méditer une heure et libérer son esprit de toute pensée, 15% de chances d'échouer, deux essais maximum. Il doit ensuite réaliser un rituel qui consiste à masser la tête de la victime, jusqu'à ce que la folie de cette dernière se manifeste. c'est à ce moment là qu'il l'absorbe, devenant épuisé pour 1d12+4 heures. Le Morné doit alors passer deux jours d'intenses angoisses pour digérer cette folie.

Faiblesses de faction : tous les jours, doit jeter 1d20. S'il fait 1, il est trop dépressif pour agir de la journée. Rater ce jet trois jours d'affilée vaut à tout Morné d'être interné dans l'aile des Mornés fous*.

Faiblesses : le manque d'équipement de Lhar par rapport à son niveau diminue son FP de 2.

* Voir Factol's Manifesto pour la durée et les possibilités de réussite du traitement.

Mélange-Pédales

La plupart de ceux qui travaillent dans les soupes populaires se contentent de servir à boire et à manger. Mais il y a un Morné qui est particulièrement connu pour avoir toujours une petite blague ou un bon mot pour remonter le moral – ce qui explique pourquoi ses co-factionnaires pensent qu'il est azimuté depuis longtemps. Le fait est que son vrai nom – s'il en a déjà eu un – a été oublié depuis longtemps et les gens l'appellent juste Mélange-Pédales ou « le Mélange-Pédales ».

Il bosse à la Boule Froide. C'est un Morné mais sa vision de la vie n'est pas si morne – en fait, il est plutôt jovial. Sa forme

particulière de folie a pris un tour étrange depuis pas mal d'années après un long séjour dans l'aile de la Loge réservée aux azimutés. Depuis, il est ce qu'on peut cliniquement qualifier de maniaque, c'est-à-dire qu'il a un trop-plein d'énergie permanent. La Boule Froide – à juste une douzaine de pâtés de maisons de la Loge – est située dans la partie la plus déprimante de la Ruche. Et bien, Mélange-Pédales est quand même heureux d'y travailler et il n'arrête pas de parler avec tous les pauvres bougres qui viennent manger aux soupes... Quand il a du temps libre, ça lui arrive d'aller aider Allesha dans sa soupe populaire du « Garde-Manger ».

Mélange-Pédale retourne à la Loge une fois par semaine pour apporter son soutien aux azimutés, leur racontant des histoires de ce qu'il a vu et entendu dans la Ruche. Il est considéré à peine mieux qu'un simplet par les Mornés de la Loge, mais à l'extérieur, dans la Ruche, il est respecté par tous les sans-logis et tous les affamés à qui il a rendu service.

Mélange-Pédales, mâle tieffelin, homme du peuple niveau 1, Planaire, Morne Cabale, humanoïde de taille M ; FP 1/2 : DV 1d4-1, pv 3; Init +1 ; VD 9 m ; CA 11 (pris au dépourvu 10, contact 11); attaque au corps-à-corps +0 (louche, 1d3, 20/x2) ; Capacités spéciales : capacités de faction, ténèbres 1/jour ; Particularités : résistance au feu au froid et à l'électricité (5) ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur -1, volonté +0.

Caractéristiques : force 10, dextérité 12, constitution 9, intelligence 9, sagesse 11, charisme 14.

Compétences : bluff +4, détection +2, discrétion +3, profession +2 (cuisinier)

Possessions : matériel de cuisine (5 p.o.).

Valeur de l'équipement : 5 p.o.

Capacités de faction : immunité aux sorts affectant l'esprit, jet de sauvegarde automatique pour les détection de pensées.

Immunité aux pouvoirs psioniques affectant l'esprit.

Faiblesses de faction : tous les jours, doit jeter 1d20. S'il fait 1, il est trop dépressif pour agir de la journée. Rater ce jet trois jours d'affilée vaut à tout Morné d'être interné dans l'aile des Mornés fous*.

* Voir Factol's Manifesto pour la durée et les possibilités de réussite du traitement.

Xideous

Localisation : dans une petite cellule de l'Aile des Criminels et Malades Mentaux Incurables, à la Loge.

Personnalité : égocentrique, morbide, stratège.

Comportement : sans son égocentrisme, Xideous aime lorsqu'il discute mettre un côté dramatique à tout propos (en partie pour faire peur). Ce gehreleth pense chacun de ses mots et rien de ce qu'il dit n'est anodin.

Combat : si il y a un gehreleth à proximité, le shator lui demande de se battre à ses côtés. Xideous préfère affaiblir ses adversaires avec des sorts de *peur*, de *faiblesse* ou de *rayon affaiblissant* avant de les attaquer physiquement.

« Préface du Livre Gardien, revisité par le Shatorien.

Même si je ne suis qu'à la moitié de ce travail de rédaction, je ressens le besoin d'expliquer comment j'en suis arrivé là. Ce qui jadis pouvait m'apparaître comme un rêve prend corps au fur et à mesure que je trempe ma plume dans cet encrier. Si j'écris ce préambule, sans doute le livre suivra-t-il.

Lorsque j'ai conçu ce projet, ça n'était rien d'autre que le fruit de mon envie compulsive d'écrire et de ma haine profonde envers les yuguloths. Ces derniers mesurent leur supériorité au fait que les conjurateurs nous invoquent plus souvent qu'eux. Je vous assure, chers lecteurs, que la raison à ça n'est nullement un goût de ma race pour la servitude, ni à une faiblesse atavique. La réalité, c'est que peu de prêtres ou de magiciens sont heureux de voir qu'ils ont invoqués un gehreleth, souvent désobéissant et revenchard. Nous faisons de ces caractéristiques notre fierté. J'ai voulu rétablir ce déséquilibre en collectant des informations permettant d'invoquer des yuguloths – en particulier les noms véritables de ces démons, qui permettent aux lanceurs de sorts de les lier.

Le seul texte achevé sur le thème de l'invocation de yuguloths – Le Livre Gardien – est vieux et ésotérique. Je me suis entretenu longuement avec ceux qui prétendent l'avoir lu (j'ai aussi posé un œil sur quelques

passages déchirés disponibles chez le gnome Kesto Lesyeuxbrillants).

Même si l'un des quatre exemplaires supposés exister a déjà été entre mes mains, je m'emploie aux obtenir tous afin que ces informations finissent là où elles doivent aller – chez les gebreleths. Mais à l'heure actuelle, je cherche encore (par le biais d'autres personnes, évidemment) un groupe d'aventuriers désireux de rechercher ces livres.

Bien sûr, vous pouvez vous demander comment je compte réécrire un livre dont je n'ai que des fragments. J'obtiens des informations par tous les moyens possibles. Ceux qui m'ont aidés dans cette entreprise ne doivent pas être surpris que je trahisse leur confiance en dévoilant ici leur identité. J'avoue que je ne me soucie que du résultat final, et je suis trop content de mon choix en matière d'intermédiaires pour me soucier d'eux réellement.

Cette tieffelin, Kylie, a été parfaite dans son rôle de rabatteuse. Ses messagers m'ont permis non seulement de découvrir beaucoup de noms de yuguloths résidant ou passant à Sigil, mais aussi ceux des célébrités locales (j'utilise ce terme ironiquement) A'kin et Shemeshka la Maraudeuse (la Mascaradeuse, devrait-on dire. Elle ira servir un quelconque invocateur Primaire d'ici peu. Il est amusant de savoir que son vrai nom m'a été confié par l'un de ses serviteurs – le tieffelin Colcook).

Ce Estevan, du Consortium Planaire du Commerce, m'a donné accès aux Plans Inférieurs grâce à ses caravanes marchandes. Mes informateurs kelubars et farastus se liquéfient lorsqu'ils sont dans les Carcères et voyagent vers Sigil dans des bouteilles opaques. L'ogre-mage est tout disposé à embarquer ce genre de marchandise pour moi. L'un de ses coursiers fait la livraison, frappant trois coups à ma porte et laissant les bouteilles à l'extérieur de ma cellule dans la Loge (j'apprécie tant les cris constants des fous qui encombrant les autres

cellules de cette aile, c'est la plus belle musique de la Ruche) !

Mes visiteurs gebreleths reconstituent leur corps, et me donnent leurs informations avant que je les repose sur le pas de la porte (une fois réincorporés dans leur bouteille). Ça n'est arrivé que rarement que ces bouteilles soient volées, souvent bues par les fous ou par l'alchimiste Laineux Tassherbe (difficile de dire que ce gars-là n'est pas aussi azimuthé que les autres). Estevan engage des aventuriers dans la rue pour servir de coursiers, et j'en prends quelques-uns dans ma cellule pour les interroger un peu. Bien sûr, ces fous ne repartent jamais.

Enfin, j'aimerais remercier Zadara la titan, qui a pourvu à mes besoins depuis mon arrivée à Sigil (même si je ne sais toujours pas comment elle a eu vent de mon projet). Sa fortune finance mon encre, mon parchemin, ma nourriture ; ça paie Estevan et Kylie ; et ça a aussi permis de soudoyer quelques Mornés qui partagent ma vision du monde, m'allouant une de leurs cellules fétides à l'Asile.

Je me suis enfermé dans cette tour d'ivoire après avoir quitté les Carcères à la hâte. Lorsque je parcourais les Plans Inférieurs à la recherche d'informations sur les yuguloths (parfois en les achetant aux tanar'ris ou aux baatezus), j'ai été découvert (ça leur a cependant pris plus de temps que j'aurais cru). Mais les yuguloths n'oseraient pas lancer une attaque ici, dans la cité de La Dame, et il y a peu de yuguloths qui y résident (c'est à mettre au crédit de cette ville). J'ai choisi cette relative solitude non pas par peur des yuguloths, mais pour pouvoir me concentrer sur mon travail. Je ne me cache pas, mais il serait malavisé de m'exposer au grand jour.

Et il s'avère par ailleurs que j'ai trouvé quelqu'un d'utile ici à la Loge. Je l'avais entendu lire des poésies (qui n'étaient pas terrible, même si cette déception est devenue tellement commune que je la remarque plus) pour les bougres faisant la queue pour être admis à la Loge. J'ai découvert que ce Morné

– un troll fensir nommé Morvun – n'était pas seulement un autre mauvais poète, mais qu'il était, comme on dit, tristement célèbre. J'ai décidé qu'il serait le parfait moyen de faire connaître mes travaux poétiques – un bobby qui me permet de garder l'esprit vif. Depuis, Morvun n'est pas seulement connu, mais lorsqu'il donne mes poésies en représentation, elles ont deux fois plus d'impact parce qu'elles surprennent tous ceux qui s'attendaient à la médiocrité du fensir. Mais bien sûr, le Morné est trop centré sur sa propre personne pour avoir lu mes productions de lui-même. Alors, avec mon talisman des rêves, je lui rends visite dans son sommeil et je remplis son esprit de poèmes, dont même un enfant pourrait se souvenir.

Ce qui m'amuse particulièrement, c'est que mes poèmes futiles (dont j'ai entendu, qu'ils lui avaient valu les seuls vivas qu'il n'ait jamais reçus) seront un jour le glas qui sonnera sa perte, lorsque j'en aurai fini avec lui. En fait, cher lecteur, à l'heure qu'il est, j'aurai déjà dû ramener Morvun dans les Carcères pour une éternité (la sienne) de délices !

Si je fais la synthèse, la route pour en arriver là a été longue, mais il me reste beaucoup à faire avant d'achever ma tâche. Je suis aussi impatient que vous de connaître le contenu de la page suivante... »

Xideous ; mâle gehreleth (shator) ; Planaire ; Extérieur Mauvais Extraplanaire de taille G ; FP 16 ; DV 15d8+60, pv 127 ; Init +2 ; VD 9m, vol 21m (médiocre) ; CA 28 (pris au dépourvu 26, contact 15) ; BAB +15/ lutte +25 ; attaque au corps-à-corps +20/+20 (griffes, 1d6+6, 20/x2) et +18 (morsure, 2d6+3) ; espace occupé/ allonge : 3m/3m ; Attaques spéciales : mucus paralysant, pouvoirs magiques, sorts, convocation de gehreleths ; Particularités : immunité à l'acide, immunité au froid, vision dans le noir 36m, immunité au poison, immunité au feu, immunité aux sorts affectant l'esprit, odorat, voir l'invisible, RM 30 ; AL CM. Jets de sauvegarde : réflexes +11, vigueur +13, volonté +12. Caractéristiques : Force 23, dextérité 15, constitution 18, intelligence 16, sagesse 16, charisme 21. Compétences : bluff +20, concentration +19, diplomatie +24, déguisement +20 (+22 pour

interpréter un personnage), renseignements +7, discrétion +17, intimidation +25, connaissance (mystères) +18, connaissance (Sigil) +18, connaissance (plans) +18, perception auditive +20, déplacement silencieux +17, fouille +17, psychologie +21, détection +20, survie +3 (+5 pour suivre une piste).

Dons : vigilance, attaques réflexes, expertise du combat, attaques multiples, efficacité des sorts accrue, science du croc-en-jambe.

Mucus paralysant : chaque attaque réussie en corps-à-corps oblige sa victime à réussir un js vigueur (DD21), sous peine d'être paralysé pour 3d6 rounds. Xideous peut choisir de projeter ce mucus (jet de contact à distance +17) pour un effet similaire.

Convocation de gehreleth (Sp) : une fois par jour, Xideous peut convoquer 1d2 shators (30% de chances de succès), ou 1d4 kelubars ou 1d6 farastus (70% de chances de succès).

Odorat : Xideous peut détecter ou pister quelqu'un à son odeur.

Voir l'invisible : Xideous peut voir l'invisible à la portée maximale à laquelle il peut voir.

Pouvoirs magiques : à volonté : détection de la magie, clairaudience, clairvoyance, peur, invisibilité, pattes d'araignée, don des langues ; 3/jour : nuage mortel, nappe de brouillard, rayon affaiblissant, nuage puant ; 2/jour : dissipation de la magie ; 1/jour : charme-monstre de groupe.

Sorts (6/8/7/6/4, DD 15+ niveau du sort, NLS 15) : 0ème niveau : lumière dansantes, bébètement, son imaginaire, manipulation à distance, fatigue, ouverture/ fermeture ; 1er niveau : agrandissement, armure du mage (a), projectiles magiques x3, brume de dissimulation, coup au but ; 2ème niveau : force du taureau, détection de pensées (x2), rire irrésistible de Tasba (x4) ; 3ème niveau : cécité (x3), boule de feu (x3) ; 4ème niveau : confusion.

Possessions : talisman des rêves, qui lui permet d'implanter des suggestions dans l'esprit de ses victimes en train de rêver et ce, à un kilomètre et demi de distance.

..... [Le bâtiment en lui-même : la Loge](#)

Situé sur un petit promontoire à la limite de la Ruche, la gigantesque Loge est accessible depuis une route en léger dénivelé : la Rue Chambard. Jadis connu comme la Tache de Chambard, cet édifice avait alors pour fonction de mettre en quarantaine les malades contagieux. Il y a 500 ans, les Mornés ont pris possession des lieux et ont renommé l'endroit la Loge. Depuis qu'ils sont arrivés, les alentours se sont lentement

mais sûrement détériorés, en dépit de l'influence positive que la faction a eue sur le quartier.

La partie centrale de la Loge est une grande tour semi-circulaire, sans toit, avec de nombreuses ailes qui s'étendent de chaque côté. Les Mornés admettent avoir adapté leur symbole à un carrelage de la tour (on a depuis longtemps oublié ce que ça représente ; la Loge est un bâtiment ancien, même par rapport aux standards planaires. Les Fous trouvent une certaine ironie à utiliser un symbole qui n'ait plus aucun sens). L'entrée du bâtiment est pourvue de barres de métal de 1m50 de diamètre. Les savants ont longtemps spéculé sur ce que les résidents voulaient si désespérément garder dehors. La taille de la grille la rend impossible à déplacer. De toute manière, les espaces entre les barres sont de 5 mètres, donc à peu près tout le monde peut y passer.

Durant le dernier siècle, la Loge s'est ouverte aux indigents. A l'extérieur du quartier général, les biges sans le sou font la queue, en attendant leur tour pour entrer. Ils viennent chercher un repas chaud et un lit pour quelques jours avant de rentrer vers leurs taudis. Habituellement, ils trouveront tout ça dans l'aile de l'Aumônerie de l'asile. Mais la Loge contient aussi un orphelinat et plusieurs ailes différentes pour les azimutés. Pas mal de parents désespérés amènent ici leurs enfants qu'ils n'ont plus les moyens d'élever et presque autant d'enfants amènent leurs parents qui ont sombré dans la folie.

C'est triste, mais il faut bien dire que la plupart des gens qui attendent patiemment à la porte d'entrée sont mentalement dérangés. Certains recevront un traitement, mais d'autres sont juste gardés ici en dernier ressort. La Cabale essaye d'accomoder tout le monde, mais elle ne peut accueillir que 50 personnes par jour. Tous les autres doivent rester dehors. Autant dire que la file est longue, remontant toute la rue Chambard et s'enfonçant généralement dans la Ruche. Certaines personnes attendent des semaines avant de pouvoir entrer. Même si quelqu'un

vient juste poser quelques questions, faire la queue est la seule façon d'entrer. Un lascars impatient pourrait bien sûr se faufiler et doubler quelques personnes – mais il faut en payer le prix. Les membres de la faction et les sympathisants, bien entendu, ne sont pas obligés de subir cette étape.

Un matois un tant soit peu au parfum comprendra qu'autant de gens qui attendent à l'extérieur de la Loge attirent des chevaliers de la gueuserie à la vitesse grand « V ». Pas mal de lascars qui cherchent des gros bras pour des boulots inavouables viennent là proposer quelques pièces et ils auront toujours une douzaine d'affamés pour signer pour n'importe quoi.

Et il y aura toujours quelques peleurs pour vous soutirer vos dernières pièces. La plupart de ces voleurs viennent du Marché Nocturne de la Loge, un bazar souterrain quelques pâtés de maisons plus loin dans la Ruche, où avec suffisamment de jonc, vous pourrez acheter des informations, des objets volés ou même des esclaves.

Bien sûr, il serait injuste de dire que c'est le paradis des criminels, ce lieu ne se limite pas à ça. Des artistes Mornés donnent des représentations tout au long de la file d'attente, n'hésitant pas à faire part de leur idéologie aux gens. L'atmosphère en dehors de l'asile est souvent celle d'un cirque funèbre avec son lot de poésies angoissantes, de représentations théâtrales toujours un peu glauques. Si quelqu'un y montre un quelconque intérêt, l'un des Morniks (comme on les appelle), l'amènera dans une taverne à quelque distance, pour lui proposer de le financer, ou simplement pour discuter des grands poètes Cabalistes du siècle. Le pub appelé « La Tête Coiffée » est un point de regroupement pour ces Morniks, quel que soit l'art que l'on pratique...

La Tour et les ailes

La tour centrale de la Loge abrite la bureaucratie de la faction, de même que les quartiers résidentiels des grossiums ; le factol Lhar réside au 5^{ème} étage.

Les gens qui ont fait la queue sont introduits sur une esplanade. Une demi-douzaine de Mornés sont postés ici tous les jours, répondant aux questions et dirigeant les nécessiteux vers l'aile qui leur convient (seuls les Mornés sont autorisés à entrer dans les quartiers résidentiels). Les bougres admis à l'asile sont séparés de ceux qui les ont amenés et envoyés vers un Morné qui traîne par là et qui jouera l'escorte jusqu'à l'aile appropriée. Seules les salles de préparation situées au 1^{er} étage de la tour sont ouvertes aux visites ; les étages supérieurs sont réservés aux membres.

Lhar a promu quatre Mornés – Ezra, Tessali, Tyvold et Sruce – au statut de factors ; ils partagent ce même rang de lieutenant de Lhar. Ils sont les administrateurs de la Loge, chacun supervisant l'une des quatre ailes.

Le savant Ezra (Planaire/ mâle bariaure/ niveau 0/ Morne Cabale/ NB) s'occupe de l'aile de l'Aumônerie. Il régule le nombre d'individus qu'on fait entrer chaque jour, combien de temps on leur accorde de rester et quel travail ils doivent accomplir en échange de la charité qu'on leur fait. Cette aile est sale et surpeuplée. Les employés sont peu nombreux puisque la plupart des Mornés de ce service travaillent dans les différentes soupes populaires de Sigil. Durant les périodes de disette, Ezra peut accueillir jusqu'à 3000 malheureux, qu'il entasse dans un espace toujours plus réduit.

Tessali (Planaire/ mâle elfe gris/ guerrier niveau 5, magicien niveau 7, voleur niveau 6/ Morne Cabale/ CB) et Tyvold (Planaire/ mâle elfe gris/ guerrier niveau 5, magicien niveau 7, prêtre niveau 6/ Morne Cabale/ CB) sont des cousins venant d'Arborée. Leur plus grande contribution à la philosophie thérapeutique des Mornés fut un labyrinthe végétal dans le jardin derrière la Loge. La verdure est assez rare, mais la Loge a une équipe de quarante personnes à plein temps pour s'occuper des parterres et pour repousser le lierre-rasoir.

A Tessali est confié le travail titanesque de contrôler les biges agressifs de l'aile des Criminels et Malades Mentaux Incurables. Les azimutés confiés à ses soins sont gardés dans des pièces de 1m50 sur 4m50 et sont sans doute ce que Sigil a de pire. Leurs hurlements emplissent l'air toute la journée. Cette aile de deux étages peut abriter 188 patients en chambres individuelles. Malheureusement, c'est actuellement plein, avec très souvent deux personnes par chambre. Parce que ces résidents sont les plus susceptibles de s'évader, on ne leur accorde de faire de l'exercice que dans les deux cours intérieures au bout de l'aile principale, sous bonne garde.

Tyvold a peut-être l'aile la plus facile à gérer : l'Orphelinat et l'Asile de Fous. Il a une équipe de quarante-cinq Mornés et accepte toujours les candidatures de nouveaux assistants. Pas mal de lascars qui rejoignent la Morne Cabale ont un intérêt profond pour la santé mentale et pour la thérapie, même si peu sont ceux qui ont le courage de faire leur apprentissage dans l'aile de Tessali, et Sruce est très sélective. Les trois étages de l'aile de Tyvold sont en grande partie de larges espaces ouverts, qui rendent plus aisés les nettoyages et les observations. L'étage supérieur est réservé aux orphelins sigiliens, de quatorze ans et moins. Les deux étages du bas sont dédiés aux malades mentaux qui espèrent guérir, avec un peu d'aide et du temps.

La magicienne Sruce (Primaire/ femme/ magicienne niveau 14/ Morne Cabale/ CN) est en charge de l'aile de cinq étages des Mornés fous, la zone qui abrite les membres de la faction affectés par la Retraite Crasseuse. Sruce est originaire de Krynn, bien qu'elle n'ait pas voyagé à travers les plans depuis ses 50 ans. Aujourd'hui âgée de 70 ans, seules les ombres dans ses yeux trahissent ce qu'elle a vu et enduré ces 20 dernières années. La responsabilité de soigner des Mornés fous et de les renvoyer à leurs charges est énorme, mais Sruce fait ce qu'elle peut. Cette aile contient 280 cellules à barreaux, chacune de 3 mètres sur 3, bien que seulement 3 étages

abritent des Cabalistes essayant de recouvrir leurs esprits.

Sruce laisse d'autres salles aux voyageurs. Les Mornés peuvent dormir ici gratuitement, mais les autres doivent payer 10 po/ jour et doivent s'engager à ne jamais parler de ce qu'ils entendent pendant la nuit.

Les cellules ne portent aucune marque de luxe, comme elles sont destinées aux Mornés qui sont en train de sombrer dans la folie. Le fait est que chaque cellule ne contient qu'une vieille paillasse. L'extérieur des fenêtres est protégé des barreaux et l'intérieur par des fermetures métalliques.

Lorsque un Morné décide d'être interné (ou que ses amis le décident à sa place), un membre de l'équipe de Sruce l'escorte jusqu'à la cellule inoccupée la plus proche et ferme la porte métallique par une barre d'acier. Lorsque le fermeteur du judas est clos, la lumière et la vie disparaissent complètement de la pièce.

La durée de la présence d'un Morné ici – privé de toute nourriture et de toute boisson, dans un état de désespoir avancé – dépend de lui. Nombreux sont ceux qui sont morts dans leur cellule, n'ayant jamais trouvé la force de suivre le code de la faction sans sombrer. La plupart, cependant, pleurent finalement qu'on leur ouvre, réaffirmant leur adhésion à la philosophie Morné. Quelquefois ils s'évanouissent à cause de la faim et de la déshydratation. Un membre de l'équipe trouvera bien le malheureux un jour ou l'autre... S'il n'est pas mort, on laisse la porte ouverte et le Morné devra sortir de lui-même. Mais si le Morné a l'air en sale d'état, il est amené à un étage supérieur et on s'occupe de lui jusqu'à ce qu'il aille mieux (la faction interdit à ses membres de parler de cette aile des Mornés fous à qui que ce soit d'autre qu'un membre).

Le fait est que quelle que soit l'aile où ils ont été amenés, la plupart des gens finissent par sortir de la Loge totalement guéris. Mais ils ne parlent pas de leur traitement, disant

seulement que les Mornés ont été « gentils » avec eux.

..... La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

Ceux qui ont visité plusieurs des soupes populaires des Mornés rapportent que d'autres factions – particulièrement les Rectifieurs et l'Harmonium – semblaient y porter un intérêt tout particulier. Ces lascars portés sur les lois ne se préoccupent pas vraiment de ce qui se passe dans la Ruche, mais ce sont les soupes populaires installées dans les autres quartiers qui les ont fait tiquer, spécialement celles du Quartier de La Dame, une zone de Sigil avec relativement peu d'affamés ou de sans abris. La seule chose qu'ils y ont vu, c'est la miséricorde des Mornés, mais ils sont tout de même de plus en plus suspicieux. Il faut bien dire que la faction des Mornés ouvre de plus en plus de soupes populaires à travers la Cage et pas mal de gens craignent que ce réseau de havres à pauvres ait quelque chose à voir avec les Dédalles de La Dame des Douleurs. Les rumeurs prétendant que la Loge a un lien avec les Dédalles ont la peau dure.

Le factol Lhar n'est pas au courant que la factole Nilésia a mis quelques-uns de ses hommes sur le coup et leur a demandé aussi de surveiller la Loge. Mais même s'il le savait, il s'en ficherait, comme il est doucement en train de succomber à la folie inhérente à sa fonction. Lhar craint de suivre la voie de ses deux prédécesseurs Esmus (Planaire/ homme/ guerrier niveau 8, voleur niveau 9/ Morne Cabale/ CN) et Tollysalmon (Planaire/ femme githyanki/ Chevalier niveau 7/ Morne Cabale/ CN). Pour une raison quelconque, les deux ex-factols ont succombé à la Retraite Crasseuse et ont tous deux été envoyés dans l'aile des Criminels et des Malades Mentaux Incurables. Les Mornés disent que les deux ex-factols ont été purgés de leurs pulsions agressives depuis le temps et qu'ils sont aujourd'hui inoffensifs – azimutés mais inoffensifs... Cependant, la chanson diffusée par les Morniks donne une autre version et

affirme que mettre ces factols là est la seule solution pour restreindre leur folie destructrice. On dit même qu'Esmus et Tollysalmon ont acquis des pouvoirs mentaux si puissants et effrayants que les Mornés de la Loge ne peuvent pas les tuer – et ce ne serait pas faute d'avoir essayé.

Le Quartier Général des Mornés est la source de biens d'autres rumeurs. Quelques Mornés qui ont fait leur apprentissage avec Tyvold à l'orphelinat se sont plaint que l'elfe gris ne prête aucune attention aux enfants qui vivent là – qu'il laisse toute la charge de cette partie de l'aile à un bige nommé Vicsek (Planaire/ mâle githzeraï/ guerrier niveau 3/ Morne Cabale/ CN). Sous la direction de ce githzeraï, l'orphelinat semble être dans un état de chaos permanent, avec des gamins qui disparaissent pendant des jours ou même des semaines.

En parlant de Tyvold, Mélange-Pédales, de la Boule Froide, raconte qu'en revenant d'une visite faite à une amie à la Loge, ce qu'elle y était devenue lui avait fait une forte impression. Cette orque muette qui avait l'habitude de venir à sa soupe populaire paraissait alors effrayée et n'arrêtait pas de regarder par-dessus son épaule. Et depuis, Mélange-Pédales ne l'a pas revue à la Boule Froide...

Le Soltif

L'intention du factol Lhar d'établir un réseau de soupes populaires a pour but d'apporter à manger à tous les pauvres. Cependant, il y a un soltif qui permet de comprendre la place choisie pour les soupes des différents quartiers. Il y a un portail nomade qui a une entrée dans la Loge et l'autre à 8 endroits de la Cage (comme sa localisation change tous les 3 jours). Lhar a donné l'ordre de construire les nouvelles soupes populaires autour de ces endroits.

Les soupes n'ont aucun rapport avec les Dédales, mais elles pourraient quand même nuire aux factions qui les craignent dans le Quartier de La Dame. Les ailes de la Loge sont pleines à craquer de pauvres et

d'azimutés et quelques Mornés débordés de travail essayent de diminuer leur charge de travail en envoyant les azimutés par le portail nomade. Bien sûr quelques fois, on envoie des personnes par le portail alors qu'elles ne devraient pas ; la semaine dernière, l'exactole Tollysalmon a utilisé son pouvoir de contrôle mental pour inciter un employé de la Loge à l'envoyer vers une soupe populaire.

Maintenant, la faction essaye de la localiser, le plus discrètement possible. Ils ne veulent pas alerter les Rectifieurs ou l'Harmonium.

La Loge abrite aussi un portail permanent qui mène à l'avant-poste Morné appelé La Maison de Fous, une ville du Pandémonium sur la strate de Pandesmos. Le portail se situe en haut d'un escalier en spirale au 5^{ème} étage de l'aile des Mornés Fous.

Vicsek le githzeraï fait semblant de travailler pour la Cabale, mais fait en réalité partie des Sensats. Il est censé rapporter les activités de la Loge, mais il abuse un peu de sa position. Il a un deal avec Alisohn Nilésia, la factole des Rectifieurs. Elle a besoin de monde pour nettoyer les locaux de la Prison (les détenus pourraient essayer de s'échapper). De ce fait, le factol engage des équipes d'enfants et une fois par semaine, il escorte quelques orphelins bien portants jusqu'à la Prison. Les gamins sont bien payés et peuvent disparaître où ils veulent quand le boulot est fini, donc ils ne se plaignent pas de la situation. Certains retournent même vers Vicsek pour faire partie d'une nouvelle équipe de nettoyage.

Donc, même si quelques gamins disparaissent de l'orphelinat, il y en a tant qui y entrent chaque jour que personne ne s'en est rendu compte...

35- La Ruche

Le quartier général des Xaositectes, messagers du chaos, a donné son nom à toute cette partie de Sigil. Il ne ressemble à rien d'autre de connu. Il ne consiste pas en un ou plusieurs bâtiments contenant tous les

secrets et les pouvoirs des Xaositectes ; il est éparpillé, enchevêtré dans le fouilli environnant de ruelles et de taudis. La Ruche (quartier général) et la Ruche (quartier de Sigil) ne font qu'un et sont en même temps multiples. Un matois se rend dans un endroit pour se faire soigner, dans un deuxième pour manger et dans un troisième pour rencontrer son factol. Les bicoques ne sont pas toutes ce qu'elles paraissent : certaines contiennent de véritables merveilles, des collections d'objets dépourvus de signification pour un bougre, mais qui peuvent donner une nouvelle signification à la vie d'un autre. Qu'est-ce qu'un bige peut attendre d'autre des Xaositectes ?

Contrairement à ceux qui vivent dans d'autres parties de la Ruche, les gens qui habitent à proximité du quartier général des Xaositectes ne sont pas désespérés : ils sont bien trop occupés à se battre pour survivre. Peut-être sont-ils les plus grands capitalistes de tout Sigil ?! Ils voient ce qui arrive à ceux qui progressent trop vite comme à ceux qui se laissent distancer et n'en sont que plus déterminés à rester dans la course. Un habitant de la Ruche bien traité peut devenir un allié. Mais s'il se fait empailler, il le fera amèrement regretter à celui qui l'a pelé.

L'histoire des Xaositectes

Les Xaositectes sont un groupe bizarre, et leur histoire est elle aussi assez étrange. Si l'on veut être précis, les Xaositectes ont commencé à être connus à Sigil pas mal de temps après le Grand Bouleversement, il y a près de 150 ans (en tout cas, sous ce nom-là).

Cela dit, un historien tatillon pourrait trouver des références à des groupes similaires à des époques beaucoup plus anciennes. La chanson dit que ces enfumés ont traîné dans Sigil depuis qu'il existe des factions – souvent sous des noms différents. Des documents très divers parlent des Xaosiphiles, de l'Opposition Discordante, des Ochlocrates et d'une dizaine de groupuscules aux noms divers. Il se peut que ce soit le même groupe qui ait changé de

nom, ou alors qu'il s'agisse de groupes différents sans liens entre eux.

C'est un des problèmes des Xaositectes : ils ne mettent rien par écrit. Ils n'ont pas de vrai quartier général ni d'histoires à se transmettre. De ce fait, tout ce qu'on peut apprendre sur ces enfumés vient des archives des autres factions. Et autant dire que ça fait pas lourd. Quoi qu'il en soit, tout ce qui se rapporte à eux dit la même chose : ils posent un sérieux problème. En tout cas, la plupart d'entre eux. La plupart du temps.

Les Xaositectes n'entament jamais de mouvements qui durent et ils ne mènent que rarement des actions qui restent dans l'histoire. Et pour cause, ce qui reste dans l'histoire, ce sont toujours les actions politiques planifiées, ce qui, sans être hors de leurs compétences, n'est tout de même pas leur fort. Mais bon, à part ça, il y a quelques règles (ayant toutes leurs exceptions) qui valent pour les Xaositectes.

- Lorsque les gars de l'Harmonium étaient encore des nouveaux-venus dans la Cage, il y a 200 ans, quelques Xaositectes furent chanceux et parvinrent à assassiner le factol Tête-de-Bois en lui jetant un sablier à la tête.

- Une bande de Xaositectes se rendit il y a de cela 20 ans dans le Quartier de La Dame et chamboulèrent tout dans les arrières-cours des riches demeures du coin ; quelques Chevaliers de La Dame eurent leurs parterres ravagés, alors que d'autres retrouvèrent de magnifiques aménagements dans leurs jardins.

- Il y a à peu près une décennie, les Xaositectes ont arrangé une alliance avec toutes les factions à la fois. Bien sûr, ça ne dura en tout et pour tout que 12 minutes, puisque lorsque les autres factions réalisèrent ce qui c'était passé, elles brisèrent l'alliance.

- Il y a juste quelques semaines, quelques membres de la faction ont repeint un mur du Grand Gymnase, une fresque que la plupart des habitants considèrent comme une des plus belles œuvres d'art des Plans.

Tous ces événements peuvent paraître bénins, ou en tout cas inoffensifs (excepté l'assassinat). Mais les Xaositectes peuvent revendiquer pas mal d'autres incidents mémorables. Même s'ils semblent incapables de planifier des opérations majeures, des accidents arrivent.

Par exemple, prenez la fois où les Sensats organisèrent une fête et y invitèrent les Chaoteux. On sait bien que plus vous avez de Xaositectes dans un endroit, plus vous avez de chances qu'il y ait des problèmes – et ils étaient près de 1000 cette nuit-là. Mélangez-les avec quelques Anarchistes et d'après vous, qu'est-ce qui a pu se passer ? Une des plus grosses émeutes qui ait eu lieu sur les plans, voilà ce qui c'est passé. Des foules de Xaositectes parcoururent les quartiers, vandalisant et détruisant tout sur leur passage (l'histoire dit que quelques Sensats furent de l'équipée sauvage et que quelques Anarchistes les dirigèrent).

Après le 1^{er} jour d'émeute, quelques Gardes Fatals et Mornés vinrent participer. De plus en plus de Xaositectes rejoignirent l'émeute, ainsi qu'une poignée d'Indés. Quelques cellules d'Anarchistes vinrent encore chapeauter les opérations. L'Harmonium tenta d'abord de les contenir, aidés par les Rectifieurs, quelques lascars de la Fraternité de l'Ordre et des Chiffonniers. Pendant une semaine, une guerre sans but ravagea Sigil et des milliers de gens moururent. On pense que La Dame est intervenue et a « enlevé » les leaders des émeutes, mais il faut dire qu'à ce moment-là, les choses étaient devenues incontrôlables et il n'y avait plus tellement de leaders. Les Cours de Justice furent incendiées, les Archives manquèrent s'écrouler et la Ruche prit feu. Quelques lascars vous diront que le Temple Ruiné a été détruit durant ces Jours de Xaos, ou que la Ruche était un endroit sympa avant cette émeute, mais il ne faut pas accorder de crédit à ces racontars.

En tout cas, c'est à cette époque que les Xaositectes ont peint l'Armurerie en rose. C'est aussi là qu'un Chaoteux infiltra la Ligue

Révolutionnaire et fit tomber 3 cellules avant de devoir fuir. Mais n'oubliez pas qu'à ce moment-là que les foules de Chaoteux ont aussi mis dans le Livre des Morts tous les béjaunes qui ne leur plaisaient pas. Les Xaositectes chevauchaient alors les vents du chaos – un vent qui balaie les pauvres innocents traversant son chemin.

Certains diront que les Xaositectes n'ont pas d'histoire. Bien sûr, les archives des autres factions diront le contraire, mais les Chaoteux ne se rappellent pas ce qu'ils ont pu faire par le passé – et si c'était le cas, ça n'aurait pas grande importance. Personne ne peut les battre pour vivre l'instant présent, comme ils ne croient ni au passé ni au futur. Certains Sensats ont l'habitude de dire « *cueille le jour !* » Profiter de l'instant présent, c'est encore plus vrai pour les Chaoteux, dont la philosophie ressemble plus à « *cueille la minute !* » Ils n'agissent que sur le moment, faisant tout ce qui leur semble être une bonne idée.

On peut se demander pourquoi La Dame laisse les Xaositectes exister, vu à quel point ils foutent la merde ?! Pourquoi a-t-elle simplement validé l'existence de cette faction ? Il y a plusieurs réponses à cette question, mais il n'y en a aucune de bonne. Certains plaisantins disent que c'est un peu d'elle-même que La Dame a mis dans les Xaositectes, pour contrecarrer une arrivée massive de modrones dans la Cage. D'autres disent que les Xaositectes réalisent la volonté de La Dame. C'est comme le vieux dicton : si vous mettez suffisamment de slades rouges dans une pièce avec suffisamment de peinture, ils réaliseront une œuvre d'art. Qui sait l'œuvre d'art que La Dame attend des Chaoteux ?

... ..
[Les grossiums de la faction](#)

Le Factol Karan

Karan n'est pas ce qu'on pourrait appeler un factol typique. En fait, il n'est pas factol tout le temps – seulement lorsqu'il a envie de l'être. Lorsque cette tâche le fatigue, il se barre quelque temps (ça arrive deux ou trois

fois par jour, certaines fois). Malgré tout, il y revient toujours, parce que ça lui plaît.

Mis à part lui, il y a quelques autres Xaositectes qui pourront vous affirmer qu'ils sont le factol. Et ça arrive que ce soit vrai – à chaque fois que Karan n'est pas d'humeur à diriger, un autre Xaositecte se charge de ce rôle pour quelques heures, mais laisse toujours la place quand Karan vient la réclamer.

Pourquoi les autres Xaositectes suivent ce githzeraï? Certainement pas parce qu'un quelconque passé glorieux de Karan les impressionne (*ils ne savent rien de son passé et Karan n'en garde pas grand souvenir, alors...*) Mais il y a quand même quelques raisons à cela. Premièrement, il veut être factol, et peu de gens se battraient pour diriger une faction aussi incontrôlable plus d'une journée. Deuxièmement, Karan est aussi chaotique que les autres et les membres de la faction respectent ça. Et enfin, ce factol charismatique a quelques bonnes idées. Aussi surprenant que ce soit de la part d'un Xaositecte, Karan est un grand dirigeant – seulement, il ne dirige pas forcément les autres à faire de grandes choses.

Karan dirige en donnant l'exemple. Plus actif qu'aucun autre factol, Karan va en personne au milieu des factionnaires pour les bouger et leur faire faire des choses. Une poignée de Xaositectes (jamais les mêmes d'un jour à l'autre) le suit la plupart du temps, attendant sa prochaine bonne idée – et il en a pas mal. Parfois, le factol garde l'idée pour lui et agit seul. D'autres fois, il en parle à ses suivants et ils vont répandre le chaos à plusieurs. Il lui arrive même de rassembler des dizaines de Xaositectes pour mettre en place l'une de ses idées, mais ça ne dure jamais.

Karan passe pour un matois sûr de lui, un brave compagnon et accessoirement comme le plus azimuté des azimutés. Ça dépend de son humeur, comme le mercure dépend du vent dans les Limbes. Il y a une chose qui ne change pas, cependant : il a un magnétisme incomparable qui attire les gens vers lui. Et il

pourra changer son magnétisme en force d'intimidation si la persuasion de suffit pas.

L'apparence du factol change souvent, dans certaines limites. C'est un githzeraï – et ça, ça ne peut pas changer. Il porte généralement une barbe et une queue de cheval, qui peuvent considérablement varier en taille et en épaisseur selon la volonté de Karan. Ses vêtements ressemblent bien souvent à des haillons et ça lui donne une apparence assez ébouriffée. Vous pourrez le voir avec un assemblage assez hétéroclite de morceaux de plates, de mailles et d'anneaux, qui lui donnent une protection équivalente à une cotte de maille. C'est arrivé, bien sûr, qu'il décide de se laver et de bien s'habiller – mais après ça, il a gardé ses nouveaux habits jusqu'à ce qu'ils soient en guenilles. Karan est par ailleurs toujours lourdement armé, mais il ne se spécialisera jamais dans une arme, parce qu'il ne pourrait pas se concentrer dessus assez longtemps.

Il y a quelque chose qu'on peut remarquer chez Karan : sa faible capacité d'attention. Il passe d'un sujet à l'autre, d'une théorie à l'autre sans la moindre hésitation. Il va vous parler normalement un moment, puis se mettre à babiller, puis partir dans un discours apparemment incompréhensible, sans pour autant l'être. Il est unique, pour sûr, comme le sont tous les membres de sa faction.

Karan ; mâle githzeraï ; guerrier niveau 11, chaoticien niveau 5, Planaire, factol (la plupart du temps) des Xaositectes ; Extérieur de taille M ; FP 18 ; DV 11d10+44 (guerrier) +5d10+20 ; pv 172 ; Init +11 ; VD 9m ; CA 27 (avec une arme à deux mains 21, pris au dépourvu 20, contact 17) ; BAB +16/ lutte +20, attaque au corps-à-corps +21/+16/+11/+6 (<i>épée longue de feu intense</i> +1 1d8+5+1d6, 19-20/x2, +1d10 en cas de critique) ou +20/+15/+10/+5 (trident en adamantine, 1d8+6, x2, dégâts doublés contre un adversaire qui charge) ou +24/+19/+14/+9 (<i>dague venimeuse</i> +1, 1d4+5, 19-20/x2, empoisonnement DD14) ou +21/+16/+11/+6 (<i>faux de tonnerre</i>, 2d4+6, x4 et déflagration sonore de 3d8 dégâts lors des critiques) ou +20/+15/+10/+5 (serpe lourde, 1d8+4, x2) ou distance +24/+19/+14/+9 (fronde de maître, 1d4, x2, 15m) ; Attaques spéciales : contagion chaotique ; Particularités : transgresseur, grâce anarchique (2/jour), capacité de faction, clarté de la confusion,

arbitre du destin, facultés psioniques (*feuille morte, fracasement, b  t  ment    volont  *), *changement de plan* (1/jour), *armure d'inertie*, RM, vision dans le noir (18m) ; AL CN

Jets de sauvegarde : r  flexes +16, vigueur +12, volont   +8.

Caract  ristiques : force 18, dext  rit   25, constitution 18, intelligence 14, sagesse 17, charisme 18.

Comp  tences : bluff +7, escalade +6, diplomatie +10, contrefa  on +4, renseignements +7, discr  tion +8, escamotage +24, intimidation +10, connaissance (plans) +6, d  placement silencieux +8, psychologie +8, utilisation d'objets magiques +17

Dons : attaque en finesse, attaque en puissance, cible mouvante*, encha  nement, succession d'encha  nement, science de la destruction, course, esquiv  , souplesse du serpent, expertise du combat, attaque en rotation, science du combat    mains nues.

*don du *Codex Martial*

Possessions : *  p  e longue de feu intense* +1 (18315 p.o.), trident en adamantine (m, 3315 p.o.), *dag  e venimeuse* +1 (8302 p.o.), *faux* +1 de *tonnerre* (8318 p.o.), *serpe lourde* (20 p.o.), *fronde* (m, 300 p.o.), *bouclier large en m  tal* +4 (32170 p.o.), *amulette d'armure naturelle* +4 (32000 p.o.), *bracelets d'armure* +6 (36000 p.o.).

Valeur de l'  quipement : 138740 p.o.

Capacit  s de faction : *babil* 1/jour (rend confus toute communication verbale    moins de 9 m  tres).

Antid  tection : tout sort lanc   par un pr  tre ou magicien loyal rencontre les effets d'un sort d'*antid  tection*.

Confusion : 1/jour, toutes les personnes    moins de 6 m  tres subissent les effets d'un sort de *confusion* pendant 2d6 rounds. Le DD du js de volont   est de 18, mais de 20 pour les cr  atures loyales.

Cr  ation majeure 1/ jour.

Faiblesse de faction : ne peut pas conduire un projet    long terme.

Tremblote Lavender

C'est une entropiste de 1^{er} ordre. On dit qu'elle aurait re  u l'enseignement du mage Hornung l'Anarchiste (qu'elle a converti    sa faction depuis pr  s d'un an) et par Nahal l'Incorrigible, l'apprenti d'Hornung. Avec sa magie, elle r  nov   sa taverne, jetant parfois ses sorts au hasard, en attendant de voir quel effet en r  sulte.

Cette demi-elfe a des cheveux sombres et courts. Elle porte des couches de v  tements de diff  rentes couleurs. Une longue cicatrice sur la partie droite de son visage alt  re sa

beaut  . Elle utilise parfois du maquillage pour mettre en valeur sa cicatrice.

Elle peut avoir l'air belle si elle en a envie (c'est-  -dire la plupart du temps) et elle est tr  s volubile, refusant de tol  rer les gars qu'elle trouve ennuyeux. Elle s'en va quand elle en rencontre, ou alors elle n'h  site pas    utiliser ses sorts. On l'a vue jeter *confusion* dans sa propre taverne juste pour voir l'effet que   a ferait. Elle aime le chaos et tout le reste semble la laisser indiff  rente.

La taverne semble garder de l'int  r  t pour Tremblote, m  me si elle se barre de temps en temps quand elle en ressent l'envie. Elle ne recrute jamais de Xaositectes, sachant    quel point ils sont peu fiables (elle peut en prendre en interim    l'occasion). La plupart de ses employ  s sont des b  jaunes, fr  chement d  barqu  s    Sigil.

Tremblote Lavender ; femelle demi-elfe ; magicienne niveau 9 ; Planaire ; factor des Xaositectes ; humano  de de taille M ; FP 9 : DV 9d4+27, pv 45; Init +3 ; VD 9m ; CA 19 (pris au d  pourvu 16, contact 19); attaque au corps-  -corps + 6 (dag  e (m), 1d4+1, 19-20/ x2) ; Attaques sp  ciales : Particularit  s : capacit  s de faction, vision nocturne 18m, appel de familier, sang elfique ; Faiblesses sp  cifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

Jets de sauvegarde : r  flexes +6, vigueur +6, volont   +7.

Caract  ristiques : force 13, dext  rit   16, constitution 16, intelligence 18, sagesse 13, charisme 16.

Comp  tences : art de la magie +16, concentration +15, connaissance (factions) +16, connaissance (myst  res) +16, connaissance (plans) +16, connaissance (Sigil) +16, d  tection +2, diplomatie +5, fouille +5, perception auditive +2, renseignement +5.

Dons : prestige, dispense de composantes mat  rielles, magie de guerre, incantation silencieuse.

Sorts (4/5/5/4/3/1, NLS : 9, DD 14+ niveau): 0  me niveau : *son imaginaire, ouverture/ fermeture, illumination, message* ; 1er niveau : *alarme, d  guisement, charme-personne, couleurs dansantes, projectiles magiques* ; 2  me niveau : *modification d' apparence, image miroir, rire irresistible de Tasba, lueurs hypnotiques, b  t  ment de monstre* ; 3  me niveau : *rapidit  , vol,   clair, invisibilit  * incantation silencieuse ; 4  me niveau : *m  tamorphose, immobilisation de personne* en incantation silencieuse, *sph  re d'invisibilit  * en incantation silencieuse ; 5  me niveau : *brume mentale*.

Possessions : *bracelets d'armure* +6, dague (m), fronde et 32 billes.

Capacités de faction : *babel* 1/jour (rend confus toute communication verbale à moins de 9 mètres).

Antidéttection : tout sort lancé par un prêtre ou magicien loyal rencontre les effets d'un sort d'*antidéttection*.

Confusion : 1/jour, toutes les personnes à moins de 6 mètres subissent les effets d'un sort de *confusion* pendant 2d6 rounds. Le DD du js de volonté est de 18, mais de 20 pour les créatures loyales.

1/jour, elle peut créer un effet magique aléatoire. Lancer 1d8 pour le niveau du sort, et déterminer aléatoirement le sort dont il s'agit. Tremblote peut décider sur qui elle le lance.

Faiblesse de faction : ne peut pas conduire un projet à long terme.

Mordrigaarz Antill

Cette montagne de muscles a grandi dans la ville de Xaos. Il est venu à Sigil à son adolescence, il y a moins de 10 ans, en quête d'aventure. Il en trouva en rejoignant la faction des Xaositectes. Après deux semaines, il avait déjà le rang de chef et depuis peu il est même grand chef, après qu'il ait rassemblé des Chaoteux pour se défendre entre les enlèvements d'azimutés et de bibards dans la Ruche (lorsque les rucheux ont commencé à disparaître dans le scénario « La Frontière de l'Infini », Mordrigaarz décida que personne, exceptés les Xaositectes, ne pouvait s'en prendre à ces bougres). Il pensait qu'en massacrant tous ceux qu'il ne connaissait pas, il finirait bien par trouver le responsable. De l'avis des Xaositectes, c'était du bon boulot et il fut reconnu grand chef.

Bien que ce ne soit pas le mauvais bougre, Mordrigaarz, comme la plupart de ses cofactionnaires, est totalement impulsif. Il adore se battre pour rien et comme il protège ainsi les Xaositectes, ça arrange sa faction. Il fait des patrouilles quand ça lui prend, recrutant de nouveaux membres et brutalisant ceux qui ne sont pas du quartier (ce critère est très subjectif et sa subjectivité, on s'en doute, a tendance à ne pas être stable...)

Ce matois a des yeux globuleux et des touffes éparses de cheveux blonds sales.

Mordrigaarz Antill, mâle humain, guerrier niveau 5, Planaire, factor des Xaositectes, humanoïde de taille M ; FP 5 : DV 5d10+15, pv 47; Init +4; VD 6m ; CA 21 (pris au dépourvu 21, contact 10); attaque au corps-à-corps + 11 (épée bâtarde (m), 1d10+6, 19-20/x2) ; Particularités : capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur +7, volonté +0.

Caractéristiques : force 18, dextérité 11, constitution 16, intelligence 10, sagesse 9, charisme 12.

Compétences : connaissance (faction) +5, connaissance (Sigil) +5, escalade +1, intimidation +6, saut +0,

Dons : arme de prédilection (épée bâtarde), attaque en puissance, science de l'initiative, arme exotique (épée bâtarde), spécialisation martiale (épée bâtarde), enchaînement.

Possessions : harnois (m, 1650 p.o.), écu en acier (m, 170 p.o.), épée bâtarde (m, 335 p.o.), *charme de sang* (180 p.o.), 4 bouteilles de bière (12 p.c.), un demi-jambon (1 p.o.), des dessins de maisons de la Ruche

Valeur de l'équipement : 2336 p.o. et 12 p.c.

Capacités de faction : *babel* 1/jour (rend confus toute communication verbale à moins de 9 mètres).

Antidéttection : tout sort lancé par un prêtre ou magicien loyal rencontre les effets d'un sort d'*antidéttection*.

1/jour, il peut lancer le sort *objet* comme un magicien du même niveau.

Faiblesse de faction : ne peut pas conduire un projet à long terme.

Le bâtiment lui-même : La Ruche

La première chose à dire, c'est que ça n'est pas un bâtiment. Les Xaositectes n'ont pas de quartier général officiel, et n'en ont pas non plus d'officieux. Il y a bien quelques endroits où on peut les trouver à coup sûr. Mais ce ne sera jamais le même groupe de Chaoteux. Si vous leur demandez, cependant, les Xaositectes vous diront que leur quartier général, c'est la Ruche. Ils ne parlent pas du quartier en entier, mais de la section qu'on appelle proprement la Ruche. Cet amas de taudis toujours plus sale et toujours plus grand n'a pas de noms de rues ou d'établissements qui tiennent bien longtemps. Dans cet endroit toujours

changeant, des bâtiments s'écroulent chaque jour, remplacés quelques jours plus tard par d'autres structures tout aussi temporaires. Quelques commerces tiennent depuis quelques années, mais ils changent sans cesse de propriétaires. L'autre option est de tenir un commerce itinérant et de vendre ses marchandises à la sauvette. Des cadavres se décomposent dans le Fossé, ce faux cour d'eau généralement puant. La Ruche est chaotique, c'est un amas de taudis plutôt qu'un ensemble structuré de rues et autant dire qu'il est facile de s'y perdre.

En d'autres termes, c'est parfait pour les Xaositectes.

Les Chaoteux parcourent cette zone en groupes, faisant ce qu'ils veulent, mais évitant les patrouilles de l'Harmonium qui la traversent de temps à autre. Un lascar pourra toujours trouver un Xaositecte dans la Ruche, qu'il le veuille ou non. Karan et les « grands chefs » y traînent souvent, parlant avec les gens, contrôlant ce qui se passe (même s'ils ne savent pas trop ce qu'ils veulent contrôler). Ils gardent de la nourriture et de l'équipement dans des bâtiments vides et quelque fois, ils allument des torches de couleur pourpre pour annoncer une réunion. En principe ils font un peu ce qu'ils veulent et participent à maintenir la Ruche dans son état chaotique. Jusqu'à ce que les Tête-de-Bois les en empêchent, ce seront toujours les Xaositectes qui mènent la danse ici (le factol Sarin de l'Harmonium a plusieurs fois rejeté l'idée de mettre le feu à la Ruche).

Bien sûr, c'est une règle facile, une règle sans lois. Tous ceux qui passent par là et dont la tête ne revient pas aux Xaositectes (comme un Tête-de-Bois, ou n'importe quel béjaune ennuyeux), doivent payer une sorte de droit de passage. Bien qu'ils ne soient pas essentiellement malveillants, la plupart des Xaositectes sont par nature dangereux.

Les membres de la faction s'aventurent parfois dans le reste du quartier, tous seuls ou en groupes, mais il vous faudra une ou deux minutes avant de trouver un Chaoteux

dans les autres districts. Le reste du quartier de la Ruche est aussi rempli de taudis, mais il semble moins chaotique que cet épiscentre, qui a donné son nom au quartier.

La Ruche compte pas mal de lieux privilégiés par les Xaositectes, où ils peuvent dormir et se rassembler (éventuellement pour boire un petit coup et ranger). Il y a une taverne en particulier, dirigée par Tremblote Lavender, qui accueille une clientèle régulière de Xaositectes. Ça peut paraître surprenant, mais pas si on sait comment la taverne est tenue.

Tout le bâtiment est préfabriqué et modulable. Une fois tous les 3 ou 4 jours, Tremblote et ses employés réarrangent les murs, les repeignant souvent et modifiant les objets (mobilier, décoration,...) à l'intérieur. Ils aiment changer le nom de la taverne aussi – mais pas nécessairement au même moment qu'ils déplacent la taverne ou la configuration des murs.

Tremblote est une Xaositecte, une grande cheftaine (factor) et elle sait comment garder sa clientèle de Xaositectes – elle-même y compris – à savoir en conservant la fraîcheur et la nouveauté de ce lieu en permanence, en le modifiant à chaque fois que ça lui prend.

Personne ne peut prédire de quoi la taverne de Tremblote aura l'air la fois suivante, ou comment elle s'appellera. Au moins, ça reste toujours dans le même pâté de maison. On ne peut pas dire non plus quand ça va la prendre de vouloir tout bouger ; récemment, durant une fête avec plus de 100 participants, Tremblote a décidé qu'elle voulait aller dans un autre bâtiment. Et toute la fête s'est déplacée avec elle.

..... [La chanson et les soltifs](#)

La Chanson

Pas mal de gens nourrissent l'idée que tous les Xaositectes sont fous. La plupart des biges ne savent pas faire la différence entre chaotique et lunatique. Un lascar chaotique ne voit pas et n'entend pas des choses qui ne sont pas – mais d'un coup, il va pouvoir se

rappeler d'un truc qui s'est passé une heure, un jour, ou même un an avant et y réagir sans que personne ne puisse en comprendre la raison. Un Xaositecte n'aura pas plus d'une personnalité – mais il semblera en changer plusieurs fois dans la journée. Un vrai lunatique peut paraître extrêmement normal pendant un moment et puis se mettre à hurler et tout envoyer valser la seconde suivante – et un Chaoteux peut aussi répondre à cette description. C'est donc parfois difficile de faire la différence entre les deux et quelques fois, il n'y a pas de différences ; un Xaositecte peut devenir azimuthé comme n'importe qui d'autre, excepté qu'il faudra plus de temps pour qu'on s'en aperçoive.

Les Xaositectes savent qu'ils paraissent azimuthés et ils se servent de ça. La plupart des chevaliers de la gueuserie, s'ils ont le choix, préféreront empailler un puissant guerrier qu'un azimuthé maigrichon, parce qu'ils pourront au moins avoir une idée de la réaction du guerrier ; les azimuthés et les Xaositectes sont également imprévisibles. Si une patrouille de l'Hramonium vient chercher des témoignages, croyez-vous qu'ils interrogeront un Chaoteux ? Certainement pas, parce que pour eux, ça n'aura aucun sens. Le Xaositecte typique ne se montre pas plus sensé qu'il n'a besoin de l'être.

Une des dernières lubies de la faction est leur grande campagne de peinture. Il y a quelque temps, une Chaoteuse a décidé qu'elle voulait se mettre à peindre. Elle en avait vraiment envie. Pendant des semaines, elle a décoré tout ce qu'à Sigil, elle estimait en valoir la peine : des façades d'auberges, des arbres, des routes, n'importe quoi. Certains jours, elle réalise de vrais chefs-d'œuvres et d'autres, elle se contente de projeter de la peinture de façon déstructurée sur la surface qu'elle a choisie. Il n'a pas fallu longtemps pour que d'autres membres de la faction s'y mettent : peu de temps après, la peintre avait avec elle une vraie équipe. Leur plus récente œuvre est d'avoir repeint la façade du Grand Gymnase. Les Chiffonniers

ont adoré le résultat, mais d'autres factions n'auraient pas forcément été aussi réceptives à l'art. On dit que La Peintre (Planaire/ femmelle tieffelin/ barde niveau 3/ Xaositecte/CB) et son équipe projettent de faire un petit tour à la Chambre des Orateurs, pour faire quelques « retouches » à la grande statue en face du hall.

Le Soltif

Un groupe de Chaoteux dirigé par un grand chef nommé Kalvistalk (Planaire/ mâle minotaure/ guerrier niveau 8/ Xaositecte/ CN) a brusquement décidé de convertir des gens à leur faction, avec la sombre ambition de les azimuther complètement. Ils forment un petit groupe et isolent un bougre quelconque pour le convertir. Ils leurent leur victime en prétendant leur faire passer une « initiation » et puis ils la baratinent pendant des heures, de la façon la plus chaotique possible, pour faire en sorte que le chaos infecte le pauvre bougre en question. Puis le groupe se barre, en riant aux éclats. Ils ne se font pas toujours passer pour des Xaositectes. Ils aiment faire croire qu'ils sont de l'Harmonium ou des Sensats. Bien sûr, si leur victime demande à quelle faction ils appartiennent, ils mentiront probablement, même si ce n'est pas toujours le cas. La plupart change de réponse à chaque fois, alors...

Par ailleurs, un phénomène semble se vérifier toujours un peu plus à propos des Xaositectes : plus ils sont nombreux à être rassemblés, plus vous avez des chances qu'il se passe quelque chose. En terme de règles, il y a 5% de chances cumulables par Xaositecte présent qu'un événement survienne – généralement un événement violent. Soit ils vont se battre entre eux, soit ils vont s'en prendre à une patrouille de l'Harmonium. Ils peuvent aussi décider d'abattre les murs de la maison dans laquelle ils sont, ça dépend ! Il y a aussi une chance pour qu'ils se mettent à peindre avec leurs doigts une après-midi entière... Vraiment, personne ne pourra prédire ça.

IV ••Le Quartier des Gratte-Papier••

C'est ici le domaine des bureaucrates, des scribes, des sages et des érudits. La vie y est paisible et sans surprises – disons plutôt sans trop de surprises. Le Quartier de La Dame est sans nul doute le plus prestigieux, mais les habitants du Quartier des Gratte-Papier affirment fièrement que c'est le leur qui permet à la ville de fonctionner.

Et ils ne sont pas très loin de la vérité. Leur quartier abrite les Archives et la Chambre des Orateurs, qui sont les instruments et la voix de la vie quotidienne de Sigil. Sans eux il n'y aurait pas de lois, pas de titres de propriété, pas de liste des citoyens, pas de tenue à jour des dettes, pas de casiers judiciaires et pas d'impôts (rien d'étonnant à ce que le reste de la ville les considère avec mépris) !

Le Quartier des Gratte-Papier s'efforce de coller à la « normalité ». Ses rues sont surveillées par des patrouilles et ses bâtiments bien entretenus. Il y a ici moins de duplicité que dans le Quartier de La Dame et moins de danger que dans la turbulente Ruche. Les arpenteurs des Plans Inférieurs ne s'aventurent guère dans le quartier, mais les Primaires et les visiteurs originaires des Plans Supérieurs le font souvent ; et leur présence ajoute encore à la sécurité du lieu. Certains pourraient dire que le Quartier des Gratte-Papier est ennuyeux ; mais justement c'est sa tranquillité qui attire les bougres à la recherche d'un peu de calme pour la nuit.

On trouve dans le Quartier des Gratte-Papier nombre de marchands, de prêteurs sur gages, d'importateurs de biens exotiques, d'intermédiaires, de sages, de magiciens, de prêtres et d'employés. Tous ces gens s'efforcent de vivre une existence paisible ; ils sont généralement en bons termes avec leurs voisins mais ne se mêlent pas de ce qui ne les regarde pas. Des personnages plus mysté-

rieux, mais favorisant un environnement calme se mêlent parfois à eux : mercenaires entre deux campagnes, devas déguisés, ou même voleurs solitaires qui apprécient la quiétude de l'endroit.

« Voici le rapport méticuleux de tout ce qu'il y a comprendre dans les livres qui traitent de ce quartier – et tout ce qu'ils omettent. »

Le Quartier des Gratte-Papier est l'épicentre de la bureaucratie sigilienne et un phare de culture, niché entre le Quartier du Marché, celui des Guildes et la Ruche. Il ne pourrait pas être plus différent de ses voisins. Là où la Ruche est chaotique, le Quartier des Gratte-Papier est ordonné. Là où le Quartier du Marché prône la compétition, le Quartier des Gratte-Papier valorise la coopération. Là où la Ruche est dégueulasse, le Quartier des Gratte-Papier est extrêmement propre – en tout cas pour la plus grande partie.

Les rues sont scrupuleusement parcourues par des patrouilles et restent calmes. On prévient toute forme de conflits. Les Marqués considèrent les Archives comme le pivot du quartier ; après tout, c'est leur quartier général. C'est le centre financier et en même temps une gigantesque concentration de secrets et d'informations. C'est ici qu'est rédigée L'Histoire Secrète de Sigil, l'ultime version de l'histoire des Marqués. La Salle des Fêtes, quartier général de la Société des Sensations, est un hommage géant à la popularité de cette faction et à son goût pour les arts. La Chambre des Orateurs, quartier général du Signe de l'Un, symbolise assez bien les échanges d'idées qui caractérisent cette faction.

Il y a pas mal d'endroits où il est de bon ton de railler les fonctionnaires de ce quartier. C'est vrai qu'ils encouragent la conformité, mais ils ne sont pas complètement bornés. Ils insistent aussi sur la

responsabilité individuelle, mais pour autant, ils ne manquent pas de compassion. Et c'est aussi vrai qu'ils sont pragmatiques et qu'ils se fixent des objectifs, mais ça ne signifie pas qu'ils soient insensibles aux besoins des gens.

Ce qui est sûr, c'est que sans le boulot qui est fait ici, Sigil tomberait dans l'anarchie. Qui protégerait le droit à la propriété ? Qui appliquerait les prises de décisions du pouvoir politique ? Qui collecterait les taxes pour construire des monuments à nos héros ? »

Konnor l'Arrogant,
membre des Escortes.

S'il fallait un mot pour décrire la philosophie du Quartier des Gratte-Papier, ce serait... *l'ordre*. Il ne se manifeste pas seulement dans l'attitude des citoyens – par exemple le respect de la hiérarchie – mais dans l'apparence même du quartier. Les rues du district des Administrateurs sont astiquées chaque jour. Les statues des dignitaires sont nettoyées au savon et rincées à l'éponge. Les égouts sont débarrassés du lierre-rasoir qui pourrait boucher ses conduits.

L'ordre, bien sûr, est aussi une conséquence de la loi. Et nulle part à Sigil les lois ne sont plus strictement appliquées – excepté dans le quartier général de l'Harmonium. Les patrouilles de l'Harmonium peuvent se vanter d'une centaine d'arrestations par nuit, la plupart pour irrespect des règles, flânerie ou conspiration. Les gardes privés ont la prérogative d'arrêter et de « réprimander » physiquement ceux qui sont suspectés d'en vouloir aux élites du quartier.

Le Quartier des Gratte-Papier s'enorgueillit de ses politiques progressistes vis-à-vis à la peine de mort (dans la plupart des cas, une exécution doit être précédée d'un procès équitable) et au libéralisme économique (les marchands peuvent faire leurs négociations sans interférences de la sphère politique). Même si tout cela correspond normalement aux prérogatives des Cours de Justice du Quartier de La Dame,

le Quartier des Gratte-Papier peut se vanter d'avoir grandement participé à l'application de ces édits.

D'autres lois du genre sont actuellement en discussion à la Chambre des Orateurs, comme par exemple :

-L'Acte d'Uniformité Architecturale, établissant les couleurs autorisées pour chaque type de bâtiment d'un quartier.

-L'Acte de Relogement des Indigents, permettant la collecte de fonds pour acheminer des wagons pour obliger le déménagement des citoyens en voie de paupérisation vers la Ruche, où « *ils pourront se sentir plus dans leur élément* ».

-L'Acte de Régulation des Tenues Vestimentaires, qui établit les standards de mode pour les travailleurs et qui propose des sanctions pour les contrevenants.

Aucune de ces propositions n'est devenue une loi. Mais les débats continuent, peut-être pour des années ou des décennies. Une décision mûrement réfléchie est toujours meilleure que si elle est prise à la hâte.

Un visiteur de ce quartier ne devrait pas le juger trop durement. Il ferait mieux de méditer sur cette phrase que l'on attribue à un collaborateur du factol Sombrebois des Marqués : « *celui qui manie l'épée sert sa communauté avec courage, mais lui qui manie la plume la sert avec élégance !* »

Un péquin normal n'aura que peu de difficultés à parcourir ce quartier, du moment qu'il reste sur les rues principales. Même si un affranchi doit toujours garder un œil sur les voleurs et les détrousseurs, le nombre de porte-lumières disponibles dans ce quartier rend les agressions malaisées sur l'avenue de la Rosée de Cristal, l'artère principale de ce quartier. La route Hull et la rue du Thé, même si elles ne sont pas aussi bien éclairées que l'avenue principale, sont pleines de lascars prêts à vous aider à trouver votre chemin.

Les gens qui veulent investir un peu d'argent devraient engager un rabatteur. Les

plus serviables se trouvent sur la rue Corneille ; à noter que la proportion de chevaliers de la gueuserie est moins grande chez les rabatteurs bariaures que chez les humains. A l'extérieur de la Salle des Fêtes, on peut louer des chaises à porteurs pour seulement quelques pièces de cuivre de l'heure. Les factotums servent de guides pour les membres importants des factions, et leur sont indiqués par la faction elle-même ; une pièce d'argent ou deux permet de s'assurer qu'ils seront tout à leur travail. Pour un voyage un peu ludique du quartier, on peut louer un taxi poney aux Transports de la Rue du Thé.

Par décret, les habitants de la Cage peuvent librement acheter une propriété ou construire leur maison où ils veulent. Par tradition cependant, les gens de condition et de d'extraction commune ont tendance à se concentrer aux mêmes endroits.

A l'exception du district de Grès et de quelques zones un peu négligées dans le district des Travailleurs, le Quartier des Gratte-Papier est l'un des plus propres de Sigil, et l'un des plus calmes. Avec ses impeccables pavés de granite blanc, la rue Rook, qui relie les Archives et la Chambre des Orateurs est l'une des plus attractives du quartier. Les cases les plus remarquables se trouvent le long de la large route de la Rosée de Cristal, celle qui va de la Salle des Fêtes aux Archives. Les résidents du district des Travailleurs ont peint la surface de granite de la Route de la Gousse en vert brillant et en bleu pour contraster avec les autres zones. Et justement, les taudis de la Rangée de Grès s'écroulent un peu plus chaque jour, ce qui contraste avec la Route de la Gousse. A côté du district des Administrateurs, la Rue du Thé propose toute une série de tavernes, d'étables bon marché et de prêteurs sur gages. Rabatteurs et écrivains publics vendent leurs services le long de la Voie du Vent-chardon. Un tremblement de terre récent – ou, dit-on, un magicien en colère – a laissé la Rue Fièrre pleine de trous et d'ornières suffisamment grandes pour qu'une chaise à porteurs y tombe ; jusqu'à ce que les dabus

aient terminés les réparations, il est préférable d'éviter cette rue.

Un visiteur venant dans la Quartier des Gratte-Papier cherchant quelque bibe ou un lit confortable aura un choix plus que large (si ici les armuriers et les forgerons sont rares, par contre, il ne manque pas d'auberges et de tavernes luxueuses). « La Larme du Marchandeur », une taverne qu'affectionnent les prêteurs et les propriétaires immobiliers, est faite de tables éclairées à la bougie, de petits renforcements dans les murs fermés par des rideaux et propose une bibe très onéreuse (un verre de vin de l'Elysée coûte 4 p.a.) ; les prix élevés attirent des gens qui cherchent plus des conversations d'un certain niveau plutôt que de la bibe. « Le Cœur de Fer », avec ses chaises métalliques et son cognac, est populaire auprès des Marqués, tandis que « la Lune Maussade », décorée de sculptures abstraites et de tapis en peau de chien, attire surtout des tieffelins. Encastré dans un angle du district des Administrateurs, « Les Yeux des Elysées » ne sert rien que de l'eau importée de Thalasia (1 p.o. le pichet, très légèrement parfumé au tilleul). « La Taverne du Vent Noir », décorée subtilement de tapisseries violettes et de panneaux de bois (dur, noir et veiné, en provenance de Krigala), impose un silence strict ; un bige qui parle se verra congédié d'un signe du doigt.

Un feu crépitant dans un immense brasero vous accueillera aux « Bras d'Heshter », une auberge à l'ambiance assez festive, tirant son nom de son propriétaire, Eman Heshter ; du fait de sa position centrale dans la ville, l'auberge est presque toujours pleine, et Heshter recommande de réserver un mois à l'avance. Les voyageurs petit budget devraient jeter un coup d'œil à « L'agneau Assoupi », une pension sans prétention où la chambre coûte 5 p.c. la nuit (prix qui inclus des bols de soupe de concombre gratuits). Les bariaures apprécieront « le Harnais de Velours » ; chaque chambre y comprend une auge à grains, une paillasse, et un baquet pour se

laver. « L'Auberge de la Note Pleine » propose des chanteuses, des draps parfumés, et un menu de mets exotiques qui plairont aux gourmets.

1- Données générales

Bâtiments et rues : des bâtiments administratifs et d'imposants édifices dominent ce quartier, alors que la partie résidentielle a des proportions quasiment aussi vastes. On trouve peu de petites maisons individuelles, et les rues sont presque toutes occupées par les offices de petits gratte-papier très affairés. Les rues sont propres et sûres, qu'elles soient larges et aérées ou étroites.

Pnjs : des fonctionnaires, des libéraux, en tout cas beaucoup de profession intellectuelles se concentrent ici. Ces gens travaillent avec les mots et les chiffres, pas avec des outils – ce qui signifie qu'ils sont mieux éduqués que la plupart des sigiliens. Certains sont fortunés, mais ce n'est pas la majorité. La plupart des autochtones ont dans l'idée que chacun doit se mêler de ce qui le regarde, mais un peu de jonc pourra délier leurs langues. Les gens savent pas mal de choses ici, spécialement sur comment circule l'argent, entre qui et qui, qui a obtenu un permis pour quoi,...

La population du quartier des Gratte-Papier comprend des humains, des bariaures, quelques githzeräis et autres tieffelins. Les autres races y sont peu représentées, même si on peut à l'occasion voir un céleste, un fiélon, ou un slaade.

Qualité et prix des biens et services : il n'y a pas grand chose à vendre ici et ce qu'on peut trouver est hors de prix et de qualité médiocre – même s'il y a quelques exceptions.

Les petits scribouillards du Quartier des Gratte-Papier arrivent à trouver des logeuses qui leur prennent 1 p.a. par nuit. Si l'on veut passer la nuit à l'auberge, toutes les qualités sont envisageables et les prix vont de 5 p.a. à 50 p.o. la nuit.

Pour une assiette de charcuterie dans une taverne, vous paierez 1 p.a., mais si vous voulez un repas complet, vous pourrez le payer de 3 p.a. si vous n'avez aucune prétention, jusqu'à 20 p.o. si vous êtes un Sensat en quête d'expérimentation culinaire.

Localisation des autorités : les Marqués ont leur propre garnison, basée aux Archives. L'Harmonium a une garnison près de la Chambre des Orateurs.

2- Les districts

..... Le district des Administrateurs

Les conditions de vie varient considérablement entre les deux districts majeurs du Quartier des Gratte-Papiers. Alors que le district des Administrateurs est assez luxueux, celui des Travailleurs ne comporte que peu d'équipements. Quoi qu'il en soit, les deux sont assez bien entretenus. Les différences sont plus flagrantes pour ceux qui vivent là, beaucoup plus que pour les visiteurs.

Le district des Administrateurs est donc le foyer des élites. Officiels du gouvernement, professionnels influents et sages de renom vivent ici, entretenant des demeures magnifiques à grands frais. Leurs serviteurs et domestiques leur préparent à manger sur des cuisinières, vont leur tirer de l'eau de puits privés et leurs préparent des bains dans des baignoires de cuivre.

..... Le district des Travailleurs

Les artisans, gratte-papier et autres travailleurs sont concentrés autour du district des Travailleurs, un pâté de maisons étriquées et d'établissements austères. L'ameublement y est spartiate. Les familles préparent leur nourriture au-dessus du feu, récupèrent les eaux de pluie dans la rue et se lavent dans des baquets. A la place les lavoirs communs du district des Administrateurs, les travailleurs se contentent de trous d'eau.

Dans le district des Travailleurs, on dit qu'un petit groupe de jeunes dissidents complotent pour renverser les autorités du

quartier. La rumeur dit que la Ligue Révolutionnaire supporte ces rebelles, mais c'est faux. En fait, c'est la Garde Fatale qui est derrière tout ça. Cette faction veut voir le quartier à feu et à sang, dans leur haine de cet ordre trop strict.

Les dissidents eux-mêmes veulent créer un gouvernement égalitaire qui accorderait un traitement égal à tous les citoyens et ils considèrent la violence comme un moyen acceptable pour arriver à leurs fins. Bien qu'ils n'aient engagé aucune action à ce jour, leurs plans sont sur le point de se réaliser et ça promet d'être brutal (ce qui est probablement dû à l'influence de la Garde Fatale).

..... Le district de la Salle des Fêtes

Il n'y a pas besoin d'être un Sensat pour apprécier la différence entre ce district et le reste du quartier. Entre les couleurs vives et les éclats de musique qui viennent de la Salle des Fêtes, on peut y goûter à toutes les expériences.

Les patrouilles de l'Harmonium sont souvent dans le coin pour guetter le moindre débordement qui puisse déranger l'ordre du quartier. Le fait est que les Têtes-de-Bois essayent de pousser les Sensats à déménager vers un autre endroit (pourquoi pas vers la Ruche, d'ailleurs ?). Ils sont persuadés que la Salle des Fêtes dénote trop avec le reste du quartier.

Il y a peu de chances, cependant, qu'ils réussissent dans cette tentative. La Société des Sensations fait souvent remarquer que la Chambre des Orateurs crée autant de perturbations que leur Salle des Fêtes. Protestations, débats et controverses ont lieu jusque dans la rue.

..... La Petite Arcadie

Même si l'Harmonium concentre ses forces dans le Quartier de La Dame, pas mal de membres de la faction vivent dans ce pâté de maisons qu'on appelle la Petite Arcadie. Les habitants en font un endroit sûr et

agréable à vivre. Une milice armée, de hauts murs et des lois particulières très strictes (comme le couvre-feu par exemple) permettent ce climat tranquille. Malheureusement, les autochtones interdisent l'entrée de leur district aux « indésirables » (comme ils les appellent), ce qui ne va pas sans discrimination ni préjugé.

Quoi qu'il en soit, les rues sont calmes et paisibles, les bâtiments sont propres et d'un bel aspect (là encore, certains diraient « ternes ») et vous n'aurez pas grand-chose à y craindre.

Si un bige cherche des célestes dans la Cage, c'est peut-être là qu'il en trouvera (même si tous les rabatteurs de Sigil vous sortent le cliché du céleste buvant sa bière avec un fiélon, ça n'est pas si commun que ça). Les aasimons qui viennent à Sigil pour y séjourner quelque temps ne trouvent que peu d'endroits qui puissent leur rappeler les Plans Supérieurs et c'en est un. Les devas, guardinals, agathinons et autres se mélangent avec les habitants du coin, même s'ils ont un lieu propre pour se rencontrer, appelé « la Lance d'Argent », une tour qui leur sert d'auberge. Personne ne sait vraiment ce qui s'y passe, puisque seuls les célestes y sont admis (comme un bariaure qui s'est fait éconduire disait « *si t'as pas ta paire d'aile dans le dos, c'est même pas la peine de venir frapper !* »). Apparemment, même les aasimars en sont poliment éconduits.

Autre chose à propos de la Petite Arcadie : ce n'est pas un endroit tranquille pour les tieffelins et les fiélons. Ceux qui y entrent ne sont pas sûrs d'en ressortir. Ils disparaissent, purement et simplement et on n'en entend plus parler. On dit qu'un asuras marginal possédant une lance magique de grande puissance assassine toutes les créatures originaires des Plans Inférieurs. Et autant dire que peu d'efforts sont faits par les habitants du district pour mettre la main sur cet assassin.

Le district de Grès

Ce district offre un contraste assez saisissant avec la Petite Arcadie, comme il abrite de nombreux tieffelins et même quelques véritables fiélons. Là où la petite Arcadie est élitiste, le district de Grès est ouvert à tous. Bien sûr, ça signifie aussi que c'est ouvert à pas mal de chevaliers de la gueuserie et autres indésirables, qui viennent crêcher ici.

En particulier, un magicien nommé Tyrashyk au Bâton Cassé (Planaire/ mâle humain magicien niveau 13/ Marqués/ NM) vit dans le district. La rumeur dit qu'il capture des béjaunes à la faveur de l'obscurité pour les sacrifier à des sombres dieux de la magie. Même si les patrouilles de l'Harmonium passent rarement par ici, elles ont tenté plusieurs fois de prendre le lanceur de sorts sur le fait aux heures crépusculaires, mais n'y sont jamais parvenues. Tyrashyk nie la rumeur, bien sûr, et personne ne peut affirmer qu'il mente.

Il y a aussi une diseuse de bonne aventure tieffelin nommée Chumbrai (Planaire/ femelle tieffelin/ prêtresse niveau 4 de Shekinester/ Société des Sensations/ N) qui est connue connue dans le district, dans le quartier, et même dans tout Sigil comme source d'information éclairée. Le fait est que quelques grossiums de la ville (fonctionnaires, chefs mafieux, seigneurs dorés, et même factols) viennent poser des questions à Chumbrai à propos du soltif ultime : l'avenir.

Les conditions de vie humbles rappellent celles du district des Travailleurs (il est d'ailleurs assez étrange que quelques tieffelins sages embrassent la voie de la pauvreté comme un principe de vie, et qu'ils acceptent de considérer les pièges du luxe comme de la décadance). Comme ce district est assez isolé, il est le refuge idéal pour tous les bibards et autres chevaliers de la gueuserie.

3- Vivre dans le Quartier des Gratte-Papier

La qualité de vie dans ce quartier dépend grandement de qui vous êtes et d'où vous vivez. Les fonctionnaires du Bureau des Renseignements, officiels de la Chambre des Orateurs, et employés de commerces connus y vivent très bien. Les clercs moins prestigieux, les scribes et autres gens du peuple plus simples ne vivent pas vraiment mieux que ceux de la Ruche, même s'il y a ici moins de danger.

Les résidents du quartier s'occupent seulement de leurs affaires et ne se mêlent pas de celles des autres. Aider un inconnu, ou même lui parler ne fera que vous donner plus de travail, ou pire encore, attirera l'attention sur vous. « *Qu'on me laisse tranquille !* » et « *c'est pas mon problème !* » sont des phrases qui résonnent en permanence dans la tête des tous ces gens.

En général, le Quartier des Gratte-Papier n'est pas l'endroit où faire ses courses, ni où se divertir (excepté le district de la Salle des Fêtes). C'est un quartier calme, calme comme peut l'être tout ce qui est terne, et ça vaut aussi pour les habitants. C'est peut-être ce côté ennuyeux, par contre, qui fait que ce que vous trouverez de bon, ici, c'est l'alcool.

4- Le Bureau des Renseignements

Annexe des Archives, le Bureau des Renseignements est peut-être la plus grande source d'information de la Cage. On y trouve des infos générales sur les opérations gouvernementales, les affaires culturelles, et les services du secteur privé ; les habitants de la Cage comme les visiteurs ayant des questions de routine à poser sont dirigés ici. Parmi les services que cette administration peut fournir, en voici quelques-uns :

- retrouver un proche disparu.
- donner l'adresse d'une bonne auberge dans le Bas-Quartier.

-recommander un bon prêteur sur gages dans le Quartier du Marché.

-faire une médiation pour un litige commercial.

-informer sur le recrutement des fonctionnaires de l'administration.

-rectifier le montant d'une taxe éronnée.

-expliquer les statuts d'une guerre civile en Achéron.

-arranger une rencontre avec un riche propriétaire terrien.

Situé à mi-chemin entre la Chambre des Orateurs et les Archives, le Bureau des Renseignements est un édifice de marbre bleu décoré d'onyx et de fenêtres en cristal turquoise. Deux rampes d'accès passent entre trois colonnes de marbre. Les mots gravés sur les colonnes symbolisent la philosophie du lieu : Coopération, Conformité, et Contrôle (faites attention à ne pas trop vous appuyer sur la colonne Coopération, car elle n'est plus très stable et menace de tomber. Le Bureau des Services Municipaux a statué sur le fait qu'il fallait la réparer et ça devrait se faire incessamment).

À l'intérieur, un réceptionniste vous arrangera un rendez-vous avec le service le plus approprié pour répondre à votre demande et encaissera le prix de ce service. Après avoir payé, vous pouvez jeter un coup d'œil aux alentours, du moment que vous ne parlez pas trop fort, que vous ne posez pas vos mains sur les murs (qui tiennent à rester propre), et que vous vous tenez à l'écart de la chef, Bordon Mok (Planaire/ femelle bariaure/ guerrière niveau 12/ Marqués/ LN). Une troupe de Rectifieurs est là pour surveiller que personne ne fasse de problèmes.

Ce qu'on peut dire en faveur de Bordon, c'est que son travail n'est pas facile, qu'il demande de la fermeté et de la concentration. Et elle s'en tire très bien. Depuis les trois décennies qu'elle est chef, le Bureau des Renseignements est un modèle d'efficacité.

Mais en tant que personne – plus précisément, en temps que bariaure – elle est assez soupe-au-lait et effrayante. Si elle a jamais eu de l'affection pour une créature vivante, elle s'est toujours gardée de le montrer. Pour ce qui est de la rigidité de ses croyances, elle n'est pas très différente des autres Preneurs. Elle est persuadée que les marginaux sont victimes de leur propre fainéantise, et que les forts doivent dominer les faibles. Mais Bordon pousse la philosophie Marqué à l'extrême. Elle croit que la peur engendre la loyauté et que la compassion est un défaut de caractère. Elle intimide les fonctionnaires du Bureau avec des insultes vicieuses – elle fait référence au responsable du Registre des Portails comme à « son petit rat-crâne » et appelle les enfants de ce dernier les ratons. Elle fouette ses subordonnés avec des verges d'argent s'ils oublient de faire la courbette quand elle passe à côté d'elle (si Bordon ne s'était pas arrangée pour que les salaires soient élevés pour les fonctionnaires du Bureau, il est peu probable qu'un seul de ses employés serait resté plus de quelques semaines). Bordon déteste l'Harmonium et considère les Primaires comme une espèce particulièrement dégoûtante de vermine. Elle ne fait confiance à personne, ses collègues y compris, et la chanson veut qu'elle ait des preuves concernant les conduites immorales de nombreux habitants de la Cage très respectable et qu'elle s'en serve pour les faire chanter.

Mais ne vous y trompez pas – ce n'est pas que Bordon soit malhonnête : elle est consummée par la haine. Pour quelle raison ? Cela semblerait être la conséquence de son apparence. Une petite paire de cornes pousse sur sa tête – ce qui n'est normalement pas le cas pour une femelle bariaure – et ça l'a rendue cible de nombreux quolibets depuis qu'elle est enfant. Tous ses efforts pour enlever ces cornes ont échoué, et elles ont repoussé.

Petite visite du Bureau

Tous les murs et sols à l'intérieur sont d'un marbre bleu poli, éclairé par des chandeliers d'aiguemarine. Tout est immaculé. Les bruits de pas et les conversations étouffées résonnent un moment dans ces grandes salles. Une légère odeur de pomme flotte dans l'atmosphère. De chaque côté du bureau du réceptionniste, une gigantesque main d'argent contient l'encens rose d'où provient l'odeur de pomme présente partout dans le Bureau. Pour décourager les flâneurs, il n'y a pas de chaises ni de bancs.

Le Bureau des Renseignements dans le Quartier des Gratte Papier est un endroit parfait pour un lascar qui veut apprendre quelque chose à propos des services publics ou des commerces de Sigil. Et tout ce qu'il y a à faire, si vous voulez obtenir vos infos, c'est passer le réceptionniste, un bige appelé Brot le fou (Planaire/ mâle bariaure/ guerrier niveau 1/ Fraternité de l'Ordre/ LN). Brot n'est pas un azimuté, c'est un fou, tout court. Il a l'air particulièrement mal choisi pour ce poste, parce que c'est lui qui reçoit tous les clients à longueur de journée.

Avant de pouvoir rencontrer un des fonctionnaires pour lui poser vos questions, vous devez obtenir un rendez-vous auprès de Brot et lui payer le ticket modérateur approprié. Mais pour Brot, « *bonjour* » est déjà malpoli, alors toute autre entrée en matière est une insulte caractérisée. Les gardes Rectifieurs qui s'occupent de la protection du Bureau s'assurent qu'aucun problème ne survienne, mais c'est particulièrement pénible de supporter les plaintes et les insultes de Brot pour obtenir un rendez-vous.

Des gens disent que Brot est comme ça parce qu'il est sourd d'une oreille et le fait qu'il note souvent les rendez-vous à une mauvaise date ou avec le mauvais fonctionnaire donne du crédit à cette thèse. Lui faire remarquer l'une de ses erreurs n'est pas une bonne idée et ça l'enragera de plus belle.

Six Rectifieurs font des rondes dans ces corridors en permanence, surveillant tout signe de violence de visiteurs impatients ou de clients insatisfaits. Les gardes ne parleront avec personne d'autre que les fonctionnaires, le réceptionniste et l'équipe.

Gardes Rectifieurs, hommes et femmes humains, Planaires, Rectifieurs, humanoïdes de taille M ; FP 3 : DV 3d10 + 12, pv 30; Init +1 ; VD 6m ; CA 22 (pris au dépourvu 21, contact 11); attaque au corps-à-corps +9 (épée longue (m), 1d8+4, 19-20/x2) ; Particularités : capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +7, volonté +3.

Caractéristiques : force 18, dextérité 12, constitution 18, intelligence 11, sagesse 10, charisme 9.

Compétences : intimidation +6, perception auditive +5, détection +5.

Dons : vigilance, arme de prédilection (épée longue), attaque en puissance, réflexes surhumains, volonté de fer.

Possessions : harnois (m), épée longue (m), écu en acier (m), sifflet, *charme de sang*, menottes solides.

Capacités de faction : *détection des mensonges* sur une question par jour,

Au nom de la Justice (2/ jour, double les dégâts sur une attaque et reçoit lui-même la moitié de ce total).

Faiblesses de faction : ne peut relâcher un malfaiteur et a le droit de commettre des délits pour retrouver un criminel.

Trois adjoints administratifs (Planaire/ mâle ou femelle humains ou bariaures/ guerriers niveau 1/ Harmonium ou Fraternité de l'Ordre/ LN ou LB), appelés les *Apporteurs*, identifiables à leurs besaces rouges, passent leur temps à faire des aller-retours dans le bâtiment. Une fois par heure, ils font des tournées, prenant les messages et les notes et les délivrant dans les bureaux auxquels ils sont destinés, au réceptionniste ou encore aux *Silloneurs Astraux* dans la pièce qui leur est réservée (voir l'encadré sur ces bêtes).

Silloneur Astral, animal magique de taille TP FP 1/6 ; DV 1d10, pv 5 ; Init. +3 ; VD 3m, vol 30m (bonne) ; CA 15 (+2 taille, +3 dextérité), contact 15, pris au dépourvu 12 ; BAB +1, lutte -16, attaque au corps-à-corps +8 (ergots, 1d2-5) ; Particularités : voyageur astral, vision dans le noir sur 18m, vision nocturne ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +2, volonté +2

Caractéristiques : force 1, dextérité 16, constitution 10, intelligence 6, sagesse 14, charisme 6.

Compétences : connaissance (local) +2, fouille +2, détection +6.

Dons : esquive, attaque en finesse.

Voyage astral : les silloneurs astraux ont développé une manière unique de parcourir le Plan Astral, génération après génération. Leur VD sur l'Astral est égal) deux fois leur intelligence, et ils parcourent les distances en trois fois moins de temps que les autres s'ils connaissent bien leur destination.

Ces volatiles du Plan Astral sont intelligents et amicaux. On les utilise pour délivrer des messages à travers la Cage. Un Apporteur attache un message à la patte du Sillonneur, puis murmure la destination à son oreille. Le Sillonneur apporte le message, puis revient au Bureau des Renseignements. Lorsqu'un bébé de cette race naît (un événement suffisamment rare pour être fêté, puisque ces animaux ont une longévité de cent années primaires), il accompagne ses parents quelques semaines pour apprendre la « géographie » de la cité. Blesser un sillonneur ou l'interrompre dans son vol est un crime punissable de prison.

Les Apporteurs amènent aussi ce qui ne sert plus à l'incinérateur : un miroir ovale d'1m90 de diamètre pendu au mur de cette pièce est en fait un portail vers le Plan Élémentaire du Feu. Le mot « incinération » suffit comme clé pour ouvrir ce portail ; tous les Apporteurs et les gardes le savent, tout comme Bordon Mok. Le portail est utilisé pour la destruction de matériel obsolète et celle des documents sensibles. Lorsqu'ils ont fini leur tournée, les Apporteurs retournent à leur salle de repos.

Tous les bureaux sont identiques. Chacun contient un bureau de marbre noir pour le fonctionnaire qui y travaille, trois petits bureaux pour son équipe (ces équipes comptent de 1 à 4 personnes, généralement de niveau 0 ou 1, de la même race et faction que le fonctionnaire), des étagères avec le matériel et les documents servant au travail des employés et deux chaises pour les clients.

Lorsqu'un fonctionnaire a un message à envoyer vers un autre bâtiment de Sigil, il le place dans une boîte de bois juste à sa porte. Les Apporteurs, dans le corridor, récupèrent ces messages après avoir ouvert un panneau

dans le mur qu'eux seuls peuvent ouvrir. Les messages de refus vont dans une boîte juste à côté de la première, la corbeille.

Le bureau spacieux de Bordon Mok lui sert aussi de lieu de résidence. L'ameublement est similaire à celui des autres bureaux – bureau, étagères, boîtes à messages, corbeille – mais cette pièce abrite aussi un matelas de plume, un cabinet de toilette, une cuvette pour se laver, et un aquarium de cristal (pleins de poissons d'Automata, donc métalliques). Dans le coin de la pièce, il y a un tonnelet de vin de baies, sa boisson préférée (que son Apporteur va chercher dans un bouge de la Ruche).

Un tunnel en forme d'arche, de près de 6 mètres de long, mène aux portes métalliques d'une crypte.

Le soltif : le tunnel du Bureau des Renseignements est en fait un portail vers le Plan d'Energie Négative. Sur le seuil, il y a neuf leviers métalliques, tous annotés d'une syllabe sans signification : RUR, XAX, MEM, LYL, CIC, QOQ, HOH, LUL et JAJ. Enclancher les trois leviers appropriés dans l'ordre (XAX, MEM, HOH) ouvre l'entrée de la crypte. Faire un mauvais code ou trafiquer la porte active le portail ; tous les personnages et objets dans le tunnel sont instantanément transportés vers le Plan d'Energie Négative.

La crypte contient les paiements de prestations récoltés par les réceptionnistes et les fonctionnaires (Bordon les collecte tous les jours, les compte dans son bureau, puis les dépose dans cette crypte). Elle contient aussi une petite réserve d'argent (qui varie de 100 à 400 p.o.) dans une boîte de fer fermée. Une deuxième boîte de fer contient une grosse quantité de documents mettant en cause des grossiums de la Cage dans des crimes allant du détournement de fonds au meurtre (Bordon a gardé ces documents pour assurer sa place et la coopération de certains bureaucrates ; c'est au MJ de déterminer qui est impliqué dans quoi, et si tel ou tel document est authentique).

Note : il y a quelques mois, un Apporteur se dirigeait vers le Ministère des Informations Publiques lorsqu'il a remarqué que Bordon était en train d'ouvrir la crypte. Il a remarqué que sa chef poussait le levier XAX en premier. L'Apporteur en a parlé à ses amis et maintenant tous ses collègues connaissent cette information (qu'ils monnayeront 25 p.o.)

Le plan du Bureau des Renseignements

Association des Messagers et Crieurs :
regroupe les informations en provenance de

la Chambre des Orateurs et des Archives qui doivent être rendues publiques. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

Bureau des Services Publics : explique les devoirs du gouvernement, de l'application des lois à la collecte des taxes, des services sociaux à la constructions et l'entretien d'édifices. Ce service peut vous indiquer comment rencontrer des personnages officiels. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

Bureau du Commerce : supervise les marchands, négociants et artisans. Donne des informations sur la disponibilité des biens et services. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

Bureau des Coutumes et Traditions : procure des informations aux visiteurs concernant les coutumes et traditions de Sigil. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

Bureau du Savoir : dispose de listes de mentors, sages et autres professeurs. Supervise toutes les bibliothèques. *Coût pour l'utilisateur* : 3 p.a.

Commission de la Charité : responsable de l'enregistrement de toutes les œuvres de bienfaisances, de la surveillance de leur bon fonctionnement. Procède à des inspections et à des enquêtes. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

Département d'Arbitrage : encourage les échanges commerciaux justes, la sécurité de ces échanges et donne une assurance de qualité. Etablit des standards de négoce. Dispose d'une liste des différents arrangeurs, intermédiaires et médiateurs pouvant exister entre acheteur et vendeur. *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.o.

Département de l'Emploi : Répertoire les agences pour l'emploi. Mène des entretiens avec des postulants pour le compte d'employeurs. Effectue quelques recrutements pour les services publics. *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.a.

Commission pour la Santé : tient des listings des hospices et soigneurs. Certifie des traitements. *Coût pour l'utilisateur* : aucun

Relations avec les Plans Intérieurs : supervise les affaires sigiliennes sur les Plans

Intérieurs, ce qui comprend le commerce, la diplomatie et les traités. Informations « touristiques » également disponibles. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

Relations avec les Plans Extérieurs : service similaire à celui des Plans Intérieurs, mais pour les Plans Extérieurs. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

Relations avec l'Outreterre : service similaire à celui des Plans Intérieurs, mais pour l'Outreterre. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

Relations avec le Plan Primaire : service similaire à celui des Plans Intérieurs, mais pour le Plan Primaire. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

Cadastre : dispose de la liste des propriétaires terriens de Sigil, avec toutes leurs propriétés (ces informations ne peuvent pas être distribuées sans la permission écrite de ces propriétaires). *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.a.

Ministère des Archives et Documents Publics : distribue certaines archives gouvernementales, la plupart étant des documents statistiques. Possibilité de travailler dans des salles de lecture (1 p.c. par heure, dans une limite de 8 heures par jour sans dérogation particulière). *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.a.

Ministère de la Guerre : peut donner des informations sur le statut de tous les conflits connus à travers les plans. Dispose de données sur les mercenaires et trafiquants d'armes. Des indications sur les défenses particulières de Sigil sont aussi disponibles. *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.a.

Commission des Races non- Planaires : registre des commerces et services spécialisés pour les races autres que bariaure, githzerai, humain, demi-elfe et tieffelin, que ce soient des listes d'auberges, de marchands de nourriture, ou autre... Peut donner des informations sur l'organisation de telle ou telle race, société ou groupe social. *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.o.

Registre des Portails : distribue des informations sur la localisation et l'accessibilité de portails connus et disponibles au public dans Sigil. Il y a aussi quelques données (quoi que limitées) sur des portails hors de Sigil. *Coût pour l'utilisateur : 5 p.o.*

Registre des Prêtres : registre de prêtres volontaires, incluant leurs spécialités et les services qu'ils proposent. Donne une indication sur là où ils se trouvent. *Coût pour l'utilisateur : 5 p.a.*

Registre des Magiciens : service similaire à celui pour les prêtres, mais pour les mages. *Coût pour l'utilisateur : 5 p.a.*

Bureau des Taxes : s'occupe des procédures de vérification des montants des taxes. Évalue les majorations et réductions. Arbitre les disputes sur les taxes. *Coût pour l'utilisateur : 5 p.a.*

Indications supplémentaires

Les bureaux qui viennent d'être cités sont une liste complète, mais il appartient au MJ d'en rajouter s'il le désire. Le type et la qualité des informations disponibles dans chaque bureau dépendent du MJ. Même si les fonctionnaires essayent d'être précis, il y a toujours des incomplétudes et quelques infos qui ne sont pas mises à jour. De plus, le gouvernement se réserve le droit de cacher des informations trop sensibles.

Le Bureau des Renseignements est ouvert en permanence, tous les jours. Un personnage qui veut y chercher une information doit passer par toutes ces étapes :

-1- Obtenir une liste des bureaux à la réception : l'unique fonction du réceptionniste est d'aider les visiteurs à prendre rendez-vous ; il ne répondra à aucune question, ni n'indiquera où se trouve un bureau. Par contre, il donnera un plan des bureaux pour les béjaunes qui ne savent pas exactement où ils doivent aller.

Le personnage doit choisir un bureau sur le plan en fonction de ce qu'il veut faire. Par

exemple, quelqu'un qui cherche à se faire engager comme apprenti nécromancien devrait essayer le Registre des Magiciens. Quelqu'un qui veut se plaindre d'une agression par un nain devrait aller voir la Commission des Races Non Planaires. Il n'y a pas de garantie, cependant, que le bureau que vous choisissez puisse réellement vous donner satisfaction.

-2- Prendre rendez-vous : après avoir choisi votre bureau, vous pourrez prendre rendez-vous auprès du réceptionniste. Ces rendez-vous ne sont habituellement pris qu'un jour ou deux à l'avance ; les rendez-vous directs sont rares, seulement pour les urgences. Une personne ne peut prendre qu'un rendez-vous à la fois, et il ne peut parler que d'un seul problème à la fois.

-3- Payer le coût d'entrée : pour la plupart des rendez-vous, il y a un coût à payer pour couvrir les frais administratifs. Les coûts sont indiqués sur le plan. Le réceptionniste reçoit le paiement lors de la prise de rendez-vous. Pas d'argent, pas de rendez-vous. Un rendez-vous manqué n'occasionne pas de remboursement.

-4- Rencontre avec le fonctionnaire : le jour désigné, vous irez au bureau prévu et vous aurez votre entretien avec le fonctionnaire. La plupart d'entre eux sont des guerriers bas niveau (1 à 3), loyaux (neutres ou bons), des deux sexes, soit humains soit barbares, et généralement de la Fraternité de l'Ordre, de l'Harmonium ou des Marqués.

Ces fonctionnaires travaillent sur des roulements de 12 heures chacun, cinq jours par semaine. Il est très possible que vous ayez à voir plusieurs fonctionnaires pour avoir les informations que vous voulez.

Une fois que vous aurez expliqué votre situation au fonctionnaire, il peut en ressortir deux choses, au choix du MJ :

- le fonctionnaire vous informe que vous n'êtes pas dans le bon bureau et qu'il ne peut pas vous aider. Vous devrez alors prendre un autre rendez-vous pour un autre bureau (le

fonctionnaire peut éventuellement vous indiquer lequel).

-le fonctionnaire vous aide à trouver ce que vous voulez.

-5- **Résultat :** le fonctionnaire vous donnera l'info ou vous rendra le service en fonction de ce que vous voulez. Ces personnes vous donneront plus souvent des informations générales que des détails spécifiques. Quoi qu'il en soit, s'il y a une info que le MJ ne veut pas que le joueur ait, il n'a pas à la donner.

5- L'Office de Jeena Ealy

Une enceinte clôturée, non loin de la Salle des Fêtes, abrite l'office de Jeena Ealy (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 9/ Société des Sensations/ CB). Ses gardes du corps et scribes vivent dans des dortoirs à l'intérieur de ces murailles. Avec ses cheveux noirs très fournis, ses yeux pétillants couleur ambre et son corps musculeux de guerrière, Jeena apparaît beaucoup plus jeune que ses soixante ans. Elle a un faible pour son armure en acier vert de Baator (disponibles aux « Armes à la Tête Coupée » dans la Quartier du Marché), ses parfums fruités, et des bracelets de diamants noirs, ce qui la rend difficile à rater.

Les livres des récits véridiques des aventures de Jeena ne lui ont pas seulement apporté des légions de fans, mais ont aussi fait d'elle la plus grande célébrité du quartier. Il y a 20 ans, elle n'était connue que pour être la femme de Fordinn Ealy, négociant en gemmes rares (c'est lui qui a amené les fonds pour payer les Gardes Fatals qui protègent la statue de Nic'Epona). A la suite de la mort tragique de Fordinn, qui tentait de sauver un enfant d'un chien sauvage, Jeena s'est tournée vers l'écriture pour se consoler.

Son premier ouvrage porta sur les modes du Quartier de La Dame et s'appelle « *Chapeaux, bandeaux, et épingles à cheveux* ». Il passa alors inaperçu mais se vend actuellement près de 1000 p.o. chez les collectionneurs. Elle persista en publiant

« *Mort dans les Nornes* », un récit à la première personne sur ce royaume sauvage de l'Outreterre. « *Les Bas-Fonds de Sigil* » fut une chronique sur les conditions de vie horrible de la Ruche. Ces deux ouvrages lui assurèrent sa réputation d'écrivain. Ses ouvrages ultérieurs portèrent sur la Montagne des Nains, l'histoire de la Guerre Sanglante, et sur l'étude d'un yuguloth mineur (ce dernier ouvrage lui coûta deux doigts à la main droite quand le mezzoloth prit ombrage de ses conclusions). Grâce à sa fortune considérable, Jeena emploie une équipe de scribes pour faire des copies de ses livres.

Pleine de ressources et courageuse, Jeena contrôle tout dans ses recherches, passant même un mois à explorer les Plans Inférieurs pour son livre sur le yuguloth, ou vivant une année dans la Ruche pour parler des *Bas-Fonds de Sigil*. Bien qu'elle ait travaillé seule la majeure partie de sa carrière, l'âge avancé de l'écrivain fait qu'elle est obligée de changer d'approche. Elle engage maintenant des aventuriers en free-lance pour mener l'enquête de terrain (y compris mener les interviews, vérifier les rumeurs...) pendant qu'elle s'occupe de la rédaction. Actuellement, Jeena est sur deux bouquins : l'un à propos de la Rivière Styx, l'autre à propos des créatures de la Terre des Bêtes. Elle prévoit d'engager une équipe de professionnels compétents pour travailler avec elle sur ces projets.

6- Les Transports de la rue du Thé

Situés entre la Chambre des Orateurs et les Archives, « les Transports de la rue du Thé » fournissent des taxis tirés par des poneys, qui pourront virtuellement vous amener où vous voulez. Le propriétaire, Kyl Silkfoot (Planaire/ mâle demi-elfe/ guerrier niveau 3/ Libre Ligue/ LB), vous garantit satisfaction. Ne soyez pas rebuté par ses abords bourrus et par la puanteur de ses cigares ; ses taxis sont fiables et aussi confortables que les bras de votre mère.

Le plus populaire et le moins cher de ces taxis est un modèle à deux roues tiré par un seul poney. Le conducteur est assis sur le toit, bougeant sans arrêt pour équilibrer le véhicule. Le taxi peut accueillir jusqu'à trois passagers, qui peuvent observer le paysage à travers de petites ouvertures sur les côtés et derrière.

Plus relaxant et adapté aux longs voyages, le taxi à quatre roues est plus grand et tiré par deux poneys. Six passagers peuvent s'asseoir dedans, sur des banquettes de velours, et peuvent boire des verres gratuits de cidre de pêche. Des rideaux peuvent être tirés sur les fenêtres pour plus d'intimité. Le conducteur est assis sur une planche attachée à l'avant du taxi.

Un conducteur est en effet inclus dans le prix, mais si vous voulez éviter les patrouilles de l'Harmonium, il est préférable d'engager un gamin qui sert à surveiller les alentours.

Un taxi à deux roues coûte 5 p.c. de l'heure et un à 4 roues coûte 1 p.a., payables à la fin de la course. Comme on l'a indiqué, le conducteur est compris dans le prix (il porte un sifflet pour attirer l'attention de l'Harmonium en cas de mauvais payeur). Le nombre de passagers n'a aucune importance par rapport au prix. En général, les tarifs sont non-négociables, même si dans un jour où Kyl n'a personne, il peut autoriser à descendre jusqu'à 50% du prix.

Pour un coût supplémentaire de 2 p.c. par heure, un gamin balayeur suivra le taxi en nettoyant derrière les poneys. Sans ce balayeur, il y a 20% de chances par heure (non cumulable) que l'Harmonium intercepte le taxi pour coller une amende de 10 p.o. au client à cause du crotin que laissent les poneys sur leur chemin.

Les taxis poneys amèneront un voyageur n'importe où dans Sigil, excepté dans la Ruche. Le conducteur se réserve quand même le droit de refuser de conduire ses passagers dans une zone qu'il considère comme dangereuse (comme des rues de taudis ou les districts connus pour leur

criminalité). Il est aussi arrivé qu'un conducteur abandonne le taxi en cas d'attaque.

Poney d'Arcadie, animal magique extrapla-
naire de taille M ; FP 1 : DV 2d10+4, pv 15 ; Init. +1 ; VD 12m ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; BAB +2, / lutte +4 ; attaque au corps-à-corps +4 (2 sabot, 1d3+2) et -1 (tentacule, 1d2+1) ; Particularités : RD 5/magie, vision nocturne, odorat, 50% des poneys d'Arcadie comprennent et parlent le céleste ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +5, volonté +1.

Caractéristiques : force 15, dextérité 13, constitution 14, intelligence 3, sagesse 12, charisme 4

Compétences : perception auditive +6, détection +6

Dons : endurance

Evolution : 3-5 DV (taille Moyenne)

Attaques : les attaques des poneys arcadiens sont considérées comme magiques pour passer les réductions de dégâts.

7- L'Agence pour l'emploi de Tensar

RECHERCHONS TRAVAILLEURS DEMANDEZ À L'INTERIEUR

-Des personnes responsables, intelligentes et endurantes sont demandées pour une expédition en Arborée. Ce travail inclura des fouilles de ruines sur Pelion, et de la catographie sous-marine sur Ossa. Les candidats doivent apporter leurs propres armes. L'équipement additionnel est fourni par l'employeur. Rétribution : 70 p.o./ mois.

-Vous aimez voyager ? On cherche des exterminateurs de slaades pour une chasse dans les Limbes. A la demande de l'employeur, les Mornés, Anarchistes et Xaositectes ne seront pas acceptés. Rétribution : 100 p.o./ mois.

-Rejoignez l'élite : Les Plus Riches Messagers de Sigil : on cherche des Apporteurs au Bureau des Renseignements. Planaires préférés mais toutes les candidatures seront prises en considération. Rétribution : 20 p.o./mois.

La plaque de bronze au-dessus de la porte d'entrée de l'agence pour l'emploi de Tensar est très représentative de qui est l'homme Utadas Tensar, comme personne dans Sigil n'est plus digne de confiance que lui

(Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 10/ Fraternité de l'Ordre/ LB) :

« Agence pour l'Emploi de Tensar – se débarrasser de son avarice, éviter les tentations et résister à la corruption, c'est pour un homme acquérir le plus enviable des titres : celui d'Honnête Homme. »

Tensar est un homme corpulent portant une barbe rousse bouclée et qui a le sourire facile. Il a fait le même métier la plus grande partie de ses 70 ans. Pourquoi a-t-il choisi de passer sa vie dans une agence pour l'emploi, même si c'est la plus célèbre et la plus efficace de Sigil ? Nul ne le sait. Un homme avec son charisme et sa capacité à commander (sans compter ses pouvoirs magiques) aurait pu être aventurier, inventeur, ou même un grand dirigeant. Mais si on lui pose des questions sur sa vocation, Tensar s'assoira sur son fauteuil de cuir, croisera ses bras sur son bureau, et répètera la phrase qu'il a dû énoncer plus d'un millier de fois : *« je suis celui qui accorde le plus grand des dons : je donne du travail. Une vie sans travail, mon ami, est pire que pas de vie du tout. »*

Cette agence se situe dans un bâtiment de brique rouge de la Route Hull. Des patrons de tous les coins de la cité le payent de 1 à 10 p.o. par mois pour qu'il leur trouve des employés capables. Sur un panneau noir sur une fenêtre extérieure de l'agence, des listes des emplois disponibles sont accrochées.

Même si tout le monde peut engager une petite conversation avec Tensar – c'est un bavard impénitent qui peut parler des heures à parler sur des sujets aussi divers que la poésie githzerai, les recettes végétariennes ou les théories mathématiques – il ne prendra au sérieux que les chercheurs d'emplois qui lui sont envoyés par un fonctionnaire du Bureau de l'Education du Bureau des Renseignements et qui disposent d'au moins deux lettres de recommandation de dignitaires de bonne réputation. Tensar fait passer des entretiens aux candidats qualifiés (posant des questions sur leur passé, leur

entraînement et leurs emplois passés), utilisant plus que souvent des sorts de *détection des mensonges* ou *détection des alignements* si ça lui semble nécessaire. Les postulants qui parviennent à convaincre Tensar de leur intégrité signent une Garantie de Conditions de Recrutement, puis sont envoyés à l'employeur. Dans les jours qui suivent, Tensar contacte l'employeur pour évaluer les capacités de celui qui avait postulé.

Quiconque est placé avec succès par Tensar dans un boulot devient l'un de ses amis en qui il a confiance, et avec qui il peut partager ses sources énormes d'information sur la vie sigilienne. Par contre, Tensar pourra faire des misères à quelqu'un qui a trahi sa confiance. Un de ses postulants qui aurait déshonoré un employeur et qui aurait été viré mettra du temps à retrouver un bon job. Tensar s'en assurera.

Utadas Tensar ; mâle humain ; prêtre niveau 10 ; Planaire ; Fraternité de l'Ordre ; humanoïde de taille M ; FP 9 : DV 10d8+20, pv 61; Init + 1; VD 9m ; CA 20 (pris au dépourvu 19, contact 13) ; attaque au corps-à-corps +10/+5 (matraque, 1d6+2 -non létaux-, 20/x2) ; Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants ; Particularités : capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +11, volonté +12.

Caractéristiques : force 14, dextérité 12, constitution 14, intelligence 14, sagesse 16, charisme 14.

Compétences : concentration +10 (+14 pour incanter sur la défensive), connaissance de Sigil +10, connaissance des plans +10, connaissance religion +8, diplomatie +10, estimation +5, intimidation +5, premiers secours +8, profession (recruteur) +12, psychologie +11.

Dons : création de baguette magique, magie de guerre, incantation rapide, extension de durée, prestige.

Sorts (6/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 3+1/ 2+1, NLS 10, DD 13+ niveau du sort) : 0ème niveau : *soins superficiels, détection de la magie, détection du poison, création d'eau, réparation, assistance divine* ; 1er niveau : *anathème, détection du mal, charme-personne, convocation de monstre I, bouclier de la foi, injonction (d), sanctuaire* ; 2ème niveau : *bouclier de la foi durée étendue détection de pensées, immobilisation de personne, protection d'autrui (d), zone de vérité, blessure modérée, silence* ; 3ème niveau : *clairvoyance, détection de pensées durée étendue, prière, communication avec les morts (d),*

dissipation de la magie ; 4ème niveau : *bouclier de feu* (d), *convocation de monstres III* durée étendue, *soins intensifs* x2 ; 5ème niveau : *sanctuaire en incantation rapide*, *vision lucide*, *marque de la Justice*.

Domaines : Justice* (1/jour, il peut infliger les dégâts maximums avec son arme sur quelqu'un qui l'a blessé au préalable), Pactes* (estimation, intimidation et psychologie deviennent des compétences de classe).

*Domaines du Compendium Arcanique.

Possessions : *chemise de maille en mithril* +3, *anneau de protection* +2, *amulette d'armure naturelle* +1, *gilet de résistance* +2, *baguette de soins légers* (32 charges), matraque.

Capacités de faction : *compréhension des langues* 1/jour,

Création mineure 1/jour.

Faiblesse de faction : ne peut contrevenir à la loi.

8- Le Nic'epona Trioptique

C'est peut-être le monument le plus propre à vous couper le souffle de Sigil. Le Nic'Epona Trioptique – mieux connu sous le petit nom de Triona – ressemble à un nic'epona gigantesque en train de ruher, ses pattes avant fièrement dressées en avant, sa crinière éternellement parcourue par le vent. A quelques longueurs de la Chambre des Orateurs, façonnée à la main d'azurite et d'onyx polis, cette statue s'élève à près de 60 mètres au-dessus du sol. Trois yeux ovales – un de rubis, un d'émeraude et le dernier d'ambre – sont fixés sur le front de la statue, en triangle. Chacune de ces gemmes taillées en cabochon est en réalité un portail ; le rubis mène au Plan Matériel Primaire, l'émeraude aux Elysées et l'ambre sur le Mont Céleste. Pour activer l'un de ces portails, un lascar doit tenir dans sa main une petite gemme du même type et de la même forme (quoi que pas de la même taille) que l'œil par lequel il veut passer, et il doit aller à la base de la statue.

Là, trois plates-formes carrées – une rubis, une émeraude et une ambre – sont là où s'ouvre le passage. Un voyageur tenant la gemme précédemment décrite doit marcher sur la base appropriée et dire le mot de commande approprié pour activer un sort permanent de *téléportation sans erreur* vers le plan voulu. Ces mots de commande,

cependant, ne sont connus que par une poignée de dignitaires.

Un cercle de Gardes Fatals, armés d'épées et de haches de jet, surveillent Triona jour et nuit pour empêcher qu'une personne non autorisée s'en approche.

9- La Prune Verte

Juste en face du quartier général des Sensats se dresse une petite boutique qui vend du cidre, connue sous le nom de la Prune Verte. Sa propriétaire, Marda Erraloin (Primaire/ femme halfelin/ Primaire/ CB) suivit autrefois son aventureux époux dans les Plans ; et lorsqu'il se fit tuer, elle décida de rester à Sigil. Rassemblant le peu de jonc qu'elle possédait, elle acheta cette boutique. Au fil des ans, la Prune Verte a acquis une certaine réputation, bien qu'elle n'ait guère de succès auprès des grandes gens. Marda a refusé de se plier au bon sens, lequel lui commandait de bâtir sa boutique à une échelle plus raisonnable ; de sorte que la Prune Verte est un endroit très grand et très agréable pour les gens de petite taille, mais franchement exigu pour quiconque mesure plus d'1,20 mètre. Un matois aurait pu penser que cette erreur signerait l'arrêt de mort de la boutique ; mais celle-ci a beaucoup de succès auprès des gnomes et des petites-gens de Sigil. Marda s'est spécialisée dans le cidre brut et doux provenant des vergers de la déesse Sheela Peryroyl. Son cidre brut est si fort qu'elle n'accepte généralement d'en servir que deux chopes par personne – il faut vraiment qu'elle fasse confiance à un lascar pour dépasser la dose. Personne ne sait comment elle réussit à se procurer ce breuvage ; mais la plupart de ses clients supposent qu'il s'agit du remboursement en nature d'une dette contractée auprès de son mari.

Le soltif, c'est que les suppositions concernant l'origine du cidre sont justes. Il s'agit bien des trésors de la déesse Sheela, qui lui envoie ce breuvage en permanence en paiement d'une dette qu'elle doit à Rangell Farambler pour le rôle qu'il a tenu en

éloignant une division de modrones de la Grande Marche Modrone, qui était sur le point de piétiner de larges bandes d'orchidées sacrées de la déesse Sheela Peryroyl.

10- Le Scribe Automatique de Grundelthum

Dans une boutique pimpante située derrière la Chambre des Orateurs se trouve le seul et unique « Scribe Automatique » de la ville, création de Grundelthum Noiredague (Planaire/ mâle humain/ magicien niveau 15/ Libre Ligue/ LN). Tout le monde sait depuis des années que le vieux Grundelthum est un azimuthé, obsédé par l'idée de fabriquer un scribe invisible auquel il suffirait de parler pour qu'il retranscrive les mots prononcés. Ça n'avait pas l'air très compliqué au départ, mais le magicien s'est volontairement compliqué la tâche en y ajoutant toutes sortes de raffinements.

Dans tous les cas, il semble que l'enfumé soit finalement parvenu à ses fins, parce que des affiches élégamment rédigées et vantant les mérites de son service automatique ont récemment fait leur apparition dans toute la ville.

Les autres scribes du quartier en ont légèrement pris ombrage. Si ce stupide instrument fonctionne réellement, c'en est fini de leur gagne-pain. Les plus têtes brûlées d'entre eux, encouragés par des membres de la Ligue Révolutionnaire, ont commencé à parler de mettre le feu à la boutique et d'apprendre au vieux magicien à ne pas interférer avec la carrière des autres ; mais la peur les a retenus jusque là. Le vieux magicien a beau être un quoqueret, il reste un magicien.

S'ils savaient la vérité, nul doute qu'ils se réjouiraient des imperfections de l'invention de Grundelthum. Il semble que ce dernier n'ait pas lié un élémental très cultivé, comme il en avait l'intention au départ, mais qu'il ait accidentellement ouvert une brèche dans les défenses de La Dame des Douleurs en s'y

essayant. A présent, une Puissance Mineure des Abysses a réussi à infiltrer un peu de son pouvoir dans la ville en se faisant passer pour le Scribe Automatique. Qu'elle réussisse à rester cachée assez longtemps pour rassembler ses forces est une autre question, car elle est malicieuse et malfaisante et a déjà provoqué quelques événements déplaisants dans la boutique. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne se passe quelque chose.

11- Les Châteaux de Sable

Avenue Workman, à côté de la limite du Quartier

Zebuetel (ou Zeb, comme on l'appelle), est l'architecte par excellence. Bien sûr, ce formian et son équipe de constructeurs ont quelque chose d'unique dans leur façon de réaliser leurs ouvrages. Imaginez que ces fourmis utilisent du sable ! Vous devez vous demander « *qui d'autre qu'un azimuthé pourrait espérer qu'un bâtiment en sable puisse tenir ?* » Et bien, celui-ci a appris un étrange sort permanent qui transforme le sable en grès.

La plus grande part de son travail est assemblée dans d'autres plans depuis que les dabus surveillent cette concurrence (après l'incident des porte-lumière, qui pourrait les en blâmer ?) En de rares occasions, ils travaillent à Sigil. La plupart des dabus ne leur adressent rien d'autres que des regards noirs, à l'exception de Tavernclochedé (« *taverne-cloche-dé* », nommé d'après les images avec lesquelles il se présente aux autres).

Tavernclochedé aide en fait les formians et travaille avec eux. Bien qu'il ne sera jamais payé, ce dabus est devenu membre de l'équipe formiane. En plus des formians et du dabus, Zebuetel emploie des « occasionnels réguliers », une petite équipe de trois humains, un modrone, un tieffelin, deux giths, un bariaure et un aasimar, qui ont rejoint son entreprise au fil des années. Ils sont toujours légèrement distants de la

dizaine de fourmis-centaures, mais l'équipe est soudée, presque comme une famille.

12- Les Mercenaires de Dair

Rue de la Bête

« Les Mercenaires de Dair » sont une secte de mercenaires basés dans le Quartier des Gratte-Papier. Le bâtiment est un manoir de 5 étages, mais ne dénote pas avec les autres maisons de la rue. C'est vaste et spacieux à l'intérieur, alors que l'extérieur est très banal ; les murs et fenêtres reflètent la lumière qui rentre. Apparemment, c'est la façon dont Dair apprécie les choses.

Le premier étage contient beaucoup d'autels individuels dédiés à de nombreuses déités comme Velsharoon, Kali, Loviatar, Sandra, Dairalantariel et beaucoup d'autres. Il y a aussi une zone d'accueil, dirigée par Snork (Planaire/ mâle orque/ guerrier niveau 20/ Mercenaires de Dair/ NB). Snork est un orque vêtu avec raffinement, portant de petites lunettes et ressemblant à un simple scribe. La plupart des béjaunes sont surpris quand ils voient la puissance de combat de ce matois.

Le 2^{ème} étage abrite une pièce spéciale pour les mercenaires qui ont besoin de se reposer, l'antre d'un dragon bleu (!) et un environnement qui imite le Plan Élémentaire du Feu.

Le 3^{ème} étage est principalement constitué des appartements des mercenaires les plus aguerris.

Au 4^{ème} étage, il y a la salle au trésor, la salle de briefing et celle des archives. Cet étage est dirigé par une affranchie nommée Ch'Charen (Primaire/ femelle thri-kreen/ clerc niveau 7/ Mercenaire de Dair/ N).

Le 5^{ème} étage est une salle d'entraînement, faite pour l'apprentissage des mercenaires (qui bénéficient de ce service gratuitement) et des autres (qui doivent payer 20 p.o. par jour) pour apprendre des nouveaux sorts, maîtriser de nouvelles armes et compétences.

Un portail à l'intérieur de la guilde des Mercenaires mène à Avernus sur Baator (on dit que le portail est à l'entrée de la salle des archives et que la clé est une pièce couleur sang. Du côté de Baator, c'est une entrée vers une salle de la forteresse de Bel).

13- La Cour des Bienveillantes Ténébres, le territoire des Velven

Allée des Soupîrs

A la limite du Quartier des Gratte-Papiers et de la Ruche, au bout de l'Allée des Soupîrs, se trouve un fatras désordonné de maisons et de bâtiments entassés autour d'une large place. Les taudis du Quartier des Gratte-Papier bordant l'impasse de Grès sont décrépits, mais les ruines qui constituent la Cour des Bienveillantes Ténébres en font une partie véritable de la Ruche. A l'origine appartenant à une des parties les plus affluantes du Quartier des Gratte-Papier, ce conglomerat de maisons et d'échoppes a progressivement décliné pour finalement devenir le territoire de la vermine et des squatters de la Ruche. Personne ne se rappelle aujourd'hui pourquoi ça a été abandonné, mais des rumeurs circulent, évoquant une malédiction, une décision de *statu quo* entre factions, une peste mystérieuse, ou encore une malversation yuguloth. Ces derniers temps, cependant, ce pâté de maisons a été nettoyé de la plupart de sa vermine et de ses squatters par une compagnie de mercenaires d'arpenteurs des plans qui en ont fait leur campement. Dans ce fouilli, ils ont établi leurs baraquements principaux et leurs bureaux.

De l'extérieur, et à l'instar de la Ruche, cette cour apparaît comme une ruine délabrée. Une robe de lierre-rasoir recouvre l'intégralité de la structure, occultant la nature du bâtiment d'origine. Au rez-de-chaussée, la cour semble bâtie en rectangle régulier de bâtiments, presque similaires aux bâtisses qu'on peut trouver ailleurs dans le Quartier des Gratte-Papier.

Au sud-est, séparée de la cour en tant que telle par une petite allée, se tient une tour aux bases larges : la tour des Tarificateurs Commerciaux de Coloara. Elle a vue sur une petite place de la rue des Soupirs. Si vous suivez du regard le lierre-rasoir grimpant qui couvre la structure principale, l'architecture devient incroyablement chargée et si confuse qu'on ne peut nier l'influence de la Ruche, où les maisons sont construites les unes sur les autres...

Plusieurs allées, jadis à ciel ouvert, ont été changées en couloirs à mesure que les structures des deux côtés se sont rejointes, formant des dizaines d'arches. Avec les années, l'accès à la cour est devenu de moins en moins évident. Tous ces logements ont bourgeonné tant et si bien qu'on ne pourrait plus distinguer aucune cohérence dans l'architecture du lieu. Le côté précaire de ces maisons de fortune est renforcé par les matériaux disparates utilisés, allant du marbre au bois, en passant par quelques ossements de fiélons gigantesques faisant office de colonnes...

Quoi qu'il en soit, toutes les pièces ne sont pas parvenues à échapper à la folie architecturale et certaines sont ouvertes sur l'extérieur, parce que leurs murs sont en débris. Ici et là, entre le lierre-rasoir et les ruines, on peut distinguer un parapet, une tour de guet en bois, défendus par des archers mercenaires, des arquebusiers, des mages et élevés par la troupe pour contrôler la zone, suggérant que le lieu est autre chose que le champs de ruine qu'il paraît.

En fait, tout le complexe a été modifié pour en faire des baraquements adaptés au bâtiment original. Dans ce capharnaüm, la compagnie a réussi à installer ses bureaux, son arsenal et ses étables. Il y a tout un réseau de salles de gardes, de check-points, qui font une extension aux bâtiments quand ils n'y sont pas intégrés. Les murs intérieurs ont été remplacés par de nouveaux faits en briques, auxquels on a rajouté des escaliers, des couloirs et autres passages, ce qui donne au final tout un labyrinthe de pièces

interconnectées qui entourent le bâtiment central d'un véritable mur. Les caves d'origine ont été agrandie et reliées aux anciens égouts pour former un niveau souterrain utilisé par la troupe comme caves de stockage, salles d'entraînements et lieux d'habitations.

Du fait des rangs divers et de la chaîne de commandement chaotique en vigueur chez les Velven, la disposition interne est en permanence en train de changer, de même que les parties qu'on décide d'aménager (toujours aussi vollages que le nom des chefs). Chaque bande armée ou lobby interne à la troupe est responsable d'une des parties du complexe et utilise sa section comme baraquement, position défensive et ghetto. De ce fait, aucun membre de la compagnie n'a une connaissance complète de ces souterrains, de leurs passages secrets et aménagements.

Bien que le complexe soit percé de tunnels et d'allées, ces entrées sont protégées par une grande variété de pièges, de sceaux et de runes magiques, placés pour ne permettre l'entrée qu'aux personnes autorisées. De la même manière, en dépit des entrées secrètes dans les autres bâtiments ou par l'ancien réseau d'égout, passer par là nécessite de connaître les mots de passe que demandent les gardes. Pour un intrus, il y a un nombre limité de manières d'entrer dans le complexe : escalader les murs par le lierre-rasoir sans se faire dézinguer par les gardes derrière les parapets, voler par-dessus les bâtiments, en risquant de se faire remarquer par ces même gardes et les mercenaires situés dans la cour, ou encore se téléporter directement. Une alternative est de se présenter à la porte principale et de demander à entrer dans la Cour des Bienveillantes Ténèbres...

Cette entrée se trouve à la sortie d'une petite place, mais les murs d'enceinte regorgent d'archers, d'arquebusiers et de mages. L'arche d'entrée est couverte de lierre-rasoir. Une large grille d'adamantine barre le passage. Forgée par des artisans

drows et enchantée par la magie de Fell, elle est couverte de runes délicatement entrelacées. La grille est gardée par les aasimars noirs Realing et Cyllian, avec leurs chiens d'Aoskar et leurs lances de la mort d'eldritch, forgées dans la cité drow oubliée de Rilauven. Ce sont ces magnifiques guerriers-poètes qui interrogent les azimutés qui voudraient entrer dans le quartier général des Velven...

14- Les Confessions Dorées

Rue Tragique

Nichées confortablement dans le Quartier des Gratte-Papiers, « Les Confessions Dorées » sont un vaste bâtiment dénué de toute décoration ou couleur, une structure simple et grise, qui répond aux préférences de la plupart des sigiliens. Les Confessions Dorées sont dirigées par une grande variété de prêtres, allant des fidèles de Zeus aux pèlerins de Savitri. Ces clercs reçoivent les confessions de leurs ouailles. Pour la plupart, il s'agit de divinités tournées vers le bien et quelques autres vers la neutralité. L'un dans l'autre, plus de 130 prêtres vivent et s'occupent de leur confessionnal dans ce lieu, avec 47 divinités représentées.

Les deux administrateurs, Lybella Swornground (Planaire/ femelle humaine/ prêtresse niveau 11 (Tyr)/ Greffiers/ LN) et Dain (Primaire/ demi-elfe/ prêtre niveau 9 (Lliira)/ Société des Sensations/ CB) dirigent tout ça en gardant en tête des valeurs comme la tolérance et l'ouverture d'esprit, acceptant les différences des autres cultes.

Malheureusement pour les fidèles qui voudraient visiter, les Confessions Dorées sont souvent bondées. Une confession classique peut durer de 10 minutes à plusieurs heures. Il peut arriver d'attendre des heures avant de pouvoir aller à confesse.

Comme les prêtres de ce lieu ne font pas payer leur service, ils reçoivent la plupart de leurs fonds de mécènes, d'aventuriers et de visiteurs. Les prêtres vivent dans la simplicité, la plupart des pièces sont vides et sans

fioritures, souvent partagées par deux ou trois ministres du culte.

Malheureusement, quelques prêtres corrompus ont pris l'habitude de faire de l'argent d'une façon particulièrement sale : ils vendent les secrets qu'ils apprennent dans les confessionnaux, ou font du chantage à ceux qui ont eu le malheur de révéler quelque chose de compromettant. Sevara Minakeep (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 3 (Hermès)/ Libre Ligue/ CN), en particulier, semble avoir fait pas mal de profit avec ces techniques. En fait, on dirait que quand quelqu'un a besoin d'une information, ce lascar semble l'avoir. Bien sûr, ne cherchez pas à savoir comment il a fait pour avoir l'info, mais intéressez-vous plutôt à combien elle va vous coûter...

15- Le Bosquet d'Erik

Au carrefour de la rue Tinsmith et de l'allée Junkman

C'est un site un peu inhabituel. Le mot « inhabituel » vient du fait qu'il s'agit d'une petite forêt. Au croisement de la rue Tinsmith et de l'allée Junkman, mesurant l'équivalent d'un pâté de maisons et entouré d'une petite clôture de pierre, ce bosquet d'arbre a été laborieusement importé de l'Outreterre (avec la quantité nécessaire de terre) et planté.

Au centre du bosquet se trouve un cercle de pierre, du genre de ceux utilisés par les druides. Au milieu de ce cercle est planté un grand chêne et sous cet arbre un autel dédié à Erik, une Puissance des forêts, de la chasse et des druides. Ce cercle et l'autel ont été réalisés par des nains de la Fraternité de l'Ordre ; de ce fait, ils sont très géométriques et ordonnés. Ce sont les seules choses construites dans le bosquet, qui est pour l'essentiel complètement naturel. Ici, on perd presque de vue qu'on est dans une ville.

Ce bosquet est tenu par un groupe de druides menés par une prêtresse d'Erik du nom d'Hilda Olgasdotter (Primaire/ femelle humaine/ prêtresse d'Erik niveau 11/ NB). Hilda est une femme maigre de la

cinquantaine, mais sans un pet de cheveux gris et dont la vigueur n'a rien à envier à celle d'un adolescent. Elle est généralement reconnaissable à sa cape verte et au chapeau qu'elle porte, ainsi qu'à l'aura de dignité calme qui émane d'elle. Bien qu'elle soit dévouée à Erik et que ce bosquet soit consacré à ce dernier, tous les druides sont bienvenus à la méditation dans ce lieu.

Pour ceux qui ne connaissent pas Birthright, un prêtre d'Erik est la plupart du temps un druide avec déplacement silencieux, se cacher dans l'ombre et empathie animale à aussi haut niveau qu'un rôdeur trois niveaux de plus. Il a aussi pistage comme un rôdeur niveau 1.

Il y a quelques années, Hilda est arrivée tranquillement à Sigil avec une bourse de pièces et quelques questions. Les questions portaient sur les lois concernant la propriété privée à Sigil, ainsi que sur la localisation de certains portails. Le jonc dont elle disposait suffit à faire branler suffisamment de râteliers pour apprendre tout ça. Après avoir obtenu ces réponses, elle rechercha un terrain dans le Quartier des Gratte-Papier et commença à amasser suffisamment de terre et d'outils.

La tâche suivante fut de creuser tout son terrain suffisamment pour que des racines puissent prendre dans cette terre. Ses ouvriers étaient d'autres membres de son cercle, et après avoir préparé la terre, ils participèrent tous à changer un sol de détritiques sigiliens en forêt. Ils étaient aidés par les portails avoisinants, qui mènent vers les Plans Élémentaires de l'Eau et de l'Air.

Ce bosquet druidique est ouvert au public, à condition que les gens suivent les règles simples de non-violence et de respect mutuel. Hilda a toujours œuvré pour que le bosquet soit un lieu de calme, de paix et de réflexion, où l'on puisse s'extraire de l'atmosphère de guerre larvée de Sigil.

Bien entendu, cette position a créé plus de tensions que ça n'a attiré de gens. Les sigiliens se demandent quels sont les buts d'Hilda (et à travers elle, d'Erik). Ces spéculations sont accrues par le fait que

plusieurs roublards qui s'en étaient pris aux trésors supposés d'Hilda ont tous été retrouvés inconscients le lendemain dans la boue, avec aucun souvenir de comment ils s'étaient retrouvés là.

Les secrets : il y a seulement deux secrets véritables concernant le Bosquet que j'ai découverts. Le premier est qu'il n'y a pas de secrets à propos d'Erik, qui comme Puissance des forêts et de la nature, a toujours trouvé l'idée de Sigil (une cité anti-naturelle) vaguement dérangeante. A la rigueur, il a peut-être envoyé Hilda à Sigil pour créer le Bosquet pour qu'il y ait juste un endroit sans constructions, un espace sauvage pour que les gens puissent en profiter. Si des druides standard peuvent vivre leur foi dans ce lieu, tant mieux. S'ils se convertissent au culte d'Erik, c'est encore mieux, mais ce dieu sylvestre n'a pas vraiment d'ambition à ce sujet. Le cercle gardien de druides et de prêtresses ont l'interdiction de faire du prosélytisme, ils sont juste censés maintenir le bosquet en l'état.

Le second secret repose dans la protection du Bosquet. Même si les druides sont capables de le défendre de la plupart des agressions, ils reçoivent un peu d'aide. Le chêne au centre du cercle de pierres est « éveillé ». Cela signifie qu'il est capable de bouger, de penser et si besoin d'attaquer. Il ne bouge que pour défendre la Bosquet de ses agresseurs. Sa technique habituelle est de laisser approcher le voleur en puissance (ou l'intrus, quel qu'il soit), puis de l'assommer par derrière quand il regarde ailleurs. Il l'amène hors de cette zone, pour revenir ensuite à sa place au centre du Bosquet et reprendre son attente.

L'ent du Bosquet d'Erik ; plante de taille TG ; sylvanien ; FP 8 : DV 7d8+35, pv 66 ; Init. -1 ; VD 9m ; CA 20 (-2 taille, -1 taille, +13 naturelle), contact 7, pris au dépourvu 20 ; BAB +5/ lutte +22 ; attaque au corps-à-corps +12/+12 (branche, 2d6+9, allonge de 4,50m, 20/x2) ; Attaques spéciales : animation d'arbres, dégâts doublés contre les objets, piétinement ; Particularités : plante, RD 10/tranchant, vision nocturne, vulnérabilité au feu ; AL LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur +10, volonté +7.

Caractéristiques : force 29, dextérité 8, constitution 21, intelligence 12, sagesse 16, charisme 12.

Compétences : connaissance (nature) +6, détection +8, diplomatie +3, discrétion -9, intimidation +6, perception auditive +8, psychologie +8, survie +8 (+10 sur la terre).

Dons: attaque en puissance, science de la destruction, volonté de fer.

Animation d'arbres : à volonté, le sylvanien peut animer les arbres distants de 54 m ou moins. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin d'un round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3m par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés redeviennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* (niveau 12 de lanceur de sorts). Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que les sylvaniens.

Dégâts doublés contre les objets : un sylvanien ou un arbre animé attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

Piétinement : jet de réflexes, DD 22, demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la force.

Compétences : le sylvanien a un bonus racial de +16 aux jets de discrétion en forêt.

16- La Maison de Mattados

N'importe quelle rue, n'importe quel quartier, mais originellement dans le Quartier des Gratte-Papier...

Cette maison a jadis été construite par un mage Xaositecte nommé Mattados Eul'Fou. La chanson raconte que Mattados voulait bâtir une maison dans la Cage, mais ses nombreuses tentatives (dont le point commun était d'être toutes enchantées) avaient pour résultat de faire baisser le prix d'origine de la baraque et le mage finissait toujours par être chassé par des voisins en colère.

Quoi qu'il en soit, après avoir été viré par les forces armées de l'Harmonium, il décida de bâtir une maison qui refléterait sa personnalité et qui ne resterait pas au même endroit suffisamment longtemps pour qu'une foule en colère ne puisse s'organiser. Après avoir réalisé cette œuvre, Mattados disparut et fut présumé mort, mais sa maison

continue à agir de manière aussi chaotique qu'à sa création. Elle prend des apparences très diverses. Elle peut être faite de pierre, de bois, de caoutchouc, de n'importe quelle substance, de quelque couleur que ce soit : elle peut être gothique, simple, sympa... mais il y a quelques invariants : de l'extérieur, la maison a une taille standard et ne comporte pas plus de deux étages.

L'intérieur reflète généralement l'extérieur... mais pas toujours. Quoiqu'il en soit, il y a quelques pièces qui sont permanentes, malgré leurs changements d'aspect. Les murs et les portes peuvent bouger un peu, tuant parfois quelques invités malchanceux, même si aucun entropiste ou Xaositecte n'a jamais été blessé de cette manière...

La pièce du portail : dans une pièce vaste et centrale repose un grand portail parcouru de couleurs chatoyantes. Le portail envoie son utilisateur au hasard dans la maison, Sigil, ou n'importe où à travers les Plans Extérieurs. La chanson dit que les entropistes et les Xaositectes ont 50% de chance de choisir leur destination.

Le grand trône : ce trône irradie une forte magie et il est arrivé des choses assez diverses à ceux qui se sont assis dessus.

Les golems miniatures : ces golems ressemblent à des poupées de chiffon multicolores de forme et de couleurs variées. Ils paraissent faibles, mais caché sous leurs corps de chiffon, il y a une structure métallique. Ces constructions ont les mêmes immunités que des golems normaux mais ne causent qu'un point de dégât par round. Elles peuvent paraître insignifiantes, mais vous changerez d'avis quand une centaine d'entre celles qui se cachent dans toute la maison se seront jetées sur vous. Elles semblent attaquer au hasard, mais aucun Xaositecte ou entropiste n'a été blessé par elles.

Magie : la maison a été originellement construite dans le Quartier des Gratte-Papier (l'adresse exacte a été oubliée depuis

longtemps), mais elle a été vue dans tous les quartiers depuis. Apparaissant au hasard n'importe où dans la Cage, la maison n'est pas plus large qu'un cottage, mais à peu près deux fois plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur (voire cent fois plus grande à certains moments). La maison défie toute description du fait de sa nature magique, mais elle a tendance à apparaître aux endroits où on ne voudrait pas qu'elle soit (sur d'autres fondations, dans un jardin fleuri, en face de l'entrée d'un temple, partout où la porte d'entrée ne sera pas bloquée). Heureusement pour ceux qu'elle envahit, elle change de localisation une fois par jour ou moins.

17- Le Planarium

Rue Rube

Le Planarium de Tensic Rowe est une authentique merveille : un fantastique bâtiment reposant sur des piliers de marbre et coiffé d'un magnifique dôme sur lequel est peint un monde à chaque fois différent. Ceux qui ont vu ce gigantesque demi-globe ont pu remarquer qu'il n'y a pas que le monde représenté qui change chaque jour : on peut percevoir les évolutions climatiques du monde en question. L'intérieur du bâtiment est un amphithéâtre sous le dôme avec des sièges inclinés permettant la contemplation de la face intérieure du dôme. Un mécanisme magique est installé au centre du bâtiment et est capable de projeter une image actualisée (quoi que très distante) de n'importe quel plan, demi-plan, ou monde primaire à l'intérieur du dôme.

Le propriétaire : Tensic Rowe était membre de la Fraternité de l'Ordre, mais il est mort après le tremblement de terre. Il s'intéressait à la cartographie des plans, des strates et des royaumes, bien plus qu'à la découverte des lois qui se cachent derrière. Dans cet esprit, il bâtit le planarium, la fenêtre ultime sur les plans.

Le mécanisme : la grande machinerie de bois est faite de poulies, de courroies et de

leviers. C'est l'invention personnelle de Tensic. Elle est plus grande qu'il n'y paraît, s'enfonçant dans les fondations. Dans la partie en question, il y a deux cristaux enchantés qui sont des sondes, enfoncées dans les ouvertures de portails permanents et changeants. Le premier est situé dans la bouche d'un baril, l'autre dans un vieux carreau de fenêtre pris sur un bâtiment.

Les secrets : le Planarium est plus qu'une fenêtre sur d'autres mondes. Voyez-vous, le vieux Tensic a trouvé un moyen de prédire et de manipuler les portails nomades. Chaque monde projeté à l'extérieur et à l'intérieur est le résultat du mécanisme de pointe qui représente les mondes très fidèlement. Pourquoi deux images ? Parce que le dôme extérieur est le résultat un peu inachevé de ce qui devait réussir avec le deuxième portail et donc l'intérieur du dôme.

Problèmes : de nombreux fiélons fréquentent le Planarium. La chanson court qu'on peut l'utiliser pour voir les grands rassemblements militaires et les mouvements de la Guerre Sanglante. La chanson dit que quelques-uns de ces fiélons auraient pour but de mettre la main sur le Planarium pour avoir un avantage dans ce conflit millénaire.

18- Le Scriptorium

Rue des Scribes

Parmi les nombreux bâtiments, quartiers généraux de factions et autres complexes administratifs du quartier des Gratte-Papier, il existe une petite école dédiée à l'étude des langues, tant parlées qu'écrites. L'école est située dans la rue des Scribes, près du Quartier des Guildes et est connue sous le nom de Scriptorium. L'école a été fondée pour apprendre la lecture et l'écriture aux illettrés, pour leur donner une chance de s'améliorer. L'école est composée de douze bâtiments. Plusieurs ont été ajoutés au fil des années pour répondre aux besoins de l'école. Ils sont tous peints en rouge sombre et portent au-dessus de leur seuil un signe marquant quels langages y sont enseignés.

Ces signes sont écrits dans la langue en question.

Une équipe de 35 enseignants de races diverses s'occupe des étudiants, ce qui inclue des humains, des githzerai, des tieffelin, des elfes, nains, genasis, aasimars, etc... La plupart de ces professeurs sont des aventuriers à la retraite qui cherchent à se faire un peu d'argent maintenant qu'ils sont vieux. Un professeur du nom simple de Garm (Planaire/ mâle tieffelin/ voleur niveau 15/ CN) était un espion tanar'ri dans la Guerre Sanglante au service d'un balor qui s'est retrouvé dans le Livre des Morts. A ce moment, Garm a quitté la profession (avant qu'on ne le mette lui aussi dans le Livre des Morts) et il est venu à Sigil pour avoir une vie un peu plus tranquille.

Tous les enseignants connaissent au moins quatre langues autres que leurs langues maternelles et le langage commercial planaire. Ils peuvent tous être considérés comme sage dans un domaine particulier. Ils sont tous logés, nourris et touchent un salaire. Les étudiants ne peuvent pas vivre sur le campus, mais il y a pas mal de chambres de bonnes dans le Quartier des Gratte-Papier. Beaucoup de professeurs ont des histoires aussi intéressantes à raconter que Garm et sont de précieuses sources d'information sur le Multivers.

Grâce à la lillend Milori, l'école a un accès à tous les langages existant dans une vaste bibliothèque qui couvre les sous-sols de tous les bâtiments. Les caves de tout le pâté de maisons ont été agrandies et reliées pour rendre cette bibliothèque plus pratique d'accès.

On apprend en premier lieu aux étudiants à lire et écrire le langage du commerce puisque c'est la langue la plus utilisée du Multivers. L'inscription coûte seulement 20 p.o. mais demande aux étudiants de participer à l'entretien de l'école. Cette contrepartie va de la peinture des bâtiments au nettoyage des sols et à la copie de vieux livres. Chaque étudiant doit travailler 20

heures par semaines en plus de son temps de cours.

Ceux qui veulent apprendre plus que la langue commerciale planaire devront payer plus et passer plus de temps à travailler. Le coût est de 5 p.o. de l'heure et il y a près de 30 heures de cours par semaine. L'apprentissage d'une langue demande au moins six mois. On peut aussi augmenter une compétence de langue en y travaillant plus longtemps.

19- Le Théâtre Brouillard

L'Arche d'Argent, Route Wailing.

Palzari est une matois du Signe de l'Un qui a eu une vision et qui a établi son Théâtre Brouillard il y a juste quelques mois. Il est déjà devenu populaire auprès de l'avant-garde sigilienne. Le bâtiment proprement dit est situé dans l'Ethéré Profond. Cependant, le portail qui y mène est dans le quartier des Gratte-Papier. La clé de portail est une fourche à 3 branches, mais la plupart des clients utilisent les prospectus que Harys Hatchis distribue pour ce théâtre (ces derniers ont tous la particularité de comporter une représentation de ce même symbole).

Quand un lascar traverse ce portail, paye l'entrée et récupère de la désorientation momentanée qui suit invariablement les traversées vers les demi-plans de l'Ethéré (le choc dû aux changements des lois de la physique, diraient certains), il sera invariablement ébahi par le panorama. Le théâtre est construit sans sol ni plafond, ce qui laisse les couleurs de l'Ethéré courir dans la salle cylindrique en une lumière mystique.

Les productions Palzari sont quasiment inévitablement jouées à guichet fermé, donc un matois prudent aura réservé son siège. Le prix dépendra de la pièce qui est jouée mais se calculera plus facilement en p.o. qu'en p.c. Il faudra aussi savoir garder son calme si vous êtes un peu bigot car vous risquez aussi bien d'être assis à côté d'un fiélon que d'un mortel.

Les élémentaires du feu et autres races s'épanouissant dans la chaleur sont rassemblés dans une partie spéciale du théâtre, où les sièges d'obsidiennes supportent la chaleur. Si vous voulez rester dans l'obscurité, il y a aussi des sièges prévus pour vous.

De la même manière, il n'y a pas de scène, ce qui ne semble pas poser de problèmes aux acteurs. Le segment central du théâtre est dans l'Ethéré Profond et non pas sur le demi-plan du théâtre, ce qui fait que les acteurs peuvent flotter sans difficulté. La nature du plan rend l'acoustique excellente, même si un Primaire peut se demander longtemps où se trouvent les musiciens. En fait, ils pourraient être n'importe où : on ne les appelle pas l'Orchestre Invisible pour rien ! Pour parachever ce tableau merveilleux, une équipe d'illusionnistes peut créer des accessoires de tous types.

La dernière production de Palzari et de sa troupe est en cour de création et pourrait s'appeler « La Grande Marche Modrone ».

Prix : entre 4 p.a. et 10 p.o.

Rafraîchissements : à partir d'1 p.a.

Abonnement à la saison : 20 p.o/ mois.

20- La Maison des Souvenirs Perdus

La Maison des Souvenirs Perdus est un restaurant situé non loin de la Salle des Fêtes. Ses propriétaires, Marthe et Lorant Noqueton sont deux aventuriers magiciens à la retraite qui ont une cinquantaine d'années. Ils se sont rencontrés il y a près de 30 ans dans une école de magie de spécialistes en enchantements et sont mariés depuis.

Marthe (Planaire/ femelle humaine/ magicienne enchanteuse niveau 8/ Société des Sensations/ NB) est une Sensat, et Lorant (Planaire/ mâle demi-elfe/ magicien enchanteur niveau 10/ Adorateur de la Source/ CB) un Homme-Dieu.

Ils étaient tous les deux amateurs de gastronomie, ce qui les a amenés à monter

un restaurant grâce à la fortune qu'ils avaient amassée durant leur vie d'aventure. Mais ce qui fait leur spécificité, ça n'est pas l'excellence de leur cuisine, ni le cadre détendu que l'on peut trouver chez eux, mais plutôt un procédé magique, dont ils tirent une poudre qu'ils utilisent comme ingrédient dans tous leurs plats. Cette poudre permet dans 10% des cas d'avoir un flash-back d'une vie précédente. Evidemment, il faut avoir vécu des vies antérieures pour que cela puisse fonctionner, mais pour les individus ayant connu de nombreuses ou de glorieuses incarnations, les réminiscences peuvent être impressionnantes, longues et détaillées.

Marthe est toujours très empressée d'écouter le récit des souvenirs retrouvés de ses clients, et elle reste souvent en salle pour guetter leurs réactions. Pour Lorant, la satisfaction est plus intérieure, comme chaque personne qui revit un souvenir est une preuve des vies successives auxquelles croient les Adorateurs de la Source.

21- Les Filles de la Lumière

Les Filles de la Lumière sont une espèce d'organisation qui rassemble des gens autour d'une seule cause. On a pu dire qu'il s'agissait d'une secte ou d'une faction en puissance, mais ça n'est pas le cas. Les Filles de la Lumière existent uniquement pour mettre fin aux agissements de la Ligue Révolutionnaire. Ce groupe n'a pas vraiment d'affiliation à une faction – il fonctionne par lui-même.

Pourquoi les Anarchistes ? Et bien, les productions littéraires des Filles de la Lumière l'expliquent assez bien :

« Caché dans l'ombre, un groupe maléfique guette, complotant pour détruire votre mode de vie, vos gouvernements, vos organisations et votre famille. Ces démons mentent, trichent, volent, et même tuent pour atteindre leur but, et leur but n'est rien d'autre que la subversion complète de tout ce qui vous tient à cœur. Ce groupe de

criminels a un nom : la Ligue Révolutionnaire.

Ils infiltrent les groupes, les gouvernements et même les familles. Ils manipulent les événements par la ruse et le subterfuge. Leurs agents sont partout mais toujours invisibles. La Ligue Révolutionnaire est puissante et ses tentacules s'immiscent partout. Ses agents sont adroits et rusés, mais toujours subversifs. Nombre des leaders en lesquels vous croyez, de vos amis, de vos collègues et même des membres de votre famille sont des agents Anarchistes.

Ces Anarchistes autoproclamés prêche la liberté mais n'aspirent qu'à la destruction et à la dissolution de la société. Ceux parmi vous qui accordent de l'importance au foyer, à la famille et au style de vie actuel devraient nous aider à lutter contre ces mensonges et contre toute cette violence. Si ils gagnent, c'est nous tous qui perdrons. »

Cette organisation a été créée pour faire la lumière sur les agissements des Anarchistes, dans l'espoir que la « vérité » en sortirait et dissiperait « l'ombre » de leurs agissements. Les Filles collectent de l'argent auprès de donateurs effrayés. Cet argent participe à distribuer un nombre toujours plus grand de pamphlets anti-Anars, mais aussi à trier les « dénonciations anonymes ». Ils mènent des petites enquêtes sur les cas qui leur semblent suspects et font un rapport qu'ils envoient à l'Harmonium, à la Fraternité de l'Ordre et aux Rectifieurs (ils en envoient aux trois, juste au cas où).

Les Filles de la Lumière sont basées dans le Quartier des Gratte-Papier et utilisent une ancienne échoppe de boucher comme quartier général. Et que leur nom ne vous trompe pas – il y a des membres des deux sexes, même si le groupe a été fondé par des mères de familles. Ce groupe est encore petit, mais il a participé à faire proliférer une paranoïa, un climat de méfiance et de peur sur toute la ville. Même si la plupart des gens ont déjà entendu parler de la Ligue Révolutionnaire avant, on ne s'était pas focalisé à ce point sur le danger qu'ils

représentent. Bien sûr, tout ce que disent les Filles de la Lumière à propos de cette faction n'est pas vrai...

On pourrait se demander : pourquoi les Anarchistes ? N'aurait-il pas pu se passer la même chose contre le Signe de l'Un ou contre les Greffiers ? Bien que les Filles ne soient affiliées à aucune faction (pas mal de membres appartiennent à des factions, mais jamais au-dessus du rang de militant), la réponse est « non ». Les Filles ne considèrent pas la Ligue Révolutionnaire comme une faction classique, mais plutôt comme un groupe mal faisant d'agents subversifs et de meutriers fous.

Cependant, quelques factions craignent qu'un jour, les Filles de la Lumière ne changent de cible et que ce ne soit leur tour.

Une rumeur dit aussi que les Filles de la Lumière sont une couverture des Anarchistes qui répand par leur biais de fausses informations. C'est bien la nature des théories conspirationnistes : quand on commence à perdre confiance en les gens, tout devient suspect, et même ceux qui vous ont mis en garde.

22- Le Trianon

En théorie, n'importe quel citoyen ou visiteur avec un justificatif de son identité peut présenter son point de vue à la Chambre des Orateurs. En pratique, cependant, les tentatives en ce sens sont souvent frustrées, puisque les fonctionnaires de la Chambre restreignent le nombre et le type d'orateurs pour respecter l'étiquette.

Ceux qui ne parviennent pas à accéder à la Chambre des Orateurs peuvent se tourner vers le Trianon, un forum public où tout un chacun peut venir présenter son avis sur les sujets actuels. Situé à un pâté de maisons de la Chambre des Orateurs, le Trianon est constitué de trois plates-formes cylindriques de briques noires. Sura Ekness (Planaire/ femelle humaine/ prêtresse niveau 5/ Fraternité de l'Ordre/ LN), une aimable Greffière resplendissante dans sa cape d'argent et ses

brassards de cuivre, choisit les sujets, les participants et supervise les débats.

A l'aube, Sura accroche le sujet du débat de la journée, puis prend une heure pour s'entretenir avec ceux qui veulent participer. Les orateurs potentiels doivent annoncer leur faction et convaincre Sura de leur éloquence (la capacité de parler en faisant des phrases complètes suffit souvent). Sura forme des groupes de trois débatteurs, et fixe un horaire de passage pour chaque groupe.

Ils auront chacun une heure de débat, qui n'aura pas de structure formelle ; les participants peuvent parler autant qu'ils le veulent, aussi longtemps qu'ils restent sur la plate-forme, qu'ils n'utilisent pas de magie et qu'il ne sortent pas du thème imposé. Sura éjecte tous ceux qui violent ces règles.

Durant le débat, les spectateurs manifestent leur satisfaction en jetant des pièces à leurs orateurs favoris (récupérées dans des paniers par les orateurs), et en faisant la même chose avec des détritrus sur ceux qui leur déplaisent. Les orateurs exceptionnellement convaincants peuvent être invités à la Chambre des Orateurs lors d'une date ultérieure. Les orateurs ne se font pas face les uns les autres mais sont plutôt en tête-à-tête avec le public. Aussi, pour éviter de trop recevoir d'ordures au visage, les débatteurs peuvent se servir des boucliers de cristal transparents attachés aux podiums par des chaînes (ces boucliers, hormis le bonus de CA de 1 qu'ils procurent, permettent de ne pas se prendre une poubelle dans le tête en réussissant un jet de dextérité).

Trois scribes consignent les échanges particulièrement mémorables. A cet effet, Sura leur fait signe quand elle pense que ce qui est en train de se dire vaut la peine d'être écrit. Des extraits des débats peuvent être lus plus en détail par le public. L'identité et la faction des participants sont alors clairement précisées.

Cirily

Cirily est souvent présente au Trianon et c'est une des oratrices les plus célèbres du

coin. Voici une interview d'elle par Qaida et son mimir :

Personnalité : émouvante, arrogante et confiante

Localisation : en train de parler au Trianon, à la Chambre des Orateurs ou dans n'importe quel lieu public de la ville.

Comportement : Cirily essaye toujours de garder une attitude calme et confiance, mais il lui arrive facilement de s'énervier contre des Primaires ou contre ceux qui ne lui montrent pas le respect qui lui est dû. Elle totalement sûre d'avoir raison.

Combat : si elle est attaquée en public, 3D4 de ses partisans (guerriers ou voleurs niveau 3) viennent à sa rescousse. Cirily méprise le combat physique mais sera prompt à utiliser son *gaz enflammé*, sa *chanson de sommeil* ou un *mur de feu* si le besoin s'en fait sentir. Elle ne prendra pas sa forme enflammée à moins d'un grand danger.

Qaida : *on vous voit plus volontiers parler de vos buts en public que dans des discussions privées, pourquoi avez-vous accepté cette interview de mimir?*

Cirily : *vous avez eu l'intelligence de venir vers moi, je trouve ça de bon augure.*

Qaida : *on dit que vous voulez débarrasser Sigil des Primaires, que vous voulez fonder une nouvelle faction – une faction anti-Primaires – qui s'appellerait les Planaristes.*

Cirily : *et ça vous intéresse ! Bien sûr, vous ne pouvez ignorer la surpopulation, à quel point notre bonne cité grouille de monde. On ne peut pas laisser les parasites Primaires prendre le travail, les maisons et la nourriture qui reviennent de droit aux Planaires. On ne peut pas éternellement détourner les yeux tandis que des béjaunes souillent le sol de cette terre et passent les portails de notre bienveillante Dame.*

Qaida : *exactement, qu'espérez-vous à développer ce sentiment anti-Primaire?*

Cirily : *que cette cité nous revienne, en premier lieu. De plus en plus de Primaires viennent s'entasser ici et quittent leur plan pourri chaque jour. Nous devons endiguer ce flot avant qu'il ne nous submerge.*

Qaida : *vous avez personnellement des ambitions politiques?*

Cirily : *je suppose que si je pouvais avoir une meilleure place à la Chambre des Orateurs, ça ne serait pas une mauvaise chose. J'y intervins déjà à l'occasion, de même que sur les podiums du Trianon ou sur certaines places publiques. J'utilise tous les moyens possibles pour que mon appel à la pureté soit entendu. Bien sûr, je suis souvent en compétition avec d'autres gens qui ont des buts bien plus modestes. Mais Harys Hatchis fait du bon boulot pour que mon discours sorte du lot.*

Qaida : *mais vous avez pas vraiment besoin de son aide, je me trompe ? En tant qu'oratrice, vous avez un réel talent pour captiver les foules, pour les galvaniser, et même pour les charmer avec votre voix, comme Marianne la Noire le fait, par exemple.*

Cirily : *je vous remercie. Oui, ma voix a quelque chose de lyrique, de magnifique – c'est l'apanage de ma race, les eladrins.*

Qaida : *en parlant de ça, vous aimez à mettre en avant votre héritage arboréen. Vous vous êtes à plusieurs reprises transformée en pilier ou en boule de feu pendant certains de vos discours les plus enflammés. Vous pensez que ça donne de l'intensité à ce que vous dites ?*

Cirily : *la vérité est qu'il m'arrive de ne pas pouvoir contrôler mes émotions. Mais ne vous y trompez pas – c'est mon message qui émeut les gens, pas ma grace.*

Qaida : *et vous êtes la messagère de qui ?*

Cirily : *je parle au nom des Planaristes. J'ai un sens aigu pour percevoir la peste actuelle. Je porte la torche qui pourra éclairer les autres, et comme ça, ils s'apercevront eux aussi du marasme dans lequel on est. Ils ne voient pas à quel point tout ça est minable, sans valeur. Cette folle de titan Zadara a un talent pour acheter à prix d'or des prétendues œuvres d'art du Plan Primaire. Il faut arrêter de polluer notre cité avec ça. Les artistes Primaires ne valent pas mieux que des drechts des Abysses.*

Qaida : *c'est la seconde fois que vous dénigrez spécifiquement la culture Primaire. On dirait que c'est un poids pour vous. C'est ça l'énergie qui vous guide ?*

Cirily : *je suis prête à débattre contre n'importe quel Primaire. Et à accueillir tous les Planaires qui voudraient aider à débarrasser Sigil de ces béjaunes. Naturellement, ça implique de m'aider à siéger à la Chambre des Orateurs.*

Qaida : *mais pourquoi cette haine des Primaires ? Est-ce que la plupart des eladrins ne sont pas justement les muses qui aident les mortels à créer leurs œuvres d'art et leur musique ? Est-ce que ça ne devrait pas être ça votre fonction ?*

Cirily : *oui, c'était bien ma folie, il y a une éternité. Mais à la différence de la plupart des eladrins, j'ai bien vu à quel point c'était stérile, à quel point ce qu'ils appelaient culture n'était qu'un poison insidieux. Est-ce que ça n'est pas de plus de raison dont auraient besoin les habitants de la Cage ?*

Qaida : *oui, j'imagine. Cela dit, les factions ne devraient pas être créées à la légère.*

Cirily : *s'il vous plaît, ne perdons pas de vue la gangrène que constituent ceux qui viennent ici juste–*

Qaida : *peut-être que vous êtes trop occupée à vous faire une place à la Chambre des Orateurs pour contempler les sculptures ou les peintures de Primaires ?! Peut-être que l'asuras Koe prend trop de votre temps à vous pousser vers le pouvoir pour l'aider à vendre ses armes aux fiélons de la Guerre Sanglante ?!*

Cirily : *... mes partisans n'apprécieraient pas les mensonges ébontés qui sortent de votre bouche. Peut-être que vous n'êtes pas aussi prometteuse que prévu, finalement ?! N'auriez-vous pas un peu de sang Primaire en vous ?*

Qaida : *on dirait bien que votre voile est tombé...*

Cirily : *cette interview est terminée !*

Cirily ; femelle Firre ; barde niveau 1, guerrière niveau 2 ; Planaire ; leader de la secte des Planaristes ; Extérieure de taille Moyenne (Chaots, Eladrin, Bien) ; FP 12 : DV 8d8+8, Pv 40 ; initiative +2 ; vitesse 12 m, vol 36 m (pafait) ; CA 24 (contact 12, prise au dépourvu 22) ; BAB +10/ lutte +15 ; attaque au corps-à-corps +15/+10 (claque, 1d6+7 et 1d6 de feu, 20/x2) ou corps-à-corps (forme normale) +15/+10 (coup de poing, 1d3+5, 20/x2) ; Attaque Spéciale : regard brûlant, pouvoirs magiques, sorts ; Particularités : forme alternative, savoir bardique, RD 10/fer froid ou mal, sous-type eladrin, immunités, *cercle magique contre le mal*, extérieure, résistance à l'acide et au froid 10, chanson, RM 18 ; AL CN.

Jets de sauvagarde : réflexes +10, vigueur +9 (+13 contre le poison), volonté +11.

Caractéristiques : force 20, dextérité 14, constitution 12, intelligence 17, sagesse 16, charisme 18.

Compétences : bluff +11, concentration +11, diplomatie +11, déguisement +9 (+11 lors d'une représentation théâtrale), intimidation +6, connaissance (les plans) +8, représentation (oratrice) +12, psychologie +8, art de la magie +9, survie +5.

Cirily parle le céleste, le draconique, le githzerai, le baatezu et le commun des plans

Dons : attaques réflexes, parade de projectiles, attaque en finesse, prestige, science du combat à mains nues, talent (représentation) (oratrice).

Regard brûlant : lorsqu'elle adopte sa forme humanoïde, Cirily peut regarder fixement une cible dans les 18 mètres, et cette dernière va prendre feu. Son regard inflige 2d6 points de dégâts et aveugle la victime (comme le sort de *cécité*). Un js de vigueur DD 18 annule cette cécité. Ce DD est basé sur le charisme.

Pouvoirs magiques : à volonté – *détection de pensées* (DD 16), *boule de feu* (DD 17), *invisibilité suprême*, *image permanente* (DD 19), *métamorphose*, *détection de l'invisibilité*, *mur de feu* ; 1/jour – *rayon prismatique* (DD 21). NLS 10, DD basés sur le charisme.

Sorts : Cirily lance des sorts divins à partir des listes de clerc et les écoles du Chaos, du Feu, du Bien et de la Magie comme un clerc niveau 12. Voici une sélection type de sorts (DD 13+ niveau de sort) : niveau 0 : *détection de la magie*, *détection du poison*, *assistance divine*, *réparation*, *lecture de la magie*, *résistance* ; 1er niveau : *bénédictio*n, *détection du mal*, *faveur divine*, *sanctuaire*, *regain d'assurance*, *bouclier de la foi* ; 2ème niveau : *arme alignée*, *endurance de l'ours*, *splendeur de l'aigle*, *immobilisation de personne*, *résistance aux énergies destructrices* ; 3ème niveau : *flamme éternelle*, *dissipation de la magie*, *négation de l'invisibilité*, *prière*, *lumière brûlante* ; 4ème niveau : *anc*re dimensionnelle, *renvoi*, *don des langues* ; 5ème niveau :

annulation d'enchantement, *dissipation du mal*, *colonne de feu* ; 6ème niveau : *dissipation suprême*, *guérison*.

Forme alternative : lors d'une action standard, Cirily peut passer de sa forme humanoïde à celle d'un pillier de feu haut de 2m50, et inversement. Sous forme humaine, elle ne peut pas utiliser son attaque de claue enflammée ni voler, mais elle peut recourir à son attaque de regard, à ses pouvoirs, à ses sorts et elle peut chanter. Sous sa forme de pillier de feu, elle a les restrictions inverses. Un sort de vision lucide permet de voir les deux formes superposées.

Cercle magique contre le mal : un cercle de protection contre le mal lancé au niveau 8 de sorcier l'entoure en permanence. Les bénéfices qu'elle en tire ne sont pas inclus dans les caractéristiques énoncées plus haut. Cette capacité est inactive la plupart du temps.

Chanson : en tant que firre, Cirily peut faire usage de sa voix lyrique comme si elle était une barde niveau 8. Elle peut inspirer le courage, rendre plus compétent, fasciner ou émettre des suggestions un nombre illimité de fois par jour. Son savoir bardique lui donne un bonus de +11 à ces jets.

23- Le Syndicat

Le Syndicat est une organisation criminelle qui est maintenant surtout spécialisée dans les assassinats. Ce n'est pas une vraie guilda ayant pignon sur rue, et assassin n'est pas non plus une profession, mais le Syndicat chapeaute quand même un grand nombre de personnes dont c'est la seule activité, fixant des règles et assurant la gestion des paiements.

Ce nom assez particulier de « Syndicat » est lié aux débuts de cette organisation, à l'époque où elle s'est créée dans le Bas-Quartier, il y a près de 30 ans. Le Syndicat était destiné à défendre les intérêts des travailleurs contre les patrons et contre-maîtres de la Grande Fonderie (et autres fabriques du Bas-Quartier). Créé de façon spontanée par quelques leaders ouvriers qui en avaient marre de subir les *diktats* de quelques chefs trop arrogants, le Syndicat a mené ses premières actions en cassant ou intimidant ces derniers. Les gars du Syndicat ont même organisé la première et seule grève de l'histoire de Sigil. Mais de trop gros intérêts financiers étant en jeu, les propriétaires des fabriques eurent tôt fait d'envoyer

l'Harmonium et les grévistes furent soit tués (dans l'affrontement brutal qui cassa la grève), soit arrêtés et emprisonnés, soit remis au travail avec des retenues de salaires conséquentes.

Dès lors, le Syndicat, même s'il ne périclita pas tout à fait, dût faire profil bas. Les quelques syndicalistes forcenés qui ne furent pas dégoutés par les premières actions continuèrent à le faire vivre. Dès lors, comme organisation clandestine, le Syndicat mena des actions coup de poing, destinées à faire peur au patronat et lui rappeler qu'il ne pouvait pas imposer tout et n'importe quoi aux ouvriers sans en subir des conséquences brutales. Il faut avouer qu'avec les années, aussi bien les actions du Syndicat que la traque de l'Harmonium se sont radicalisées.

L'histoire du Syndicat ces trois dernières décennies est donc faite de ça : peu à peu, les ouvriers opprimés du Syndicat originel ont fait place à des agitateurs politiques souvent anarchistes, qui eux même font place aujourd'hui à des assassins professionnels. Cette transformation et la traque de l'Harmonium ont poussé le Syndicat à quitter le Bas-Quartier, où ils se réunissaient avant pour rejoindre un quartier tout ce qu'il y a de calme (celui des Gratte-Papier), mais aussi à rendre son organisation toujours plus efficace, toujours mieux préparée, toujours plus réactive.

A l'heure actuelle, cette organisation est dirigée par une poignée d'anciens ouvriers politiquement engagés, mais de plus en plus vieux et qui sont peu à peu remplacés par de jeunes assassins talentueux qui n'ont plus grand intérêt pour la politique et qui sont prêts à prendre n'importe quel type de contrat. En somme, les jeunes loups ne peuvent pas encore faire ce qu'ils veulent (par exemple travailler ouvertement pour un riche propriétaire ou un Seigneur Doré), mais les contrats acceptés n'ont plus que rarement un lien avec la défense d'ouvriers. Qui plus est, les actions d'intimidations, de provocations d'émeutes et de distributions de tracts sont de plus en plus rares et celles

d'assassinats purs et simples de plus en plus nombreuses. Pour l'heure, les anciens du Syndicat accepteront toujours de mener une action gratuitement pour un camarade ou si la demande leur paraît particulièrement justifiée.

La base des opérations du Syndicat est l'ancien office d'un avocat qui sert aujourd'hui à David Blemberg de devanture légale pour protéger la confidentialité du lieu. Il est extrêmement rare qu'un membre y soit convoqué, mais à l'occasion il arrive que les chefs s'y réunissent. A l'heure actuelle, Blemberg (un des chefs) se déclare officiellement « spécialiste en agronomie », une discipline peu recherchée à Sigil et qui évite d'avoir des clients. Cela dit, certains ouvriers du Bas-Quartier savent qu'on peut venir ici chercher une « aide », et ils ont fait passer le mot. Le réseau de gens qui savent qu'on peut « demander de l'aide » ici s'est étendu bien au-delà du Bas-Quartier, et les commanditaires viennent aujourd'hui d'un peu partout (même s'il arrive que le Syndicat refuse des contrats, surtout s'ils viennent de gros propriétaires).

Quand vous laissez un message à Blemberg concernant votre situation (il prendra vos coordonnées), il contacte les autres chefs, et il ne faut pas plus de trois jours pour que quelqu'un vienne vous voir à votre domicile pour négocier le contrat. Il s'agit toujours d'un des chefs (en fonction de sa spécialité), et selon votre situation, il vous fixera un prix et choisira mentalement l'homme de la situation. Cette main agissante recevra un message fixant un rendez-vous avec son chef, qui lui expliquera la mission et lui donnera la première partie de sa paye.

Comme Blemberg ne conserve aucune trace écrite des messages qu'il prend, les potentielles descentes de l'Harmonium dans cette « base » du Syndicat ne serviraient pas à grand-chose.

Les prix d'une commande peuvent être très variable puisque certains chefs sont idéalistes et d'autres vénaux.

La Charte du Syndicat

Le Syndicat a un code de conduite qui s'est défini au fil des années et qui est valable en toute situation. A savoir que la trahison de l'un de ces principes provoque une sanction allant de l'expulsion à la mort. La confidentialité est le principe premier de cette organisation, qui aurait depuis longtemps été détruite si ses membres ne l'avaient pas respectée :

1- Les membres du Syndicat ne doivent jamais avouer qu'ils en font partie.

2- Les membres du Syndicat doivent tous avoir un pseudonyme et ne doivent jamais révéler leur véritable identité aux autres membres.

3- Les membres du Syndicat doivent cacher ou masquer leurs visages lors des entrevues et réunions avec les autres membres.

4- Tous les documents que reçoit un membre du Syndicat doivent être détruits dès qu'il en a pris connaissance.

5- Un membre ne peut refuser un contrat que lui attribue le Syndicat, et devra tout mettre en œuvre pour le remplir dans les délais les plus brefs.

6- Le Syndicat s'engage à rétribuer la moitié de la somme promise au début de la mission et le reste au maximum une semaine après la fin de celle-ci.

7- Si jamais un contrat pose des difficultés particulières, le Syndicat s'engage à revoir la rétribution promise à son membre et/ ou à l'épauler par le renfort approprié.

8- Si un contrat prévoit que le membre blesse, menace ou tue un membre de la faction de celui-ci, il pourra réclamer une ralonge de 100% de la rétribution prévue.

9- Si un contrat prévoit que le membre blesse, menace ou tue un membre de la famille de sang de celui-ci, il pourra réclamer le prix qui lui conviendra.

Grossiums du Syndicat

François Bagnard dit « Bartelot 102 »
ou « 102 » (intimidation, tabassage et assassinat)

Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 8/
Marqués/ LN (B)

Ce matois est le plus âgé de l'organisation. Il est de la première génération de syndicalistes, et il a été de tous les combats. Son surnom a deux origines assez proches : 102 pour l'année de la grande grève du Bas-Quartier, et Bartelot pour le nom du plus grand leader du mouvement, qui a été condamné à mort pour son rôle dans « les émeutes ».

Bagnard travaillait sur les rives du Fossé, où il chargeait et déchargeait des matériaux qui partaient sur le cour d'eau vers diverses destinations planaires. C'est une force de la nature aujourd'hui vieillissante. Il est le plus idéaliste d'entre tous mais son pouvoir est décroissant au sein de l'organisation, à mesure que de jeunes loups sans scrupules remplacent les vrais syndicalistes qui formaient le Syndicat originel. Il en a été le grand chef pendant longtemps, même s'il n'était pas anarchiste à l'époque où c'était la mode dans l'organisation. Il a d'ailleurs permis que ce mouvement ne soit pas totalement récupéré et instrumentalisé par la Ligue Révolutionnaire. Mais aujourd'hui, son autorité et son charisme naturel ne semblent pas pouvoir arrêter la transformation du Syndicat en guilde des assassins.

Assez effrayant pour certaines âmes faibles, le costume *incognito* de Bartelot 102 est un masque de soudeur attaché à sa tête chauve.

David Blemberg dit « Le Bombier » (terroriste spécialiste en sabotage et explosif)

Planaire/ mâle nain/ niveau 0/ Ligue Révolutionnaire/ CN (B)

C'est l'intellectuel de l'organisation. Il en est le comptable, le trésorier-payeur, et la façade légale (les quelques réunions du

Syndicat se font chez lui). Tous les membres de l'organisation savent que lui en fait partie (malgré la règle de confidentialité en vigueur au sein du Syndicat), mais ils ne savent pas (sauf Bagnard) que Blemberg est aussi « Le Bombier », un artificier très efficace à l'origine d'un grand nombre d'explosions dans les demeures et usines du grand patronat. Depuis de nombreuses années, il prépare les bombes que d'autres vont placer, et l'on pense que dans son atelier, il a de quoi faire sauter tout le Quartier de La Dame.

Blemberg était ingénieur à la Grande Fonderie à l'époque de la création du Syndicat, et s'il a prit fait et cause pour les ouvriers, il le doit à ses convictions politiques d'Anarchiste. Ce qu'il faut savoir sur « Le Bombier », c'est qu'il fait partie de la Ligue Révolutionnaire, et qu'il leur communique des infos, leur prépare des bombes, et organise des actions pour leur compte.

« Le Bombier » est vu comme un gars infailible, et il est reconnu aussi bien par les vieux que par les jeunes. Sa tenue *incognito* se compose d'un bandana qu'il met sur son visage et d'un chapeau en fourrure qu'il enfonce sur sa tête, le tout complété par des lunettes noires.

Blemberg, quant à lui, vu qu'il est le trésorier-payeur, a un peu plus d'ennemis dans l'organisation.

Omana Bounta dit « Le Criquet » (agitateur politique).

Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 6, voleur niveau 9/ Ligue Révolutionnaire/ CB

« Le Criquet » est un gaillard noir de plus de 2 mètres qu'il est difficile de rater. Toutes les patrouilles de l'Harmonium ont son signalement et après deux passages en prison, il a toujours réussi à retrouver sa liberté.

C'est un leader né qui sait haranguer les foules, convertir les gens à ses vues politiques, et provoquer des émeutes. Il est responsable de toutes les impressions et distributions de tracts politiques, de tous les affichages sauvages... visant à montrer la

pourriture ambiante qui règne chez les « puissants » de Sigil.

Il a déjà affiché sur les murs du Bas-Quartier les revenus et frais hebdomadaires de divers factols, factors et Seigneurs Dorés, et c'est à ce moment que pas mal de monde a voulu l'abattre (être mis en prison a presque été pour lui un moyen d'éviter pire). « Le Criquet » a de bons informateurs et quand il mène une action, les ravages qui s'ensuivent sont assez énormes. Il est ami avec Dario, le rédacteur en chef de « *La Gazette du Bas-Quartier* », et ils partagent leurs informations. Il est de la deuxième génération de syndicalistes. Il y est venu il y a une quinzaine d'années, mais ses actions sensationnelles en ont fait un chef.

Accrochée à son impressionnante carcasse, il porte lors des réunions une robe à capuche d'Homme-Poussière rabattue et de grosses écharpes. Bounta ne se soucie peu de la politique intra-syndicat, et il préfère mener les actions qu'il veut, vivant grâce aux opérations de commande.

Agamemnon Stiele, dit « La Taupe » ou « Big Guns » (tabassage, assassinat, kidnapping)

Planaire/ mâle genasi de la terre/ guerrier niveau 9, voleur niveau 3/ Garde Fatale/ NM

Stiele a commencé par le prestigieux métier de cambrioleur (!) Il s'est fait un nom (« La Taupe ») parce qu'il creusait des tunnels pour atteindre les cibles de ses cambriolages. Lors d'un passage en prison, il a fait la connaissance d'Omana, qui l'a fait entrer dans le Syndicat.

Depuis près de 8 ans aujourd'hui, il mène des actions brutales (sa brutalité s'est en outre plus que révélée en prison) pour le compte du Syndicat et ses armes favorites sont des pistolets énormes qui lui ont valu son deuxième surnom. Comme toutes ses missions ont été des succès, il a pris du galon et monte quelques opérations.

Il représente un peu la dernière vague du Syndicat, puisque tout le côté « syndical » de l'affaire ne l'intéresse qu'à moitié. Stiele aime

l'argent et travaille pour ça. Depuis quelques mois, c'est lui qui récupère la plupart des actions brutales et qui les gère. Comme il est efficace, il est difficile d'y redire quelque chose.

Il porte en permanence une espèce de cagoule-masque qui prend tout son crâne et descend jusqu'à son nez (mélange de cuir et de métal). Sa machoire paraît aussi puissante qu'un étau de fer et sa voix est si caverneuse qu'on ne peut se tromper sur son origine. Ses deux gros flingues étant sa marque de fabrique, il ne s'en sépare jamais.

Il paraît tout le temps offusqué et irrité, aussi mieux vaut-il lui dire les choses le plus simplement et le plus rapidement possible pour éviter de le « vexer sérieusement » (nombre de ceux qu'il emploie ne sont pas revenus pour expliquer en quoi ils l'avaient déçu).

Brice Dufossé, dit « Le Ninja » ou « Le Vicieux » (assassinat)

Primaire/ mâle humain/ voleur niveau 14/
Marqués/LM

« Le Ninja » est le nom que ce lascar se donne (il veut probablement qu'on assimile ses techniques à celles des fameux assassins de l'Ecole du Dragon), mais « Le Vicieux » est celui qu'on lui a donné et l'unique qu'on utilise quand il n'est pas là.

Son histoire assez complexe commence sur Toril, où il a difficilement grandi à Château Zenthil. Elle passe par Sigil où sa carrière d'aventurier l'a mené, par Baator où il a été asservi et torturé pendant quelques années avant d'être renvoyé comme agent baatezu chez les Zenthilars. C'est en travaillant pour eux qu'il a pu s'asseoir sur le « *Trône des Dieux* », un puissant artefact qui a exhaussé plusieurs de ses vœux. En plus d'être libéré de sa servitude envers les baatezus, il a acquis la capacité de se *téléporter* à volonté comme un fiélon.

Autant dire que cette capacité a été une véritable aubaine pour sa vocation d'assassin. Additionné à ça un matériel original toujours

renouvelé, « Le Vicieux » a rempli les missions les plus délicates.

Ce qui lui a valu ce nom, c'est qu'il semble prendre du plaisir à tuer (et même à torturer) et qu'il est toujours partant pour les missions les plus sordides, même quand ça paye mal. Cette mentalité est plus que parfaite pour un assassin, mais pour un Syndicaliste...

Quelques-uns craignent qu'un jour, il n'assassine les anciens du Syndicat pour prendre le pouvoir dans l'organisation.

Ses vêtements sont ceux d'un ninja, et seule une bande au niveau de ses yeux transparaît de sa tenue sombre. Certains prétendent avoir vu d'énormes cicatrices à travers cet espace, peut-être un souvenir de Baator...

24- L'Ecole des Vifs Désagréments de Lazz

Juste en bas de la rue de l'Office de Jeena se trouve l'Ecole des Vifs Désagréments de Lazz, impossible à ignorer grâce aux nuances brillantes de ses murs en plâtre ornés, situés selon des angles impossibles qui forment des figures indescriptibles, et qui se terminent par des pointes et des lames improbables (plus invraisemblables que n'importe quelles autres dans la Cage).

Les artistes qui étudient ici ont tendance à faire de l'expressionnisme controversé. Des musiciens ambulants vêtus de noirs jouent autour de l'horloge dans la cour publique de l'Ecole ; des âcres fumées de girofles s'élèvent des pipes à herbes parfumées qu'affectionne la foule qui s'y rassemble pour humer l'atmosphère.

Les musiciens de rue et les représentations théâtrales d'avant-garde créent une cacophonie qui confère un sentiment festif aux lieux proches qui entourent cette île de créativité.

L'Ecole n'est pas pour tous les biges. De nombreux fans sont de jeunes Indés ou Mornés. Et les Greffiers méprisent les lieux.

25- Style de combat et salles d'armes du Quartier des Gratte- Papier

..... .. Population de combattants du Quartier des Gratte-Papier

Bon, on l'a dit, le Quartier des Gratte-Papier, c'est le quartier des intellectuels, des scribes et des métiers de la communication. Il n'y a pas grand chose là-dedans qui ressemble à du combat.

Les fonctionnaires qui ont besoin d'escortes ou de « nettoyeurs » vont traîner dans les tavernes de la Ruche ou dans des salles d'armes comme la « *Chope vide* ». Souvent même, ils passent par le Bureau des Renseignements, où on leur trouve officieusement ce dont ils ont besoin. Par un réseau d'intermédiaires, il y a toujours moyen d'engager des cogneurs des quartiers pauvres, parce qu'il faut le dire, les loyers du Quartier des Gratte-papier ne permettent pas aux hommes de mains d'y vivre.

Les seuls hommes de mains résidant ici sont les **gardes du corps** privés employés de façon permanente, mais ils sont beaucoup moins nombreux que dans le Quartier de La Dame. On ne peut pas parler comme chez les Seigneurs Dorés de milices privées, et leurs employeurs ne leur imposent certainement pas de porter des armes de fillettes comme le fleuret ou la rapière... Ces hommes d'armes se battent souvent avec des armes simples (épées, haches classiques) et portent les armures qu'ils peuvent se payer. Il existe quelques salles d'armes pour ces gaillards, parmi lesquelles « *L'Ecu et le Glaive* », une salle d'armes qui vivote grâce à sa clientèle peu fortunée de gardes du corps.

Par ailleurs, une force armée suffisamment importante pour être signalée dans ce quartier est la **faction des Marqués**. Bien que ces guerriers soient surtout employés pour des missions d'enquêtes à l'heure

actuelle, on peut presque dire qu'il s'agit d'une armée. La plupart de ces lascars d'entraînent au sein même de leur faction avec des maîtres d'armes privés. On peut trouver peu de régularité tant dans les armures que dans les armes de ces lascars, donc il n'y a pas un équipement typique.

On trouve aussi parmi la **jeunesse du Quartier des Gratte-Papier** une tendance à imiter les nobles enfants du Quartier de La Dame. Parmi ces combattants « d'apparat », il y a peut-être d'abord la volonté de se démarquer socialement, mais il y en a quelques-uns qui sont vraiment doués. De ce fait, des Académies comme « *le Fil de la Lame* » forment quelques fines lames au sabre, au fleuret, à la rapière ou à l'épée courte. Ces bretteurs ne portent généralement pas d'armures et apprennent beaucoup plus subtilement à esquiver et à parer...

..... .. Le Fil de la Lame

Cette académie appartient à Charles-Louis Montfarron, le fils d'un grossium du Quartier des Gratte-Papier (Hubert Montfarron), un notaire possédant une véritable fortune immobilière. Quand son père est mort, Charles-Louis fut son unique successeur, mais, mauvais en affaires, il a à peu près tout perdu, excepté la maison familiale qu'il a aménagée : elle fait aujourd'hui office d'académie d'escrime et d'auberge pour ses membres. Comme la maison est vaste, elle peut accueillir beaucoup de gens.

Charles-Louis (Planaire/ mâle humain/ Guerrier 6/ Société des Sensations/ CN (B)) a réussi à s'entourer de bons maîtres d'armes et son académie d'escrime est assez réputée, notamment par son standing (la clientèle est huppée et ce qu'on sert dans l'auberge est de bon goût).

C'est ici que les grossiums du Quartier envoient leurs enfants pour qu'ils apprennent le maniement des armes. On y apprend essentiellement les armes nobles (rapière, sabre, épée courte), mais aussi quelques armes plus « rustiques » (épée longue, épée

bâtarde, arc long composite, arc court composite, arbalète, cimeterre, dague).

L'adhésion est de 500 p.o. à l'année, plus 100 p.o. par mois. Les cours particuliers coûtent 75 p.o. par jour.

26- Les Archives

C'est le quartier général des Marqués. Ces bâtiments abritaient autrefois une école, mais les Marqués profitèrent d'une dette dont l'échéance était légèrement passée pour s'en emparer et en faire leur « chez eux ». Après avoir vendu la bibliothèque (dont ils n'avaient pas besoin), ils s'installèrent sur le campus et ne tardèrent pas à convaincre les Orateurs que la ville avait besoin d'archives dignes de ce nom – et qui aurait pu s'en occuper mieux qu'eux ? Aujourd'hui, les Archives sont le centre de la vie financière de Sigil. Les marchands étrangers y remplissent leurs lettres de crédit, les prêteurs sur gages y définissent les cours de change officiels et les propriétaires y font enregistrer leurs titres. Ici, on veille à ce que les citoyens payent leurs impôts et on affiche les noms de ceux qui sont endettés. Dans une autre partie du bâtiment, les archives des Cours de Justice s'entassent en piles poussiéreuses ; et dans une troisième, des employés recopient soigneusement les proclamations des Orateurs. Les Marqués gèrent également la frappe de la monnaie municipale ; mais presque toutes les autres factions surveillent leur travail en la matière. Dans les sections privées, le factol des Marqués supervise la rédaction de *l'Histoire Secrète de Sigil*, un recueil de toutes les actions des Marqués et de tous les secrets qu'ils connaissent.

Les échoppes qui se dressent à proximité des Archives reflètent la vie qui s'agite derrière les murs de celles-ci. Les grandes familles marchandes de Sigil possèdent d'immenses bâtiments dans le quartier, dont le rez-de-chaussée est consacré aux affaires et les étages supérieurs à l'habitation. Les rares comptables respectables de la ville mènent également leurs affaires ici, ainsi que les « compagnies d'assurances » disposées à

protéger les investissements des marchands en échange d'une prime.

Tout cet argent attire d'autres types de commerces. Les auberges luxueuses accueillent les princes marchands qui descendent parfois en ville et des établissements légèrement moins somptueux ouvrent leurs portes aux escortes de ces derniers. Partout, le service est propre et efficace, bien que peu spectaculaire. Le gîte et le couvert se paient un bon prix. On peut engager des gardes du corps, des magiciens et des mercenaires (et aussi des voleurs) dans la plupart des tavernes. Il n'est pas rare qu'un marchand cherche des gardes pour l'accompagner dans un plan lointain, ou propose une mission à haut risque mais très bien rémunérée à quiconque est prêt à se mettre en danger. Toutes les transactions se concluent après moult marchandages et lamentations sur le prix de la vie – les riches ont l'intention de le rester, même au détriment de tous les autres.

..... Histoire des Marqués

Demandez à un sigilien ce qu'il préfère entre un petit pugilat avec une marilith et subir la visite d'un Marqué. Neuf personnes sur dix choisiront la fiélone. C'est ce que les habitants de la Cage pensent des Marqués – ils inspirent une étrange combinaison de haine, de peur et de respect. Et puisque tout dans le Multivers suit la règle-de-trois, il y a trois raisons à cela :

La première et la plus importante, c'est que les gens ont bien compris la philosophie de la faction : « *prend tout ce que tu peux et ne te préoccupe pas du reste* » ! Les Marqués croient qu'on a le droit de s'emparer du Multivers, du moment qu'on sait comment faire et qu'on est assez fort pour le garder. Le moins qu'on puisse dire, c'est que les membres de cette faction savent se prendre en main. On ne peut s'empêcher d'avoir quelque respect pour une telle indépendance, mais ça inspire aussi un peu de craintes. Après tout, on ne peut jamais savoir quelle connaissance dangeureuse ou quelle puissante capacité un Marqué peut avoir.

La seconde et la troisième ont trait aux charges qui échoient aux Marqués dans la Cage. La faction contrôle les Archives, le centre administratif de Sigil, où les gens vont pour enregistrer et consulter toutes les données sur les mariages, les naissances et les décès, ainsi que toutes les opérations commerciales (en payant, bien entendu). De plus, les Marqués collectent toutes les taxes de la Cité des Portes et on dirait qu'ils y prennent un peu trop de plaisir. Naturellement, il y a des taxes sur à peu près tout : taxes foncières, patentes, taxes sur les biens immobiliers, mobiliers, sur les importations, sur le fait de se rassembler même (ce qui est toujours au détriment des rucheux, où personne ne peut payer). Ces collectes font que la faction inspire autant le respect que la peur.

Si vous leur manquez de respect, les Marqués pourraient vous trouver quelque chose comme 50000 p.o. « d'arriérés » à payer ; ce qui, bien sûr, est la meilleure raison pour que tout le monde les haïsse.

Il y a pas mal de temps que les Preneurs sont à Sigil, il y a toujours eu besoin d'Archives et de percepteurs d'impôts. Mais avant l'arrivée du Duc Sombrebois, qui a pris les choses en main, la faction se fourvoyait dans des tractations politiques pas très directes. Ils gardaient tout pour eux, manipulant les autres en négociant leurs infos. Par ailleurs, à l'inverse d'autres factions qui ont eu des hauts et des bas, le nombre de Marqués est resté relativement stable, autour de 34000.

On ne sait pas grand-chose d'autres sur l'histoire des Sans-Cœurs, bien qu'il y ait pas mal d'éléments dans « *L'Histoire Secrète de Sigil* ». Tenus à jours et conservés par chaque factol depuis l'apparition des Marqués, ces mystérieux volumes d'archives regroupent tout, jusque dans les détails les plus infimes, de ce que les Marqués ont pu recueillir comme informations intéressantes à propos de Sigil. Souvent, ces secrets semblent avoir peu de sens pour un péquin moyen, mais pour « l'excavateur » de la faction (les grossiums qui analysent soigneusement les

informations et rassemblent les secrets), il n'y a pas d'info inutile – juste de l'information qui mettra du temps à être rentabilisée.

Le Duc Rowan Sombrebois est factol depuis moins d'un an, mais son attitude arrogante et autoritaire a déjà contaminé un grand nombre de Marqués. Il a installé des bureaux dans chacun des six quartiers pour en faire des bases pour les collecteurs d'impôts et il envoie ses percepteurs deux fois par mois au lieu d'une. Bien que le montant des taxes n'ait pas bougé (puisque'il est divisé par deux pour les prélèvements bimensuels), le tarif pour le déplacement du percepteur reste le même, ce qui fait que la faction, à l'arrivée, gagne deux fois plus d'argent.

Bien sûr, les autres factions gardent un œil sur le taux des taxes et les augmentations majeures doivent être votées à la Chambre des Orateurs. Il faut noter que l'année passée a vu plus que toute autre des groupes porter plainte chez les Greffiers à propos des agissements des Marqués.

Sombrebois met un point d'honneur à trouver tout ce qu'il peut sur ces gens-là. Il a à sa disposition près de deux douzaines de grossiums, appelés les « excavateurs », à qui il a donné le rang de factors. La plupart ne sont connus que du Duc, ce qui tend à rendre tout le monde nerveux. Le gars avec qui vous discutez dans une taverne est peut-être en train de vous pomper des informations. De plus, les excavateurs sont connus pour parcourir les rues de la Cage et les bureaux du Bureau des Renseignements pour aider Sombrebois à tyranniser ses ennemis.

Un des excavateurs est bien trop exceptionnel pour rester secret, il s'agit du deva astral Ziporath (Planaire/ mâle deva/ DV 12/ Marqués/ NB). Il est déchu depuis deux siècles et s'est rallié aux Marqués depuis. Il a un caractère haut en couleur et vous le trouverez souvent à travers Sigil, amenant les gens à lui faire des confidences sans pour autant qu'il ait lui à lâcher la moindre information. Son charme roublard et son grand charisme (19) font qu'il obtient généra-

lement ce qu'il veut, spécialement auprès des femmes.

Sombrebois sait bien qui pourrait être de son côté. La faction a depuis longtemps des liens avec la Libre Ligue, puisque leurs philosophies ne sont pas si éloignées (respectivement « *chacun pour soi !* » et « *qu'on me foute la paix !* »). Le fait est que ces deux factions travaillent souvent ensemble, bien que ces échanges soient toujours payants – ils s'engagent les uns les autres comme mercenaires. Le Duc a récemment appris que quelques Tête-de-Bois avaient décidé de s'en prendre aux Indés et il cherche une manière de venir en aide à ces derniers – si bien sûr la Ligue peut offrir quelque chose en retour. Et si ça tournait au conflit armé, les Rectifieurs seraient du côté de l'Harmonium. La Mort Rouge apprécie l'idée de responsabilité personnelle des Marqués, mais ils ne peuvent supporter leur manque de foi en la Loi et la Justice.

Les Marqués ont un grand nombre de tavernes et d'auberges à travers Sigil, qui servent de refuges aux membres. « Le Cœur de Métal » et « Les Bras d'Hestler », qui se trouvent dans le Quartier des Gratte-Papier, ont toutes deux un sous-sol réservé aux Marqués. Les non-Marqués ne peuvent y entrer que s'ils ont l'appui de trois membres différents.

..... Les grossiums de la faction

Le Factol Duc Rowan Sombrebois

La plupart de ceux qui rencontrent le Duc en chair et en os en reviennent plus impressionnés qu'ils n'auraient pu s'y attendre. Ce dernier mesure 1m92 de muscles élancés. Il paraît aussi rapide qu'un chat des enfers et aussi coriace par-dessus le marché. Son visage tanné et anguleux, comme ses mains et ses bras, sont marqués de cicatrices permanentes, souvenirs impérissables de ses aventures avec un lieutenant des Seigneurs des Neufs de Baator. Une de ses cicatrices sur le visage est si profonde, qu'elle lui a fait perdre la vision du côté droit.

Troisième fils d'un noble d'Ærth (même si le Duc aime prétendre que son monde d'origine est Toril), il était voué à n'avoir pas grand-chose en succession donc il partit à l'aventure. Il devint rôdeur et parcourut son monde natal pendant pas mal d'années, jusqu'à parvenir à se tailler un petit fief. Il se maria avec une dénommée Merilyn, qui lui donna deux fils, Rory et Reuel. Sa vie semblait alors tracée – ce qui aurait été le cas si un ménestrel n'avait pas laissé traîner un jeu de *cartes merveilleuses* dans le manoir. Le duc laissa ses enfants jouer avec et malheureusement, ils invoquèrent un fiélon – un cornugon nommé Amaggel – qui voulut les réduire en esclavage. Sombrebois marchanda avec Amaggel, qui accepta de jouer une partie de cartes. Si Sombrebois gagnait, ses enfants seraient libres ; si Amagell gagnait, Sombrebois viendrait volontairement à Baator comme esclave. Bien sûr, le fiélon tricha mais Sombrebois le prit à son propre jeu et gagna d'un seul point.

Amagell sût qu'il avait été pelé. Furieux mais pris par son serment, il libéra Rory et Reuel, mais téléporta Sombrebois à Baator pour qu'il y subisse une vie entière de tourments innommables. Le Duc y passa la décennie suivante avec juste pour le sauver le désir ardent de vivre. Désir que le cornugon ne parvint pas à briser. Avec le temps, Amagell développa un certain respect pour cet humain à l'esprit si fort et finit par le libérer. Presque infirme et complètement ravagé, Sombrebois parvint cependant à quitter Baator pour retourner jusqu'à Ærth. Là-bas, sa femme s'était remariée et ses fils étaient grands ; comme il n'y avait plus rien pour lui dans ce monde, il retourna dans les plans. Il devint prêtre d'Heimdall, s'employant à guérir les corps et les esprits même si ses cicatrices à lui ne disparaurent jamais.

Il y a à peu près un an, il décida de s'établir dans la Cité des Portes ; depuis, il n'a pas seulement rejoint les Marqués, mais il en est aussi devenu le factol (non sans quelques manœuvres, semble-t-il). Mais Sombrebois est l'incarnation de l'autodidacte indépendant, de ses vêtements faits maison à son attitude

brusque et sans détours (notamment lors de ses apparitions à la Chambre des Orateurs). Il n'a pas le charme et les capacités de persuasion de sa *nemesis*, la factole Erine Montgomery des Sensats, mais il est aussi déterminé qu'un goristo. Lorsque le Duc arrive à la Chambre des Orateurs, un brouhaha se répand généralement à travers les salles. Mais Sombrebois n'est pas fou et il sait que son comportement en irrite plus d'un. Il s'enorgueillit d'avoir des méthodes efficaces et son manque de diplomatie fait justement partie de sa façon de faire. Il obtient ce qu'il veut, quand il veut et de la façon qu'il veut. Et ce qu'il veut en ce moment, c'est conquérir la Cage.

Rowan Sombrebois ; mâle humain ; rôdeur niveau 19, prêtre d'Heimdall niveau 12 ; Primaire ; factol des Marqués ; humanoïde de taille M ; FP 31 : DV 19d8+95 (rôdeur) + 12d8+60 (prêtre), pv 295 (dont 16, *puissance divine*) ; Init + 8 ; VD 12 m ; CA 36 (pris au dépourvu 28, contact 31) ; attaque au corps-à-corps +43/ +38/+33/+28/+23 (*épée longue tueuse de géants* +2*, 1d8+12, 19-20/x2) et +43/+38/+33 (*épée courte acérée* +1*, 1d6+8, 17-20/x2) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants ; Particularités : empathie animale (1d20+23), ennemis jurés (4) perception lointaine, capacités de faction, pistage, compagnon animal, style de combat à deux armes, science du style de combat à deux armes, déplacement facilité, pistage accéléré, esquive totale, maîtrise du style de combat à deux armes, camouflage, discrétion totale, aura du bien, RM 28 (sort *résistance à la magie*) ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CB.

*+4 du fait d'arme magique suprême.

Jets de sauvegarde : réflexes +29, vigueur +30, volonté +25. (*résistance supérieure* actif)

Caractéristiques : force 26*, dextérité 27**, constitution 20, intelligence 17, sagesse 20, charisme 18.

**puissance divine*

***agilité divine*

Compétences : art de la magie +20, concentration +23, connaissance (explorations souterraines) +21, connaissance (factions) +10, connaissance (plans) +15, connaissance (Sigil) +10, déplacement silencieux +25, détection +23, diplomatie +4, discrétion +23, dressage +17, équitation +19, escalade +21, fouille +16, natation +21, perception auditive +23, premiers secours +18, saut +21, survie +18.

Dons : endurance, pistage, combat à deux armes, science du combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes, lanceur de sorts polyvalent (prêtre)*, attaque en puissance, expertise du combat, science de

l'expertise du combat (jusqu'à 28)*, métamagie divine**, extension de durée, sort persistant***, emprise sur les morts-vivants x6.

* don du Codex Martial

**don du Codex Divin

***don du Codex Profane

Sorts de rôdeur (5/4/4/3, NLS : 8, DD 15+niveau) : 1er niveau : *alarme, communication avec les animaux, passage sans traces, ralentissement du poison* ; 2ème niveau : *grand pas* durée étendue (a), *endurance de l'ours, sagesse du hibou, charge du lion** ; 3ème niveau : *peau d'écorce* durée étendue (a, renvoi), *faille** x3 ; 4ème niveau : *antidétection, soins importants, poursuivant implacable**.

Perception lointaine : Rowan peut voir à 100 mètres de jour ou de nuit et entendre à 500 mètres. Cela lui procure également un +5 à ses jets de détection et perception auditive.

Ennemis jurés : géants (+6), démons (+2), diables (+4), dragons (+2). Bonus en bluff, détection, perception auditive, psychologie, survie, toucher et dégâts

Sorts de prêtre (6/7+1/5+1/5+1/4+1/4+1/3+1, NLS : 16, DD 15+niveau) : 0ème niveau : *création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture de la magie, réparation, stimulant* ; 1er niveau : *perception de la mort* (d), *bouclier de la foi* en sort persistant (a, renvoi), *soins légers* x5 ; 2ème niveau : *augure* (d), *protection contre le mal* durée étendue, *protection contre la loi* (durée étendue), *ralentissement du poison, acier silencieux**, *simulacre de non-vie** ; 3ème niveau : *protection contre les énergies destructives* (d, a, 120 points de feu) *protection contre les énergies destructives* (a, 120 points de froid), *panoplie magique* (a) *négation de l'invisibilité, dissipation de la magie, anneau de lames** ; 4ème niveau : *rapport* (d), *puissance divine* en sort persistant (a, renvoi), *protection contre la mort, arme magique suprême* x2 (a x2) ; 5ème niveau : *agilité divine* sort persistant (a, renvoi) *détection de la scrutation* (d), *immunité contre les sorts* durée étendue (a), *liberté de mouvement* durée étendue (a), *arme destructrice, vision lucide* ; 6ème niveau : *festin des héros* (d), *résistance supérieure** (a), *résistance à la magie* en durée étendue (a, renvoi), *visage divin** en sort persistant (a, renvoi).

*Sorts du Compendium Arcanique.

Domaines : Organisation (extension de durée en don supplémentaire) et Protection (1/ jour peut accorder +12 de résistance sur un js. Cela dure une heure ou jusqu'à utilisation).

Renvoi des morts-vivants : 31/jour, 1d20+4, efficacité 1d20+16. (3 sorts persistants grâce à métamagie divine pour 28 renvois, plus deux sorts à durée étendue grâce à métamagie divine.

Visage divin, sort persistant : <i>châtiment du mal</i> 1/ jour (+4 au toucher, +31 aux dégâts), vision dans le noir 18m, résistance à l'acide et à l'électricité (20), RD 10/magie. Immunité contre les sorts : <i>détection des mensonges, ancre dimensionnelle, scrutation, suggestion.</i> Possessions : <i>anneau de protection +3, anneau de téléportation (32 charges), épée longue tueuse de géants +2 (dégâts doublés contre les géants), épée courte acérée +1, armure matelassée de défense intermédiaire +1 (75% de chances d'éviter les critiques adversaires); trou portable; pierre ioun irisée (permet de subsister sans respirer); fibule bouclier (résiste à 108 points de projectiles magiques).</i> Capacités de faction : toutes les compétences sont des compétences de classe ; Peut réduire le prix de tous les biens qu'il achète de 5 à 10%. +2 en escamotage Faiblesses de faction : ne peut faire l'aumône ni faire quelque chose sans être récompensé pour sa peine.

Aram Oakwright

En tant que chef réceptionniste des Archives, Oakwright est toujours quelque part dans le bâtiment, marchant à grands pas avec une nuée de clercs à sa suite. Il est responsable de la supervision des opérations quotidiennes des Archives. Mais il accepte par ailleurs avec joie si vous lui offrez un verre au « Crachat de Fer », un pub non loin de là. Dirigé par des lascars qui lui doivent un ou deux services, c'est l'un des rares lieux où Oakwright se sent tranquille.

Le nain a des raisons de s'inquiéter – et d'être lourdement armé. Il complète ses revenus en jouant les « consultants » pour des lascars qui cherchent des informations sensibles. Pour 5000 po, il s'arrangera pour vous obtenir n'importe quel document des Archives. Mais il ne fait pas seulement ça pour l'argent. Oakwright est un parent de la factole précédente et il espérait la suivre quand elle a été destituée. Maintenant, le nain passe son temps avec Sombrebois, à l'observer en détail et faisant tout ce qu'il peut pour alimenter la suspicion sur la faction et pour discréditer le Duc.

Aram Oakwright ; mâle nain ; guerrier niveau 4 ; Planaire ; factor des Marqués ; humanoïde de taille M ; FP 4 : DV 4d10+8, pv 32 ; Init +1 ; VD 6m ; CA 14 (pris au dépourvu 13, contact 11); attaque au corps-à-corps + 7 (fléau d'arme lourd (m), 1d10+4, 19-20/ x2), à distance + 6 (arbalète lourde (m)*, 1d10, 20/x2) ou +7 (arquebuse dernier cri (m), 1d10+2, 20/x3); Attaques spéciales : Particularités : capacités de faction, vision dans le noir 18m, stabilité, +2 js contre le poison, haine des peaux vertes, +4 en CA contre les géants, connaissance de la pierre ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN. * (retour de flammes de 1 à 4 sur le jet pour toucher. Inflige 1d10 dégâts et 1d10 de plus si le résultat est un 10 et ainsi de suite). Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +8, volonté +2. Caractéristiques : force 16, dextérité 12, constitution 14, intelligence 10, sagesse 9, charisme 8. Compétences : connaissance (factions) +5, connaissance (Sigil) +4, escamotage +3, profession (politicien) +4. Dons : tir à bout portant, arme de prédilection (arquebuse dernier cri), spécialisation martiale (arquebuse dernier cri), tir de précision, rechargement rapide. Possessions : armure de cuir cloutée (m, 175 p.o.), fléau d'arme lourd (m, 315 p.o.), arbalète lourde (m, 350 p.o.), 20 carreaux (2 p.o.) ; arquebuse dernier cri (m, 500 p.o.) Valeur de l'équipement : 1342 p.o. Capacités de faction : toutes les compétences sont des compétences de classe ; Peut réduire le prix de tous les biens qu'il achète de 5 à 10%. +2 en escamotage Faiblesses de faction : ne peut faire l'aumône ni faire quelque chose sans être récompensé pour sa peine.

Le bâtiment lui-même : les Archives

Après avoir été fermé pour une dette impayée dont le délai était dépassé d'une semaine, de Collège de Bigby des Arts Académiques fut converti en Archives. Son campus était constitué de six bâtiments et ce, depuis des siècles. Un 7^{ème} bâtiment – une bibliothèque – y était même rattaché, mais fut vendu par les Preneurs, qui grâce au prix de cette vente, rénoverent les six autres. Bien sûr, des gars aussi matérialistes que les Marqués ne voulurent pas se séparer des livres, parchemins et autres trésors de

l'académie, donc ils ne vendirent que l'immeuble. Ces trésors de papier furent conservés dans les archives souterraines, pour servir de base à leur nouveau projet de recherche : *L'Histoire Secrète de Sigil*. Au travers des siècles, les factols successifs ont amassé des volumes rares et précieux dans les cryptes secrètes. Aujourd'hui, le complexe souterrain commence à dépasser en superficie les bâtiments au-dessus, ce qui risque de faire écrouler ces derniers (du fait des agrandissements successifs des soubassements).

Les six autres bâtiments étaient utilisés comme suit : un comme réfectoire, deux comme dortoirs pour les élèves, un pour les gens de la faculté, un énorme pour la faculté elle-même et un pour la distraction. Pour la plupart, ces bâtiments gardèrent leur fonction originale. Par exemple, dans le hall du réfectoire, aujourd'hui appelé le Hall de la Faction, les Marqués et leurs camarades peuvent trouver une nourriture appétissante – et même une petite chambre – pour un prix raisonnable. Les biges sans le sou peuvent bosser pour gagner leur souper ou le gîte, s'ils se sont arrangés comme ça à l'avance.

L'un des dortoirs des étudiants abrite « l'armée » de la faction. Le Duc Sombrebois a progressivement accru le nombre de membres de la faction présents dans ce Dortoir ; il abrite actuellement 2500 Marqués. Ces troupes sont appelées lorsqu'il faut renforcer une crypte pour éviter un éboulement, ou encore lorsqu'il faut déplacer des archives. Cela dit, les gens sont assez méfiants vis-à-vis de cette armée qui se constitue.

Le second dortoir des étudiants et celui de la faculté ont été convertis en annexes des archives principales. Le premier est appelé *les Archives des titres de propriété*, où l'on peut apprendre qui possède quoi à Sigil. Bien sûr, trouver le bon document est une tâche ardue et les Marqués vous y aideront pour un coût très arbitraire (dépendant de ce que vous demandez, mais aussi de qui vous êtes). *Les Archives du recensement* tentent d'avoir en

permanence une trace des gens qui vivent à Sigil, même si la population est très fluctuante dans un tel lieu de passage. Les Marqués ont une idée assez juste du nombre de naissance, mais pour ce qui est des décès, c'est une autre affaire – principalement parce que les Hommes-Poussière ne se soucient pas toujours de noter tous les macchabées que les collecteurs leur apportent. Le fait est que ces deux factions sont plus souvent sur le point de s'affronter que de travailler la main dans la main

L'ancien hall de récréation, haut de cinq étages, a été renommé *l'Académie d'Entraînement de Rowan*, et c'est l'endroit où il faut être si vous êtes un Marqué qui veut prendre du galon. Deux fois par semaine, dans l'auditorium du premier étage, ont lieu des affrontements en combat, magie, rhétorique, ou toute autre compétence. Si un militant de bas étage veut atteindre un rang plus élevé, il doit aller vers le factotum dont il veut la place et lui proposer un défi (certains militants arrivent parfois à « convaincre » le factotum de se retirer ou de prétendre à la position de quelqu'un d'autre ; quelques factotums bornés sont tout simplement éliminés). Comme c'est une source majeure de distraction à Sigil, les Marqués font payer l'entrée à tous les spectateurs – de même qu'aux challengers. Ces derniers doivent payer un coût de participation proportionnel à la position qu'ils essayent d'atteindre.

Lorsque ce hall n'est pas utilisé pour ces défis, il est dédié à l'entraînement. Par ordre du factol et sous la direction de Rayl Whitespoon (Planaire/ femelle githzerai/ guerrière niveau 4, mage niveau 6/ Marqués/ CN), les membres de la faction apprennent ici l'art de la guerre, aussi bien par la magie que par l'usage des armes. Whitespoon, quoique très égoïste, respecte le Duc et lui obéit volontairement – au moins jusqu'à ce qu'une nouvelle perspective ne se présente. Quelques 3000 personnes sont actuellement en formation dans cette Académie.

Au sein de l'Académie se trouve aussi un portail permanent vers Himinborg – un

bourg sur la première strate d'Ysgard, où réside parfois le Dieu de Sombrebois, Heimdall. Il y a pas mal de passage entre cette ville et Sigil, du fait de la popularité des défis qui ont lieu à l'Académie.

Le dernier bâtiment, qui donne son nom au campus tout entier, est tout simplement ce qu'on appelle *Les Archives* – une tour monstrueuse haute de 30 étages. On y trouve toutes les archives sur les cours de changes, les taxes, les lettres de crédit et tout ce qui a à voir avec l'argent. Sombrebois dispose de près de 3000 Marqués travaillant dans ce bâtiment, tous tournés vers la recherche de bribes d'informations qui pourraient servir au factol à prendre le contrôle de la ville.

Lorsqu'un excavateur trouve une info digne d'intérêt, il l'amène au premier étage, d'où elle est propulsée par des tubes métalliques magiques vers l'étage suivant. Suivant la nature de l'information, il se peut qu'on l'envoie à des étages encore supérieurs et les secrets les plus intéressants peuvent même atteindre le dernier étage (*pas mal de gens qui ne sont pas de la faction ont appris depuis le temps qu'il est possible d'échanger une info aux Marqués contre une pièce d'or ou deux*). Depuis que des informations sensibles traversent les Archives à longueur de journée, des gardes sont postés un peu partout dans le bâtiment ; de la même manière, des boules de cristal faisant office de sirènes d'alarmes sont situées à des endroits clés, facilitant le travail des gardes.

Sous les Archives repose la majeure partie du quartier général, puisque les sous-sols courent sous l'intégralité du campus, depuis le temps qu'on y fait des agrandissements. Une équipe de 4000 personnes tente de glaner le savoir issu de ces anciens parchemins et fait parvenir à Sombrebois des listes récapitulatives de ce qui a été trouvé. Les seuls visiteurs autorisés dans ces lieux sont d'autres membres qui ont des autorisations écrites du Duc lui-même. Durant son année de « règne », Sombrebois n'y a laissé entrer que 37 invités.

L'un des historiens les plus réputés des Archives est une géante du froid nommée Brigitte Gunnarsmoon (Planaire/ femelle géant du froid/ DV 14/ Marqués/ CN) ; elle est généralement trop occupée pour que vous la rencontriez, mais il arrive qu'elle soit suffisamment intriguée par une requête ou une personne insolite pour répondre. Le matois qu'il faut aller voir si vous n'avez pas trouvé ce que vous cherchiez et que personne n'a su trouver pour vous, c'est Aram Oakwright, connu pour être le bras droit du Duc aux Archives.

La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

L'attention du Duc Sombrebois est actuellement focalisée sur la rénovation des cryptes des archives, sous le campus du quartier général. Les salles souterraines ont été construites tellement à la va-vite lorsque les Marqués se sont approprié le campus, que les fondations des bâtiments ont été fragilisées et risquent aujourd'hui de s'effondrer. Le Duc a trouvé comme solution temporaire de consolider les bâtiments avec des sorts et des objets magiques et il a ordonné à Aram Oakwright d'engager des architectes, maçons et ouvriers pour conduire son grand chantier de rénovations.

La faction a aussi besoin d'aide d'un autre côté. Le réceptionniste en chef du *Hall des titres de propriétés*, un yuguloth nommé Ik'phus (Planaire/ mâle nycaloth/ DV 12+22/ Marqués/ NM), fatigué de jouer les éclaireurs dans la Guerre Sanglante – a besoin de gardes du corps pour accompagner des Marqués pour régler des conflits de propriété dans la Ruche. La paye est bonne, mais tout le monde a pour l'instant décliné la mission, comme la rumeur veut que ce boulot ait un lien avec les plaintes qui sont parvenues aux Greffiers à propos de la levée des taxes des Marqués.

On dit que le Duc a quelques soupçons à propos de certains grossiums de sa faction – Ziporath le deva déchu par exemple. L'excavateur a été désigné pour mener l'enquête

chez les Sensats, et même s'il a déjà ramené quelques informations intéressantes, Sombrebois le suspecte de pouvoir retourner sa veste.

En parlant de trahison, une serveuse des « *Bras d'Heshter* », nommée Larillian (Primaire/ femelle humaine/ niveau 0/ Marqués/ CN) jure avoir entendu Rayl Whitespoon raconter à un lascar un peu suspect des informations embarrassantes sur le Duc. Il est bien connu que Whitespoon et le Duc ont eu une aventure ; certains disent même que c'est comme ça que la githzerai a obtenu sa promotion.

Le fait est que Sombrebois a largué Whitespoon peu de temps après avoir rencontré Alisohn Nilésia, factole des Rectifieurs. A l'heure actuelle, il semble que la relation entre les deux factols soit devenue plus qu'amicale et ça semble avoir des conséquences sur les rapports entre ces deux factions. Certains doutent sérieusement qu'il puisse réellement aimer cette jeune fille et pensent qu'il veut se servir d'elle. Que le Duc veuille s'emparer de Sigil n'est pas un secret, même si personne ne sait comment il compte s'emparer de la Chambre des Orateurs, comment il pense parvenir à mettre de son côté la classe dirigeante, tout en évitant de se faire mettre dans un Dédale par La Dame des Douleurs.

Le Soltif

Lorsqu'une faction comme les Marqués utilise à ce point la menace, l'intimidation et les subterfuges pour arriver à ses fins, il n'est pas suprenant que certains de ses plans s'écroulent d'eux-mêmes. Prenez Ziporath, par exemple. Les soupçons du Duc sont fondés et il a raison de croire que ça pourrait jouer en faveur de la factole Erin Montgomery des Sensats. Celle-ci essaye de corrompre l'excavateur pour qu'il passe de son côté, mais l'ange a fixé son prix : il ne trahira qu'en échange de son retour en grace en tant que deva.

La factole Montgomery a lancé plus d'une attaque contre les Marqués. L'une des

équipes de consolidation, engagée par Oakwright pour rebâtir les souterrains des archives, contient un espion Sensat (Planaire/ mâle tieffelin/ mage niveau 15/ Sensats/ CB). Il se débrouille pour dérober les documents les plus importants et pour les remplacer par des faux. L'espion utilise un tunnel secret pour faire les aller-retour jusqu'au Sanctuaire des Sanctuaires dans la Salle des Fêtes. Cela dit, l'entrée du tunnel caché se trouve dans l'une des sections qui risquent le plus de s'écrouler.

Ces petits jeux ne sont que des égratignures si l'on réfléchit au plan de guerre de Sombrebois pour conquérir Sigil. Maintenant qu'il a été sacré factol, son prochain but est d'affronter Montgomery à la Chambre des Orateurs ; il compte sur ses excavateurs pour découvrir quelques obscurs secrets sur cette Sensat, pour la faire tomber.

Par ailleurs, Alisohn Nilésia a promis de lui fournir des taulards pour qu'il les utilise comme troupes le moment venu.

Enfin, les 2500 Marqués stationnés dans les dortoirs des Archives ne sont pas vraiment là pour consolider les souterrains. Lorsque Sombrebois tiendra tête à La Dame des Douleurs, il a prévu de répartir ces troupes partout dans la Cage pour que la Cité reste en l'état et que la portion dans laquelle il se trouve ne soit pas envoyée dans les Dédales. Les plus avisés de ses historiens travaillent sur *L'Histoire Secrète de Sigil*, et les plus anciens des autres bouquins des Archives pour trouver tout ce qui se rapporte aux Dédales et à La Dame des Douleurs. Il est sûr que quelque part, il y a une information qui lui permettra de battre celle qu'il considère dès à présent comme sa pire ennemie.

27- La Salle des Fêtes

Elle tient à la fois lieu d'opéra, de salle de concert, de musée, de galerie d'art, de taverne, de bar à vin et de quartier général de faction ; le tout mêlé à d'autres services qu'il vaut mieux ne pas tenter de décrire. Cela pourrait sembler curieux si l'endroit n'était

pas géré par les Sensats, dont le désir de faire des expériences s'applique non seulement aux arts, mais aussi à bien d'autres domaines. On raconte de drôles d'histoires sur ce qui se passe dans les arrière-salles de leur quartier général...

Mais ceux qui viennent ici pour le spectacle s'en moquent totalement. Ils veulent prendre du bon temps – du bon temps culturel et sécurisant, empreint de ce qu'il faut d'audace pour leur donner l'impression de courir un danger. Mais en dehors des peleurs et des coupeurs de bourse, les rues qui entourent la Salle des Fêtes n'abritent rien de très dangereux. De fait, les Sensats se rendent dans d'autres parties de la ville lorsqu'ils veulent vivre de « véritables » expériences.

Avec la Salle des Fêtes comme figure de proue, le quartier attire beaucoup de commerces en rapport avec l'art. On y trouve des marchands de curiosités artistiques, originaires de tout le Multivers, ainsi que des tavernes réputées pour le talent des bardes qui s'y produisent, pour leurs vins fins, leur nourriture raffinée ou leur confort à nul autre pareil. Les jongleurs parcourent les rues, les marionnettistes s'installent aux carrefours, les cracheurs de feu exposent leurs talents dans les ruelles et les magiciens élaborent de magnifiques illusions pour la foule. Même les étrangers participent parfois au spectacle en faisant une démonstration de leurs pouvoirs étonnants pour amuser les passants.

Ceux qui vivent et travaillent dans le quartier – les artistes, les acteurs, les musiciens et les saltimbanques – sont à peine fréquentables, si l'on en croit la plupart des autres sigiliens. Pourtant, les distractions qu'ils fournissent ne sont que l'honnête produit de leur entraînement et de leur talent. Bien entendu, l'idée qu'un chanteur ou un acteur doive travailler dur pour son art semble totalement absurde pour la plupart des biges.

..... Le Manifeste des Sensats

"Alors comme ça vous souhaitez rejoindre les Sensats, c'est bien ça ?"

Elle murmura à travers la pièce, et je ressentis soudainement un attrait pour sa voix, comme une irrésistible envie de la rejoindre - Erine Flambenoire Montgomery, la factole des Sensats. Je me tenais dans une petite antichambre du vaste complexe de la Salle des Fêtes, et contemplais mon hôte. Mon regard croisa le sien et, pendant un moment, je m'imaginais en train de nager dans ses yeux, telles des mares de couleur citronnée. Mais je souris uniquement d'un air pitoyable, avant de répondre, *"Non, gente dame, je crains que non"*.

Elle s'approcha de moi, sa robe pâle scintillant à la lueur des bougies. *"Eh, j'aurai pu le deviner à l'instant même où vous avez foulé mon tapis"* dit-elle froidement. *"Vous avez pris grande peine à me rencontrer, messire. Pourquoi êtes-vous ici alors ?"* Je secouais la tête. *"Croyez-moi, je suis bien tenté, mais je ne peux rejoindre vos rangs - mon travail me l'interdit."*

"Votre travail ?" Ses mots furent accompagnés d'un froncement de sourcils.

"Oui gente dame. Je suis chroniqueur pour le Tempus Sigilian."

"Hmph" répondit-elle, sans être apparemment impressionnée. Avait-elle perçu mon mensonge ?

"Et quel rapport cela a-t-il à voir avec moi ?"

"Je souhaiterais vous interviewer... en savoir plus au sujet de votre faction," dis-je avec impatience, persuadé que j'avais réussi à la duper. *"Ma mission..."*

"Hé attendez, qu'est ce qui vous fait croire que je vous accorderai une interview ?" m'interrompit-elle. Ses yeux me contempnaient, tandis qu'elle croisait ses bras sveltes et dénudés contre sa poitrine. Je la fixais sans hésitation, sans cacher mon admiration tremblotante - ou bien était-ce la peur ? Puis

je pris son visage entre mes mains et l'embrassai avec toute la fougue qui était en moi.

Elle me repoussa gentiment, et un sourire amusé se dessina sur ses lèvres charnues. *"Je crains que ce ne soit une raison suffisante, mon ami"*.

Je lui retournais son sourire. *"Alors, comment était-ce, gente dame : vous n'aviez jamais été interviewée de la sorte"*.

Montgomery s'arrêta pour reprendre son souffle, puis jeta sa tête en arrière et se mit à rire, tandis que ses cheveux cuivrés ondoyaient sur ses frêles épaules. *"Bien, vous avez gagné !" Elle désigna le canapé couvert de soie qui se trouvait derrière nous, et nous nous assîmes. Elle me regarda pendant un moment, assez curieuse. "Très bien", dit-elle, "mais je tiens à voir l'article avant publication"*.

"En général nous n'accordons pas cela, gente dame," répondis-je lentement. Peut-être suspectait-elle quelque chose finalement ?

Elle eut un petit sourire narquois, et une certaine allégresse illumina son visage. *"Et moi, normalement, je n'étales pas les soltifs qui me concernent ni ceux de ma faction. Ce sont mes conditions, chroniqueur. Acceptez-les ou partez !"*

Je levais ma main, un sourire grandissant lentement sur mes lèvres. *"Je suis d'accord avec vos conditions, gente dame, je les accepte !"*

Elle me regarda avec une telle inspiration dans ses yeux, dans son corps tout entier. Je savais que je me tenais en présence de quelqu'un qui me donnerait tout - quelqu'un qui serait entièrement présent, ici et maintenant, et qui ferait de moi la seule chose la plus importante de sa vie, même si ça ne devait durer qu'une conversation. Je faillis lui révéler mes secrets, sans attendre, manquant de dévoiler que je n'appartenais à aucune gazette d'enfumés.

Mais j'ai gardé mon sang froid. Et c'est ainsi que j'appris le soltif sur Erine Flambe-noire Montgomery, la factole des Sensats.

- Rathvold Rathson

(Ce chapitre est dédié à la mémoire de Rathvold Rathson. Le pauvre bougre a été retrouvé mort peu de temps après m'avoir rapporté ses découvertes, et plusieurs pages de ses notes disparurent de mes dossiers avant qu'elles ne puissent être incorporées dans ce recueil. Bien que sa mort soit assurément une tragédie, je suis persuadé que Rathson serait d'accord pour dire que le plus grand crime fut d'avoir dérobé la vérité. - Ed.)

Histoire des Sensats

« La factole Montgomery fut plus qu'heureuse de parler de sa faction avec notre interviewer Rathson, chacun de ses mots brûlant de sa passion d'être une Sensat. Je crois que ses mots parleront d'eux-mêmes. »

« Etre une Sensat est, purement et simplement, la meilleure chose à travers les plans – si vous êtes une vraie Sensat, cela va sans dire. Ce qui est sûr, c'est que la Société des Sensations a une légion de membres, mais nombre d'entre eux n'y sont que pour le plaisir. Et ces biges-là ne comprennent pas qu'être un Sensat, c'est beaucoup plus. Je garde ces pauvres bougres, malgré tout, parce qu'ils sont utiles ; ils œuvrent au bon fonctionnement de la Cage. Et il y a de l'espoir pour eux. La plupart apprennent au moment approprié qu'il y a plus dans la vie que de satisfaire son ventre ou ses envies sexuelles.

Dans chaque civilisation, il y a des gens qui savent comment – mais surtout qui se permettent de – laisser tomber leurs inhibitions. Et c'est la volonté de tout essayer, que ce soit physiquement, intellectuellement ou émotionnellement, qui distingue le vrai Sensat. C'est être dans un tel état de conscience et de préparation psychologique que la peur ne vous affecte plus. Que seuls le désir de l'expérience et de la sensation à venir nous étreignent, le désir du moment qui va suivre. Ce n'est que si ça doit lui risquer la vie ou la santé qu'un Sensat refusera de tenter une nouvelle expérience. Nous vivons chaque moment comme si

c'était la seule chose qui comptait, cherchant toujours les nouvelles expériences, les nouvelles sensations, les nouvelles réalités, les nouvelles perspectives – tout ce qui nous donnera une meilleure prise sur le monde dans sa grandeur.

Bien sûr, nous payons le prix pour avoir un tel état d'esprit : plusieurs factions nous voient comme des débauchés ou des alcooliques. Que ce soient les lascars comme les Rectifieurs, la Morne Cabale, la Garde Fatale, ou les Homme-Poussière, notre attitude les perturbe. Les Gardes Fatales pensent même qu'il est à leur avantage que les Sensats s'avinent dans quelques fêtes, parce que ça sert l'entropie. Cette faction, comme les autres, n'a pas compris qu'il y du vrai en toute chose. Et qu'en expérimentant tout, on apprend la vérité.

Mais ce que nous voyons également, c'est la souffrance qu'il y a à vivre avec leurs philosophies de la vie, alors nous faisons de notre mieux pour faciliter leurs vies en les distrayant. « Le Plaisir est le baume qui tient la violence et la folie en échec », à ce qu'on dit. Et c'est vrai que sans la Société des Sensations – sans le plaisir que nous distillons dans cette cité – tout le monde serait azimuthé. Il y a trop de gens les uns sur les autres, trop de passions et de désirs opposés, trop de philosophies qui essayent de se supplanter les unes les autres. Donc nous sommes la valve de sécurité : on permet un peu de décontraction.

La chanson dit qu'il y a longtemps, la Cage était plus ordonnée et organisée et qu'elle était un peu moins sur le point d'exploser. Mais les temps changent, n'est-ce pas ? Sigil attire des biges – comment dirais-je ? – un peu chaotiques. Des créatures et même des philosophies étranges se sont installées dans la Cité. Les forces de la Loi et du Chaos, du Bien et du Mal ont eu à se mélanger et seulement une neutralité véritable peut maintenir l'équilibre. Dans l'ancien temps, il y a quelques 700 ans, les Sensats n'étaient pas vraiment une organisation, juste des gens rassemblés pour

prendre ce qu'il y a de bon dans la vie et s'amuser – par exemple aller jeter un petit coup d'œil dans les Carcères et revenir – ou créer une nouvelle distraction dans un coin caché de Sigil.

La rumeur a couru à propos de ce qu'on faisait et ça a attiré les gens. Quelques casses-pieds ont bien dit que nous n'étions que des gens blasés avides de sensations nouvelles, ou encore des curieux maladifs. Mais des matois un peu plus sages ont compris que la Cage était entrée dans une nouvelle ère et que notre influence allait un peu libérer les esprits. Et les premiers Sensats ont compris que ça pouvait rapporter d'apprendre à concilier et satisfaire les besoins divergents d'une population si bigarrée. Et ça nous a fait gagner pas mal de jonc, ce qui a notamment permis d'acheter la Salle des Fêtes, un palais où on a pu jouer des pièces et autres spectacles venant de tout le Multivers. On pouvait voir le spectacle d'un leucrotta dressé qui sautait à travers des cerceaux tout en récitant de la poésie Ardistanienne. Ou encore la naissance d'un cambion, avec son père balor tenant la main et essuyant le front de sa femme en train d'accoucher. C'était déjà un gros business pour nous. Et même aujourd'hui, même si nous préférons des œuvres plus cérébrales, notre faction organise toujours ce genre de « performances ».

Et les nouveaux venus à Sigil ont toujours besoin qu'on les affranchisse sur le Multivers, spécialement les petits Primaires qui viennent juste de réaliser qu'il y a quelque chose par-delà leur petit monde ! Nous, les Sensats, sommes attractifs pour eux, parce que nous ne les rejetons pas. Ce n'est qu'après que nous faisons une sélection. Les biges qui ne seraient pas de vrais Sensats veulent les mêmes distractions nuit après nuit, les mêmes ivresses, les mêmes euphories. Se contentant d'un seul stimulus, certains de ces lascars ne voient même pas pourquoi quelqu'un aurait besoin d'autre chose. Et ça, ce n'est pas du tout être un Sensat.

Par ailleurs, il arrive que de nouvelles philosophies prennent de l'importance à Sigil. Et vous pouvez être sûr que pour chaque nouvelle tendance, vous aurez deux ou trois factions qui voudront se former – toutes sûres de détenir les secrets du Multivers et essayant de convertir autant de biges qu'elles peuvent. Et si le fait de devenir une faction ne demandait que du jonc, vous en auriez une demi-douzaine qui apparaîtrait par jour ! Ce serait le chaos. Et vous pouvez être sûr que La Dame voudrait mettre fin à tout ça, parce qu'elle a déjà imposé un nombre fixe de factions (15) : ça, c'était une bonne chose – parce qu'elle a probablement empêché une guerre civile.

Lors du Grand Bouleversement, pas mal de factions ont disparu, mais nous fûmes assez forts pour tenir le coup. Bien sûr, pas mal de nos membres moururent, mais ce fut presque une bénédiction, puisque nous avons pu être plus sélectifs avec les suivants. Et nous avons voté entre nous pour élire un factol qui aiderait à organiser la Société, ce dont nous avons sérieusement besoin. Nous laissons toujours entrer tout le monde, que vous soyez bon ou mauvais, loyal ou chaotique, Primaire ou Planaire. Tout ce qui compte, c'est d'avoir un vrai désir de sentir, d'expérimenter ce que le Multivers a à offrir. La personne doit goûter une douzaine de types de miels différents, savourer chaque variété et en décrire les qualités et défauts. Et il faut qu'elle nous convainque de sa sincérité. Et sur ce point, croyez-moi, je sais voir des larmes de crocodiles jusque dans les yeux d'un quasit.

Tout ça ne veut pas dire que n'ayons pas de plans ou de buts. C'est juste que nos plans ne sont pas aussi radicaux que ceux, par exemple, du Duc Sombrebois. Le factol des Marqués veut s'emparer de la Cité des Portes. Mais les Sensats dirigent déjà la Cité ; on n'a pas besoin d'une déclaration formelle pour le savoir. En ce moment, nous sommes presque 40000 à travers la ville. Imaginez ce que ça donnerait si j'organisais un rassemblement. Après tout, on contrôle tous les lieux qui ont trait à la distraction, qu'ils

soient publics ou privés – qu'est-ce que les gens feraient sans nous à part faire la guerre ? »

« Après cette discussion, cher lecteur – et j'utilise le terme « discussion » ironiquement, comme Rathson m'a dit avoir été hypnotisé par le flot de paroles de la factole Montgomery – cette dernière a déclaré que l'entretien était terminé. Rathson a terminé par la suite son enquête dans la Salle des Fêtes et c'est ce qui suit... »

..... Les grossiums de la faction

Factole Erine Flambenoire Montgomery

A 33 ans, Erine Montgomery a vu et fait plus de choses que la plupart des planaires trois fois plus âgés. Alors qu'elle grandissait dans le petit village de Têtecrasseuse, dans l'Outreterre, au sein du royaume de Tir Na Og, sa famille a découvert son talent mental pour la guérison.

A son plus jeune âge (10 ans), elle devint novice de Diancecht, la divinité celtique des soins. A 13 ans, elle était déjà prêtresse initiée, formée et destinée à prodiguer des soins de manière impartiale, autant aux amis qu'aux ennemis. Et lorsqu'un raid de la Guerre Sanglante passa par Tir Na Og quelques années plus tard, Montgomery participa de toutes ses forces à guérir les blessés. Malheureusement, elle n'avait plus de sorts lorsque le capitaine tanar'ri Za'rafas et quelques-uns de ses compagnons s'écroulèrent devant elle. La plupart des fiélons moururent, mais quelques survivants allèrent faire leur rapport dans les Abysses. Il se trouvait que Za'rafas était le favori d'un puissant Seigneur des Abysses et Montgomery fut nommément blâmée pour avoir laissé mourir le capitaine. Le Seigneur commença à envoyer des assassins après elle et il faut bien dire que la manière dont elle leur échappa reste encore secrète.

C'est donc à 17 ans que Montgomery quitta Tir Na Og, espérant épargner sa famille et ses amis de la colère des tanar'ris à sa poursuite. Durant la décennie qui suivit, elle ne fit que passer de monde en monde du

Plan Primaire (le récit du temps où la factole voyageait avec les chevaliers Skylarian a disparu de mes notes avant que cet ouvrage ne soit rédigé).

Elle était encore suffisamment jeune pour vouloir mener une vie tumultueuse – ce qu'elle ne pourrait jamais faire en redevenant prêtresse à Tir Na Og. De ce fait, elle rejoint un groupe décadant appelé la « Pax Imperica ». Hypnotisée par leur manière de gérer leur vie dans le plaisir, elle apprit à leurs côtés à apprécier les vins fins, la bonne chaire, mais aussi et de plus en plus des plaisirs encore plus sensuels.

Cuatha Da'nani (Primaire/ mâle demi-elfe/ rôdeur niveau 15/ Sensat/ LB) était esclave à la cour du roi où Montgomery était une favorite et fréquemment invitée. Ses yeux de jade ne pouvaient qu'être charmés par ce qu'elle voyait : un corps grand et finement musclé, combinant le meilleur des ascendances humaines et elfiques. Ses yeux, qui en tout premier attirèrent l'attention d'Erine, était d'un vert si semblable aux siens qu'à chaque fois qu'elle regardait Da'nani, elle avait l'impression de se regarder elle-même. Mais l'image que ça lui renvoyait n'était pas très belle : fière, sadique, égoïste et arrogante. Montgomery avait encore suffisamment d'âme pour ressentir de la honte et ça l'éloigna pour un temps du demi-elfe.

Et puis un jour, le nom de Cuatha fut appelé pour une des distractions nocturnes, appelée la Broche, un cirque d'atrocités, où le demi-elfe n'avait aucune chance de survie.

Même si elle avait assisté – et même participé – aux horreurs de la Broche de nombreuses fois auparavant, Montgomery n'en avait certainement pas envie cette nuit-là. Elle libéra Da'nani en secret et utilisa une clé de portail pour fuir vers Sigil ; depuis lors, ces deux-là sont en couple. Bien sûr, le besoin de sensations de Montgomery ne saurait être entièrement satisfait, juste canalisé. Elle a rejoint les Sensats un an après son arrivée dans la Cage. Elle sait que l'hédonisme a détruit plus d'un membre de

la faction et comme factole, elle tente de pousser les Sensats dans des recherches plus cérébrales que le plaisir immédiat à n'importe quel prix.

Da'nani a adhéré à la faction, lui aussi, comme conseiller de la factole ; il l'a aidée dans sa rapide ascension et il est actuellement son bras droit. Le demi-elfe porte de l'intérêt à tous les visiteurs, spécialement les aventuriers et voyageurs de pays étrangers. Même un béjaune peut recevoir un accueil chaleureux par rapport aux standards sigiliens.

Eryne Flambenoire Montgomery ; femelle humaine ; psion niveau 1 (égoïste-psychométabolisme), prêtre niveau 9 de Diancecht ; factole de la Société des Sensations ; humanoïde de taille M ; FP 10 : DV 1d4+1 (psion) +9d8+9 (prêtresse) ; pv 63 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 14 (pris au dépourvu 12, contact 12) ; BAB +6/ lutte +6 ; attaque au corps-à-corps +7/+2 (*masse lourde* +2 *sainte de destruction*, 1d8+2 bien +2d6 contre mauvais, 20/x2) ou distance +7/+2 (*annulat* +3 *de retour*, 1d6+3, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants ; Particularités : capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LB

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +7, volonté +11

Caractéristiques : force 9, dextérité 14, constitution 13, intelligence 14, sagesse 17, charisme 20.

Compétences : équilibre +5, escalade +2, concentration +14, connaissance religion +7, diplomatie +18, premiers secours +10, perception auditive +10, psychologie +10, détection +10, auto-hypnose +6, natation +3.

Dons : puissance magique divine*, augmentation d'intensité, emprise sur les morts-vivants x3.

*don du *Codex Divin*

Sorts (6/ 5+1/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 3+1/ 2+1, NLS 9, DD 13+niveau de sort) : 0^{ème} niveau : *création de vin* x2, *détection de la magie, lumière, lecture de la magie, résistance* ; 1^{er} niveau : *charme-personne* (d), *compréhension des langages, soins légers, détection du mal, résistance à l'alignement planaire* ; 2^{ème} niveau : *résistance aux effets planaires, soins modérés, invisibilité* (d), *immobilisation de personne, intuition divine** ; 3^{ème} niveau : *négarion de l'invisibilité, panoplie magique* (a), *cercle magique contre la mal*, *résistance aux énergies destructives de groupe**, *héroïsme* (d) ; 4^{ème} niveau : *aura d'énergie positive, soins intensifs, allié d'outreplan* (d) ; 5^{ème} niveau : *dévastation** à intensité augmentée, *charme personne* à intensité augmentée, *scrutation* (d).

*sorts du *Compendium Arcanique*

Domaines : Luxure (1/ jour, au prix d'une action libre, augmente son charisme de 9 pour un round), Orgueil (quand elle obtient un 1 à un js, elle peut le rejouer).

Renvoi des morts-vivants : 20/jour, 1d20+7, efficacité 2d6+14.

Choix de capacités psioniques (DD 12+ niveau de la capacité, 3 points d'énergie psionique) : 1^{er} niveau : *armure inertielle, voyageur astral, lien sensitif*.

Possessions : *pierre ioun (violet vif, bouclier de la foi, charme-personne, protection contre le Mal, 36000 p.o.), masse lourde +2 sainte de destruction (72312 p.o.), annulat +3 boomerang (32350 p.o.), baguette de projectile magique (5250 p.o., NLS 7).*

Valeur de l'équipement : 145312 p.o.

Capacités de faction : *vision dans le noir 18m* ;
+1 aux js contre les poisons.

+2 aux jets de détection lors des tests de surprise.

Détection des mensonges : 10% du temps (20% avec les humains).

Toucher sensoriel 1/jour : transfère 1d10 points de vie de lui à une autre personne.

Savoir bardique, comme un barde niveau 1

Faiblesses de faction : en tant que Sensat, Eryne ne peut pas résister au besoin de faire des expériences nouvelles

Annali Tissetoile

Le pelage d'Annali Tissetoile est d'une variété angora très rare, noire et de plusieurs pouces de long. Elle a un visage assez attirant, bien qu'elle louche à cause des *yeux magiques* qu'elle porte. En plus de diriger les procédures d'enregistrement et d'endocritinement à la Salle des Fêtes, elle s'occupe de coordonner la plupart des entraînements, planifiant tout près d'un an ou deux à l'avance. Elle est toujours en quête de gens ayant vécu des expériences originales à ajouter au Sensorium, ce qui fait qu'elle est très accessible pour le bige moyen débarqué du Plan Primaire. Elle accordera facilement des petits entretiens à un lascar qui a un talent quelconque à faire partager.

Annali Tissetoile ; femelle bariaure ; guerrière niveau 7 ; Planaire ; factotum des Sensats ; Extérieur de taille M ; FP 12 : DV 3d8+3 (bariaure) +7d10+7 (guerrière), pv 74 ; Init +5 ; VD 9m ; CA 22 (pris au dépourvu 21, contact 11); Attaque au contact +12/+7 (*cornelame* +2, 1d8+3, 19-20/x2) ; espace occupé 3m/ allonge 3m ; Attaques spéciales : charge puissante ; Particularités : vision dans le noir

sur 18m, quadrupède, +2 aux js contre les sorts et effets affectant l'esprit, RM 18 ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +9, volonté +6.

Caractéristiques : force 13, dextérité 10, constitution 12, intelligence 15, sagesse 12, charisme 9

Compétences : escalade +5, dressage +3, intimidation +3, déplacement silencieux +10, détection +13, discrétion +10, natation -5, perception auditive +11, psychologie +5, saut +12, survie +11.

Dons : enchaînement, succession d'enchaînement, esquive, science de l'initiative, attaque en puissance, arme de prédilection (cornes), spécialisation martiale (cornes), science du critique (cornes), expertise du combat.

Possessions : harnois (m, 1650 p.o.), écu en fer (m, 170 p.o.), *cornelames* +2 (qu'elle porte comme de simples cornes, 8350 p.o.), *cape de résistance* +2 (4000 p.o.), *yeux de visions lucide/ charme* (56000 p.o. +75000 p.o., Annali perçoit en permanence la réalité au travers de ce sort de *vision lucide*, elle sait donc en permanence qui ou quoi se trouve dans la Salle des Fêtes, et tout intrus peut grâce à cet objet magique être *charmé*).

Valeur de l'équipement : 145170 p.o.

Capacités de faction : *vision dans le noir 18m* ;
+1 aux js contre les poisons.
+2 aux jets de détection lors des tests de surprise.

Détection des mensonges 10% du temps (20% avec un bariaure).

Toucher sensoriel une fois par jour (transfère 1d10 points de vie de lui à une autre personne)

Faiblesses de faction : en tant que Sensat, Annali ne peut pas résister au besoin de faire des expériences nouvelles.

Le bâtiment lui-même : la Salle des Fêtes

De tous les chefs-d'œuvres d'architecture que l'on trouve à Sigil, nombreux sont ceux qui disent qu'il n'y en a pas de plus extraordinaire que la Salle des Fêtes, le quartier général des la Société des Sensations. C'est un bâtiment d'une grande grâce et d'une grande beauté. Cette magnifique structure s'élève à 300 mètres dans le ciel, ses arcs-boutants et ses supports allant d'un pinacle à l'autre, faisant de la Salle des Fêtes l'un monument majeur du ciel sigilien.

On le remarque aussi très facilement depuis la rue, comme des légions de

jongleurs, de chanteurs, de danseurs et autres, se rassemblent autour des entrées, espérant une pièce ou deux de la part des passants.

La Salle des Fêtes a plus de 600 ans et sa construction prit à l'époque près d'un siècle, comme les Sensats ont parcouru les plans et un millier de mondes primaires juste pour trouver la bonne pierre, le bon bois, la bonne peinture, vitre ou matériau. En effet, les murs de granite de la Salle des Fêtes sont de 50 textures différentes qui appellent toutes à être touchées, ses sols sont de marbre veiné aux couleurs de l'arc-en-ciel, ses fenêtres sont faites de cristaux extraits de 100 cavernes différentes. Tout, jusqu'au mortier a été réfléchi et planifié ; partout où l'on regarde, il y a quelque chose à voir ou à toucher.

Même l'entrée principale est une merveille : les portes sont hautes de 30 mètres, grandes et étroites, elles sont entourées de pierres brillantes qui forment des images abstraites figurant la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût. Contre le mur d'enceinte, un geyser d'eau bleue cristalline entre en éruption régulièrement et monte dans les airs à des dizaines de mètres, se dissipant visiblement en l'air.

La Salle des Fêtes est aussi remarquable par le fait qu'elle est l'un des seuls bâtiments sigiliens à prendre en compte les propriétés dimensionnelles de la ville. De l'extérieur, cette structure couvre une surface de 250 mètres de diamètre et 300 mètres de hauteur.

Mais à l'intérieur, le bâtiment est beaucoup plus important, certains sages ont prétendu que ce que pouvait contenir la bâtisse était de 2 à 5 fois plus important que ce que les dimensions extérieures le suggèrent. Et la Salle des Fêtes est encore plus grande et luxueuse à l'intérieur. Des parfums d'encens volent en l'air, se mélangeant aux senteurs d'épices, et d'autres encore. Chaque salle, chaque hall est embelli de couleurs variées, du pastel le plus pâle aux tons les plus vifs. Dans chaque pièce aussi, vous vivrez une expérience auditive différente, des entrechoquements d'épées

dans la salle d'entraînement aux vivats et applaudissements des théâtres.

Le rez-de-chaussée de la Salle des Fêtes comporte principalement trois théâtres et deux Sensoriums. Il y a aussi les quartiers de la faction – les salles de réunion, de lecture, les appartements privés,... Les autres étages abritent un nombre incalculable de distractions qui ne pourraient toutes être décrites. On peut juste dire que vous pourrez visiter des Sensoriums, des tavernes qui servent les alcools les plus fins, des musées avec les statues les plus vivantes, les joailleries abritant les ors les plus purs, et plein d'autres services encore.

Un nouveau-venu dans ces lieux sera sans doute contacté par Annali Tissetoile, une bariaure qui s'occupe de consigner l'identité des visiteurs et de les endoctriner. Elle pourra toujours vous guider vers ce que vous cherchez.

Les Théâtres : Le Hall de Ren, nommé en l'honneur d'un légendaire héros primaire des temps anciens, est le plus grand théâtre public de Sigil. Il y a deux représentations par jour, quasiment toujours à guichet fermé. Les spectacles varient : une nuit un githyanki joue, le lendemain c'est un homme-lézard qui danse dans un ballet, le surlendemain les hurleurs du Pandémonium offrent un opéra. Les Sensats proposent des spectacles somptueux, sans avoir à dépenser d'argent pour les acteurs, pour les décors, la musique et autres sensations magiques.

Le Théâtre Elloweth est plus petit, plus intime, généralement utilisé pour des pièces dramatiques et des interprétations de danse. Son plafond est fait de coquillages multicolores quasiment transparents qui rendent l'endroit très lumineux. De ce fait, durant la journée, on peut assister à des récitations de poésies et à des lectures...

L'Amphithéâtre Northumber est de la même taille que le Théâtre Elloweth, mais il est en extérieur. Les sièges sont taillés dans la roche, descendant jusqu'à une scène en contre-bas. Des débats et des duels de

réthorique sont organisés ici, entre tous les opposants qui veulent un auditoire. Habituellement, il y a trois « performances » par jour, bien que certains duels magiques aient lieu la nuit – notamment quand les explosions de feu offrent un plus joli spectacle.

Les Sensoriums : les Sensoriums sont des pièces de la Salle des Fêtes où les gens peuvent enregistrer leurs expériences de certains événements ou sensations. On trouve ici le Sensorium public et le Sensorium des Sensats, utilisable seulement par les membres de la faction – même un bon paquet de jonc ne suffira pas à vous y faire entrer.

Heureusement, des Sensats bavards ont partagé avec nous les secrets de ces salles. Les expériences stockées dans les *pierres sensorielles* sont très détaillées, très impressionnantes, relevant généralement de la vie d'autres Sensats. La factole Montgomery a instauré une nouvelle politique visant à faire passer tous les jeunes Sensats par ces pierres, pour qu'ils vivent toutes ces sensations. Elle a aussi ordonné à tous les Sensats d'enregistrer toute sensation nouvelle qu'ils vivraient, pour que les autres puissent en tirer bénéfice. Découvrir ces expériences collectives des Sensats est aussi un bon moyen d'évoluer dans la hiérarchie de la faction. Et l'utilisation du Sensorium est gratuite pour les membres de la faction.

Le Sensorium public est assez différent. C'est un lieu bondé de monde 24 heures sur 24. Plus de deux cent pièces sont disponibles à chacun des 20 étages de cette partie de la Salle des Fêtes. La plupart des salles individuelles offrent des sensations qui durent entre 5 et 20 minutes et coûtent à peu près 10 po. Un certain nombre de duo-sensoriums, faits pour deux personnes, durent près d'une demi-heure, et coûtent 20 p.o. par personne. Un bige avec un budget illimité ou des fêtards voulant tous goûter à la même expérience peuvent louer un Sensorium de luxe. Ces derniers coûtent 100 p.o. par participant, durent 4 heures, et

doivent être réservés une semaine à l'avance. Des groupes d'aventuriers enregistrent souvent leurs expériences au Sensorium Public et se les rejouent pour l'entraînement, particulièrement si leur aventure n'a pas été un succès. Certains groupes utilisent même ces salles pour préparer des voyages qui vont les mener dans des endroits étranges ou dangereux.

La procédure pour utiliser une *Pierre sensorielle* est toujours la même. Après avoir commandé une expérience particulière, on entre dans le Sensorium. Le client concentre ses pensées en tenant la *Pierre sensorielle* – une pierre petite et ronde faite de minéraux semi-précieux et qui contient la force entière de l'expérience (la Salle des Fêtes abrite des millions de *pierres sensorielles* ; si on les éloigne des Sensoriums, elles perdent leur enchantement). Un Sensat reste près du client pour l'aider à se concentrer. Doucement, la magie contenue dans la pierre se libère, et le lascar – spécialement si c'est la première utilisation – est littéralement submergé par la sensation. La pièce perd toute réalité ; rien d'autre que la sensation n'existe alors. Certains bougres deviennent accros à des expériences sans risques, mais les Sensats restreignent l'entrée à trois utilisations de pierres par jour.

Les Sensats ont une collection impressionnante de sensations, d'expériences, et d'événements, mais ils payent 500 p.o. pour une expérience nouvelle qui ne serait pas dans leur catalogue (spécialement quelque chose qui pourrait être utilisé contre le Duc Rowan Sombrebois). Un matois qui est convaincu qu'il a quelque chose à échanger peut entrer dans le Sensorium Public et le signaler au vendeur de tickets. S'il a de la chance, il sera escorté jusqu'à une salle du deuxième étage pour faire un enregistrement détaillé sur une pierre vierge. Ce processus prend près d'une heure, même si les expériences les plus longues et les plus complexes durent environ un jour entier à inscrire. Un Sensat reste avec la personne tout du long, posant des questions pour affiner, nuancer et préciser l'expérience. Cela

permet aussi au Sensat de réajuster empathiquement l'expérience.

Quartiers privés, salles de classe et Sanctuaire : le reste du rez-de-chaussée de la Salle des Fêtes est divisé en de nombreuses salles dont les fonctions sont assez variées, des appartements privés aux salles de réunions publiques.

Le Hall d'entrée abrite des piliers, une estrade, et un trône – des antiquités conservés depuis les temps anciens. Cuatha Da'nanin s'assoie souvent sur le trône pour recevoir les visiteurs. Il s'occupe des « relations publiques » près de six heures par jour, ce qui fait qu'il est probable que des nouveaux-venus aient affaire à lui. Le hall de réception privé d'Erine Flambenoire Montgomery se situe juste derrière l'estrade, et Da'nanin passe souvent dans cette pièce pour discuter avec la factole. Il est de notoriété publique que les chambres privées contiennent de nombreuses portes secrètes abritant des gardes et des salles de *téléportation* – et on dit que certaines de ces pièces mènent directement aux quartiers de la factole et de ses proches.

Une bonne portion du quartier général des Sensat est consacrée à l'apprentissage, puisqu'on y trouve des salles de classe ou de lecture. Des démonstrations de magie, de talents de voleurs ou de combat à l'arme – accompagnées de lectures sur à peu près tous les sujets du Multivers – ont lieu toute la journée et la nuit durant. Les Sensats sont plus qu'encouragés à l'étude et l'apprentissage, et chaque Sensat passant par Sigil est censé passer par l'aire d'entraînement, ne serait-ce que pour apprendre une nouvelle technique. Les membres d'autres factions peuvent participer à ces sessions, s'ils sont accompagnés d'un Sensat et qu'ils payent 10 p.o.

Le cœur de la Salle des Fêtes est le Sanctuaire des Sanctuaires, un lieu mystérieux seulement accessible depuis les appartements de la factole (*Rathson a appris les secrets sur ce lieu de la bouche d'un Sensat à qui il avait payé quelques tournées*

– *Ed.*). Un matois qui prétend y être entré a décrit son sol comme une mosaïque magnifique faite de pierres précieuses et semi-précieuses (lapis lazuli, saphir, opale...). La mosaïque représente le symbole de la faction et étrangement, cette ancienne version ressemble un peu plus à La Dame des Douleurs (*Le reste de la description du Sanctuaire a disparu de mes notes avant l'édition actuelle du Manifeste du Factol – Ed.*).

La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

La Société des Sensations est très sujette aux ragots – et pour cause, si vous avez la réputation d'essayer *tout et n'importe quoi*, on pourra imaginer à votre propos *tout et n'importe quoi*. Bien sûr, toutes les rumeurs ne sont pas fondées (pas même la moitié d'entre elles), c'est juste que les Sensats eux-mêmes passent outre.

Le sujet de conversation actuellement en vogue tourne sur le Duc Rowan Sombrebois, qui est devenu factol des Marqués d'une manière particulièrement rapide, donc suspecte. Plus d'un Sensat murmure que le Duc veut s'emparer de Sigil, mais la plupart rit à cette idée – après tout, si c'est la volonté du Duc, il va d'abord vouloir surpasser l'influence formidable que la factole Montgomery a à la Chambre des Orateurs. Ce n'est pas un secret que le factol Hashkar des Greffiers et la factole Darius du Signe de l'Un votent généralement de la même manière que Montgomery, et elle a récemment fait un grand pas en ramenant Karan des Xaositectes de son côté – en quelques occasions, du moins.

« *Ne t'en fais pas trop, mon gars* », m'a dit un centaure sortant d'une performance au Théâtre Elloeweth, « *Erine n'est pas en train de perdre la face, pas contre un faiseur comme le Duc. Ne dis pas que c'est moi qui te l'ai dit, mais on a placé quelques espions chez les Marqués, et ça pourra pas faire de mal, n'est-ce-pas ?* »

Ce fut plus dur de trouver un Sensat disposé à parler des plans même de la factole par rapport à la Cité des Portes. Mais il semble que la rivalité entre Montgomery et le Duc ne soit pas qu'une chamaillie politique. La factole des Sensats avait commencé depuis longtemps à monter un stratagème pour que la Société des Sensations se place au-dessus des autres factions, à peu près comme un Seigneur des Neufs est au-dessus du plus petit lémure. Mais l'essor rapide du Duc lui a mis une épine dans le pied. Comme m'a dit un gnome bien habillé : *« lorsque notre factol aura remis le Duc à sa place, aucun doute qu'on pourra prendre la place qui nous est dûe. Rejoins-nous tant que tu peux, parce que si t'es pas avec nous sur le tapis, tu vas te retrouver dans la boue. »*

Deux autres conversations menées à la Salle des Fêtes ont aussi été instructives. On a appris qu'une fenêtre avait été brisée et que « probablement » un grand nombre de *pierres sensorielles* auraient été volées. La faction sait qu'elle peut s'attendre au pire, à savoir qu'hors du quartier général, les expériences enregistrées ont été perdues. Des aventuriers recherchant des missions un peu originales pour recréer ces sensations perdues n'ont qu'à donner leurs noms à Annali Tissetoile.

L'autre chanson est encore plus problématique : un grand nombre de tanar'ris mineurs – alu-fiélons, cambions, et succubes – ont été vus en train de traîner autour de la Salle des Fêtes ces dernières semaines. Pas mal de Sensats craignent qu'ils ne soient des espions ou des éclaireurs des Abysses, là pour punir Erine Montgomery pour son échec à soigner leurs troupes de la Guerre Sanglante il y a 15 ans de ça à Tir na Og.

Le Soltif

Le plan de la factole pour prendre le pouvoir à Sigil passe par une transcendance spirituelle. Elle croit que les Sensats – et en définitive tout le monde – peut se libérer de sa forme physique et explorer le Multivers sans limitation, se déplaçant à la vitesse de la

pensée. Montgomery accorde un pouvoir extrême aux croyances, puisqu'en définitive, elles gouvernent les plans – et peuvent à l'occasion déplacer des mondes ou tuer des dieux.

Pour en arriver à cet autre niveau d'existence, quoi qu'il en soit, il faut que la paix règne sur Sigil. Montgomery a fait de son mieux pour communiquer aux autres sa façon de penser, et elle a des agents dans la plupart des factions. Quand le temps sera venu, ils feront jouer leur influence pour répandre cette croyance. Bien sûr, les Sensats ne prévoient pas de dire à qui que ce soit ce qu'ils comptent faire ; si tout se passe bien, les gens vont évoluer sans s'en rendre compte. Mais le duc Sombrebois, sans le savoir (du moins on l'espère), a enrayé ce mécanisme. La factole Montgomery passe tellement de temps dans sa lutte politique contre le factol des Marqués que le projet de transcendance a dû (du moins temporairement) être mis de côté.

Ce qu'il y a de plus suspect dans la Salle des Fêtes se trouve dans le Sanctuaire des Sanctuaires. Seuls Erine, Cuatha Da'nanin et leurs conseillers les plus sages (tous magiciens de niveau 14 ou plus) savent qu'il abrite deux des plus grands secrets de la faction. Le premier est un tunnel souterrain qui va jusqu'aux caves des Archives – ce qui est un bon moyen d'espionner les Marqués, leur factol, et toutes les infos qu'ils gardent dans leurs cryptes. Mais l'autre secret est encore plus important : ce sanctuaire recèle un cercle de portails qui mènent vers à peu près tous les plans connus. Les conseillers Sensats, dont le chef est un tieffelin nommé Quellig (Planaire/ mâle tieffelin/ magicien niveau 16/ LN), ont découvert la plupart des clés de ces portails ; ils peuvent voyager jusqu'au Plan Primaire, à l'Outreterre, aux Plans d'Energie Positive et Négative, à l'Astral et l'Ethérée, et tous les Plans Extérieurs à l'exception des Limbes, de Méchanus et de la Terre des Bêtes. Les magiciens travaillent en permanence à trouver les clés des Plans Élémentaires et Para-Élémentaires. L'un des conseillers – Kenda Fretterstag (Primaire/

femelle humaine/ magicienne niveau 14/ Sensat/ CM) est suspectée de vouloir vendre ce secret à d'autres factions.

La factole Montgomery a aussi comme ambition d'épurer sa faction, en envoyant ceux qui refusent de vivre des expériences nouvelles ou qui vont toujours vers les mêmes choses à la Voûte des Sensats, en Arborée, pendant un an. En terme de jeu, si un joueur Sensat est trop timide pour accepter certaines expériences de manière répétée (on le met en garde trois fois), il pourrait subir une « retraite » forcée. Bien sûr, ses camarades de faction peuvent l'aider à se dépasser, mais une fois là-bas, seul un *vrai* Sensat peut repartir, pas quelqu'un qui se borne à quelques expériences tièdes.

Malheureusement, aucun des Sensats ou de leurs espions n'a pu dénombrer les tanar'ris qui rôdent autour de la Salle des Fêtes. Bien qu'on ait des suspicions quant à leurs buts, on se dit que pas même un tanar'ri ne lancerait une attaque sans craindre l'intervention de La Dame des Douleurs. D'autant plus que, rappelons-le, l'ancien symbole de la faction représentait La Dame (on peut se dire que la faction a un lien particulier avec La Dame des Douleurs).

28- LA CHAMBRE DES ORATEURS

Le quartier général du Signe de l'Un contraste fortement avec les bâtiments tristes et massifs choisis par les autres factions – et tout particulièrement par l'Harmonium. C'est une structure élancée, presque gracieuse, qui domine son voisinage telle une aiguille. La Chambre des Orateurs est le siège du gouvernement quotidien de Sigil. Les factols et la plèbe s'y rencontrent pour débattre des rares lois et ordonnances qui régissent la ville. Le plus souvent, l'Estrade des Orateurs est au premier plan de la guerre entre les factions. Lors d'une séance normale, un Xaositecte peut par exemple proposer de se débarrasser de l'Harmonium, ce qui lui attire instantanément le soutien de la Garde Fatale qui veut promouvoir le chaos et la pourriture. L'Harmonium contre cette

proposition en réclamant l'arrestation du factol des Xaositectes et promettant aux Rectifieurs le leur laisser le soin de punir ce dernier. Et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un – généralement un Greffier – réussisse à ramener l'ordre. La véritable chanson, c'est qu'il est bien rare que les factions parviennent à s'entendre sur une loi.

Il semble logique que la Chambre des Orateurs soit le quartier général des Signeurs. Où un bige peut-il être davantage au centre de son propre Multivers que sur l'Estrade de l'Orateur ? Contrairement aux autres factions, qui laissent toutes leur factol parler en leur nom, les Signeurs aiment faire les choses à tour de rôle et donner à chacun de leurs membres une chance de s'adresser à tout Sigil. Bien entendu, la factole du Signe de l'Un s'assure d'être la seule à parler chaque fois qu'il y a un vote important (après tout, c'est son Multivers plus que celui de n'importe qui d'autre).

La majeure partie de la Chambre des Orateurs est ouverte au public contre le paiement d'un droit d'entrée. La Chambre possède des salles de réunion, des appartements privés et bien d'autres choses encore, pouvant être loués pour des utilisations officielles. Mais son cœur est le territoire réservé des Signeurs. Ces derniers y tiennent leurs propres séances et y mettent au point leurs actions ; mais la façon dont ils réussissent à se mettre d'accord est un mystère pour tous ceux qui n'appartiennent pas à leur faction. Il doit être difficile d'amener autant de centres du Multivers à fournir une seule et même réponse à la plus insignifiante des questions.

Les rues qui entourent la Chambre sont connues pour le prix élevé des loyers et pour les alcools forts que l'on peut y trouver. Elles n'abritent guère de distractions et le choix de services – armureries, forges, cartographes, etc. – y est assez limité. Par contre, on peut y trouver un certain nombre de crieurs des rues et de scribes.

Manifeste des Signeurs

"Bonjour les enfants. Je suis la factole Darius. Vos professeurs m'ont dit que vous avez apprécié votre visite à notre magnifique Chambre des Orateurs aujourd'hui. C'est assez calme, pour une fois, vu que le Conseil ne tient pas de séance ce jour-ci. La salle où vous êtes actuellement est appelée la Tribune de l'Orateur, ainsi nommée à cause du grand lutrin en bois qui se trouve là-haut. C'est ici que nous votons les lois de Sigil.

A présent, je n'ai que quelques minutes à vous accorder. L'un d'entre vous a-t-il des questions au sujet de la visite ?

Est-ce que cette statue est censée vous représenter ?

- Oui, en quelque sorte, c'est moi, de même que tous les autres membres du Signe de l'Un. Cette sculpture, appelée "Le Pouvoir de l'Un", représente notre faction. En arrivant à la Chambre, vous êtes passés à côté, une femme portant un monde entier sur ses épaules. Vous vous rappelez combien il ne semblait pas lourd pour elle ? Son corps paraissait suffisamment puissant pour porter ce monde à travers le multivers, et son visage arborait un sourire confiant, comme si elle s'imaginait exactement où elle souhaitait le déposer. Elle a tout planifié dans sa tête. C'est ce que nous faisons ici, au Signe de l'Un. Nous pouvons penser à une chose, peu importe si ça paraît impossible, et nous faisons en sorte qu'elle se produise par le biais d'une concentration absolue.

- Comment se fait-il que vous puissiez faire ça ?

- Parce que je suis le centre du multivers. Par conséquent, je peux contrôler tout ce qui s'y trouve.

- Puis-je y arriver aussi ?

- Bien sûr que tu peux. Tout le monde le peut, même si nous, les Signeurs, y arrivons le mieux de tous. Essayez ça lorsque vous rentrerez dans votre case ce soir. Choisissez une tâche quelconque, quelque chose qui

implique une habileté manuelle, comme enfiler une aiguille.

Asseyez-vous, fermez les yeux, et imaginez vous en train d'enfiler cette aiguille. Imaginez que vous ne pouvez tout simplement pas le faire. Le fil ne passe pas dans le trou de l'aiguille.

Puis, ouvrez les yeux, et essayez de faire cette tâche en vrai. Essayez d'enfiler l'aiguille une demi douzaine de fois. Que pensez-vous qu'il va se passer ?

- On ne peut pas y arriver ?

- Exactement. Ensuite, essayez autre chose. Fermez les yeux et imaginez vraiment que vous enfiler l'aiguille. Vos doigts sont stables, et vous pouvez vous représenter en train de l'enfiler du premier coup. Puis, ouvrez les yeux et essayez vraiment de le faire. Essayez six autres fois. Que se produit-il ?

- Je parie que ça marche maintenant.

- C'est ça, ça marche. Vous y arriverez plus souvent à présent que lors de vos tentatives précédentes. Voyez-vous, l'esprit est un puissant outil. Les résultats qu'il conçoit se produisent fréquemment. Je sais que certains biges attribuent ça à la pratique. Ils disent qu'en répétant les images mentales, vous entraînez votre corps. Mais ça n'explique pas pourquoi le fait d'imaginer retrouver un objet perdu fasse qu'en général il réapparaisse. Cela vous est-il déjà arrivé ?

Je ne peux pas vous dire pourquoi ça marche ainsi. L'esprit crée le multivers - peut-être juste une petite partie, peut-être un plan entier, ou peut-être le Grand Anneau dans son ensemble.

Vous y pensez suffisamment, et ça se produira. Tout dépend du pouvoir de l'esprit qui conçoit.

Voici un défi pour chacun d'entre vous. Saisissez cette part du multivers qui représente votre vie, et prenez-en le contrôle. Imaginez une fin heureuse, le triomphe. Il peut-être vôtre, si vous en avez le cran. Ne vous cramponnez pas à l'échec. Arrêtez de

gémir, arrêtez de vous plaindre, cessez de vous inquiéter. Imaginez-vous rayonnant. Vous pouvez l'être. Et lorsque vous aurez grandi et que vous aurez ce que vous avez imaginé, demandez-vous si vous souhaitez plus.

Souhaitez-vous guider la destinée d'une cité - d'un empire ? Si ça vous tente, je vous proposerai d'appartenir au Signe de l'Un. Nous avons le multivers entier au bout des doigts."

- Récente discussion entre la factole Darius et un groupe d'écoliers en visite à la Chambre des Orateurs

Histoire des Signeurs

Le Signe de l'Un est une faction ancienne, vieille de plusieurs siècles. L'histoire officielle parle d'une fondatrice, Rilith, dont les aventures métaphysiques donnèrent naissance à cette organisation et à sa philosophie. Rilith était fascinée à l'extrême par les araignées. Elle avait pas mal de jonc et pouvait se permettre cette excentricité. Elle collecta des arachnides de tous les coins du Grand Anneau et même des Mondes Primaires. Sa marotte faillit la tuer un jour où l'une de ses protégées, une araignée orange exotique particulièrement dangereuse, la mordit au bras. Le venin avait déjà bleuit tout son avant-bras lorsque Rilith décida de refuser de se regarder mourir. Elle ferma les yeux et répéta dans sa tête : *« tout va bien, je vais bien, mon bras n'a rien ! »* Elle murmura ça, encore et encore. Une demi-heure plus tard, c'était vrai.

Elle aurait dû mourir. Aucun autre arachnophile n'avait jusqu'alors survécu à la morsure de l'araignée orange tâchetée. Elle-même surprise d'être encore en vie, Rilith tenta d'autres expériences mentales. D'abord, elle imagina qu'elle découvrirait une nouvelle espèce d'araignée ; la pinceuse à double queue bleue rejoignit sa collection dans la semaine. Sa collection fut dès lors acclamée par la critique ; Udell Dexlin, l'expert sigilien

en araignée, frappa à sa porte le lendemain. Pas mal d'éminences devinrent dès lors ses admirateurs.

Rilith fonda un club de collectionneurs pour les amateurs. Elle apprit ses techniques aux membres de sa société, y compris le fait d'imaginer les résultats désirés pour y parvenir. Ces archnophiles virent bientôt que cette technique fonctionnait. Ils élargirent les activités de ce club au-delà de son but initial (les araignées) pour explorer les ramifications des pensées positives ou négatives. Le fait de se pencher sur la puissance de l'esprit leur attira l'ire de l'Ordre Transcendental, dont la philosophie est presque opposée (puisque'ils pensent qu'il faut agir sans penser). L'Ordre Transcendental fit tout pour détruire le club de Rilith, mais leurs efforts eurent pour effet le contraire de ce qu'ils attendaient. Plus de personnes apprirent l'existence de ce groupe et le rejoignirent !

L'Ordre Transcendental finit par décider d'arrêter de perdre son temps et son énergie. Que pouvait-on faire au fait que les gens dans l'erreur étaient légions et les illuminés si peu nombreux ? Pour un Chiffonnier qui poursuit le but d'harmoniser le corps et l'esprit, une légion de béjaunes se perdent dans les méandres de leurs propres esprits. Les Chiffonniers cessèrent donc leur persécution et les Signeurs continuèrent leur chemin à travers ce qui était leur protohistoire. Plus tard, ils se considérèrent comme les élus du Multivers – mais il devait se passer beaucoup de temps entre les deux.

Ils se lancèrent bientôt dans une croisade pour apprendre au monde (ou en tout cas, aux sigiliens) les bénéfices de la pensée positive et les conséquences de la pensée négative. La Morne Cabale prit bien vite ombrage de leur essort, comme les philosophies de ces factions étaient assez opposées. Alors que les Mornés pensent que le Multivers n'a aucun sens, les Signeurs prétendent créer le sens depuis leur Moi profond. Les tensions montèrent des deux côtés à une grande vitesse. Les Signeurs

annoncèrent au podium des Orateurs qu'ils s'étaient rassemblés pour créer la vision du factol des Mornés Nobey mort. Le lendemain même, ce dernier fut retrouvé mort et ainsi naquit chez les Mornés une haine tenace pour le Signe de l'Un (aucune cause vraisemblable ne fut jamais trouvée à la mort du factol, aucune trace de maladie, de violence ni de magie maléfique...) A ce jour, les Mornés continuent à chercher toutes les opportunités de faire mordre la poussière aux Signeurs.

Avec le décès de Nobey, le Signe de l'Un commençait à pratiquer un nouveau passe-temps. La faction commença à faire des prévisions en public du futur qu'ils allaient concevoir et ils apparaissaient en grandes pompes quand leurs prédictions se réalisaient. Le fait est que leurs succès ne furent pas toujours dû à la puissance de leurs esprits, parce qu'ils se firent parfois aider de quelques guérisseurs, sicares, ou négociateurs pour que tout se passe comme prévu.

Les membres adoptèrent les habitudes de la faction, prophétisant à longueur de temps sous le contrôle d'un factor qui pouvait officialiser leur clairvoyance éventuelle. L'histoire de la faction est longue en terme d'événements qui sont censés être de leur fait et cet ensemble « d'exploits mentaux » fit gagner prestige et influence à la faction. Avec le temps, la promesse de bonheur liée à la philosophie première de la faction fut supplantée par cette volonté de moduler le monde et de gagner du pouvoir. « *Nous sommes les élus* », déclara la factole, « *nous n'accueillons en nos rangs que les lascars qui peuvent sculpter la réalité* » (extrait de « *Les écrits de Galean* », factol de la première époque des Signeurs).

A l'inverse de quelques factions (comme les Anarchistes), convertir des gens à leur philosophie demeure un but subsidiaire pour la faction du Signe de l'Un. Leur désir premier est d'augmenter le respect qu'ils inspirent aux autres. Ils veulent que tout Sigil

— et même tout le Grand Anneau — les révèrent comme les créateurs du Multivers.

Les stratégies actuelles des Signeurs pour démontrer leur pouvoir supérieur les mènent à projeter de ramener à la vie un dieu mort. Des groupes de la faction réfléchissent à savoir quel dieu ils vont ressusciter. Certains ont proposé Aoskar, le dieu des portails magiques, comme étant le meilleur candidat. D'autres lui préféreraient Enki, un dieu des rivières et des océans jadis présent sur Mechanus, et connu pour sa grande haine des fiélons — lorsqu'il avait encore des fidèles. Les deux groupes sont en train d'organiser des campagnes de « croyance » en la vie de ces divinités, dont les corps flottent dans l'Astral (ils ont déjà commencé à sculpter des idoles pour mieux focaliser leur concentration). Leur choix dépendra probablement de la décision de la factole.

..... Les grossiums de la faction

La factole Darius

Darius sert de factole au Signe de l'Un. Cette femme a la peau couleur olive, des yeux gris et doux et une constitution sans défaut. Quelque chose dans son attitude ou dans sa façon de se mouvoir commande imperceptiblement le respect.

Elle est née dans l'Outreterre, dans le royaume de Tir na Og, sur les rivages de la mer que son peuple (les Esprenes) appelle Feylriel. Fille d'un mage philosophe, Darius apprit de lui la métaphysique presque avant de savoir parler. Exposée au rationalisme, à l'hédonisme, au stoïcisme, au mysticisme, au solipsisme, à l'existentialisme et à d'autres systèmes de pensée depuis son plus jeune âge, Darius devint cynique par l'exercice intellectuel. Son attrait pour le monde de l'esprit changea lorsque son père lui apprit la magie : clairement, la pensée bien orientée pouvait faire pas mal de choses !

Darius se spécialisa en divination, bientôt surnommée « la Conseillère », un épithète que lui donnèrent les Esprenes auxquels elles dispensait de sages conseils. Elle aurait pu

rester toujours chez son père, à étudier la magie et à conseiller divers lascars embourbés dans leurs dilemmes personnels, mais c'était sans compter sur la venue de l'assassin Toddy.

Toddy venait juste d'accepter (sous la force) un contrat posé par le fiélon Za'faras pour éliminer son ennemi nommé Mason. Les supérieurs tanar'ris avaient intercepté une information indiquant que Mason pouvait bloquer un raid qu'ils planifiaient en Outreterre, c'est pourquoi ils avaient mis sa tête à prix. Il se trouvait que Mason avait sauvé la vie de Toddy deux fois par le passé. L'assassin ne voulant pas s'attaquer à son ami, il se dit que s'il prenait suffisamment son temps, son employeur périrait peut-être dans le raid ? A ce moment, Toddy n'aurait plus besoin de terminer son contrat. Bien sûr, si Za'rafas survivait, Toddy prendrait la place de son ami dans le Livre des Morts. Quel conseil Darius lui donna ?

La Conseillère fit beaucoup plus que lui donner un avis. Après avoir scruté le futur proche, elle recommanda à Toddy de faire profil bas : Za'rafas allait mourir des blessures qu'il recevrait durant la bataille. Puis elle rencontra Mason. Lors de ce rendez-vous avec le guerrier, elle sentit tous les dons de cet homme pour la diplomatie, la stratégie et les tactiques militaires qui le feraient gagner cette bataille pour l'Outreterre. Bien sûr, ce ne fut pas aussi simple d'arrêter les tanar'ris et quelques villes d'Outreterre furent rasées avant que les tanar'ris ne soient défaits.

La famille de Darius habitait dans l'une de ces bourgades ravagées. La Conseillère échappa à la mort, mais ce ne fut ni le cas de son père, ni des gens de son village. Darius choisit de rejoindre Sigil, comme sa vie passée avait été ainsi brutalement arrêtée.

Quand ce fut fait, elle rejoint assez rapidement la faction des Signeurs après quelque temps en leur compagnie. Elle se montra une puissante rêveuse – certains disent qu'elle est devenue factol comme elle l'a suffisamment rêvé. Darius souffre moins d'egocentrisme que la plupart des Signeurs.

Son but premier pour la faction semble assez noble : populariser la philosophie du Signe de l'Un et développer l'empathie chez les membres. Bien sûr, elle adhère aux autres buts de sa faction, donc elle a autorisé le plan visant à ramener un dieu mort à la vie.

Par contre, elle n'est pas certaine qu'Aoskar soit le meilleur candidat. Ce n'est pas l'opposition qui en résulterait avec les Athars qui pose véritablement problème à Darius, même si ramener un dieu à la vie serait entrer en guerre contre les Athars et nécessiterait la destruction de leur arbre magique – le Bois Verdurous. Ce qui tracasse Darius, c'est que La Dame des Douleurs, selon l'histoire, est celle qui a expulsé Aoskar hors de Sigil. Ce dieu des portails était devenu si populaire que même les dabus s'étaient mis à le révéler comme une forme de La Dame ! Ramener un ennemi de La Dame des Douleurs ne serait pas forcément une bonne idée.

Darius se vêt souvent dans des couleurs beiges, écru, ou crèmes. La plupart du temps, elle porte des tuniques et des sandales. Ce qui la caractérise le mieux, ce sont les voiles qui lui couvrent toujours les cheveux. D'ailleurs, personne ne l'a jamais vue sans.

Darius la visionnaire ; femelle humaine ; magicienne devineresse niveau 11, Planaire ; factole du Signe de l'Un ; humanoïde de taille M ; FP 11 : DV 11d4+22, pv 54 ; Init. +1 ; VD 9m ; CA 16 (prise au dépourvu 13, contact 11) ; Particularités : appel de familier, capacités de faction, spécialisation divination ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction, écoles interdites ; AL NB

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +5, volonté +12.

Caractéristiques : force 10, dextérité 12, constitution 14, intelligence 23, sagesse 16, charisme 16.

Compétences : bluff +10, concentration +16, diplomatie +14, premiers secours +8, connaissance (arcanes) +20, connaissance (histoire) +11, connaissance (littérature) +11, connaissance (religion) +12, connaissance (plans) +20, décryptage +20, psychologie +8, art de la magie +20.

Dons : préparation de potions, création de baguettes magiques, sort supplémentaire*, volonté de fer, école renforcée (divination, enchantement), augmentation d'intensité.

*don du *Codex Profane*.

Sorts (4/ 6 + 1/ 6 + 1/ 5 + 1/ 4 + 1/ 4 + 1/ 2 + 1, NLS 11, DD 16 + niveau de sort, DD 17 + niveau en divination et enchantement) : 0^{ème} niveau : *lumières dansantes, détection de la magie, détection du poison, manipulation à distance, lecture de la magie* ; 1^{er} niveau : *compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, blocage de portail, armure du mage, projectile magique, protection contre le mal, bouclier* ; 2^{ème} niveau : *grâce féline, détection de pensées, idiotie, chaîne de témoins**, *lévitation, localisation d'objet, détection de l'invisibilité* ; 3^{ème} niveau : *résistance aux effets planaires, dissipation de la magie, vol, rapidité, suggestion, analyse de portail* ; 4^{ème} niveau : *oeil du mage, charme-monstre, rayon de vertige**, *scrutation, test de résistance à la magie** ; 5^{ème} niveau : *charme personne à intensité augmentée, domination, immobilisation de monstre, oeil indiscret, téléportation* ; 6^{ème} niveau : *exploration des pensées**, *suggestion de groupe, suggestion à intensité augmentée*.

*sorts du *Compendium Arcanique*

Possessions : *serre-tête d'intelligence* +4 (16000 p.o.), *pendantifs d'armure* +6 (36000 p.o.), *pierres ioun* (violette, *bouclier, invisibilité*, 36000 p.o.), *potion de flou* (300 p.o.), *potion de soins importants* (750 p.o.), *potion d'invisibilité* (300 p.o.), *potion de vérité* (1200 p.o.), *baguette de silence* (4500 p.o.).

Valeur de l'équipement : 95050 p.o.

Capacités de faction : +4 aux jets de volonté pour percer une illusion ;

Imagination (jet bonus d'intelligence + bonus de sagesse DD 15 + 5/tentative dans la même semaine), peut copier n'importe quel sort de prêtre ou de mage de niveau 4 ou moins (*imagination mineure*) ou jusqu'au niveau 9 (*imagination majeure*).

Si elle fait 1 à ce jet, en cas de tentative d'imagination mineure, elle devient un monstre d'ombre (toutes ses caractéristiques, pvs et jets d'attaque tombent à 20% de la normale jusqu'à ce qu'elle réussisse un nouveau jet d'imagination). En cas d'*imagination majeure*, elle disparaît de l'existence.

Faiblesses de faction : -2 en psychologie.

Sarazh

Sa peau blanche ridée, ses yeux bleus rêveurs, sa silhouette frêle et ses cheveux gris attachés par un ruban sont si peu extraordinaires qu'on pourrait penser qu'elle n'est pas une Seigneur de grande importance. Rien ne pourrait être plus trompeur. Son intelligence est plus grande que toutes ses capacités magiques réunies. Son aptitude surnaturelle à faire des déductions à partir d'éléments simples lui donne toujours une

avance sur les autres. Elle comprend tout et elle comprend vite.

Sarazh supervise les opérations du Cœur du Rêve (un refuge des Signeurs sur le Plan de la Terre des Bêtes), coordonnant les activités des Signeurs qui utilisent le manoir comme base et qui étudient le Multivers pour en extraire quelques indices qui pourraient permettre à leur faction d'augmenter sa puissance. La factor a une mémoire phénoménale – quelques minutes lui suffisent à se rappeler le contenu de pages qu'elle a lues des décénies auparavant, d'un visage aperçu pendant son enfance, ou même du plan d'une cité par laquelle elle est passée. Elle connaît le nom de tous les membres de la faction, leur affectation et leur mission actuelle. Du factionnaire vivant à Sigil au factotum jouant les nomades dans les Plans Intérieurs, en passant par le factor en pleine mission d'espionnage, elle sait tout.

Les personnages visitant le Cœur du Rêve rencontreront Sarazh au moins une fois. C'est déconcertant de voir tout ce qu'elle pourra déduire de vos intentions rien qu'en vous regardant.

Sarazh ; femelle tieffelin ; prêtresse de Dénéir niveau 14 ; factor du Signe de l'Un ; Extérieur de taille M ; FP 15 : DV 14d18+28, pv 99 ; Init +5 ; VD 6m ; CA 25 (pris au dépourvu 24, contact 12) ; Attaque au corps-à-corps +11/+6 (bâton, 1d6, 20/x2) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants, *ténèbres* 1/jour ; Particularités : pouvoirs de détection, vision dans le noir sur 18m, natif, résistance au froid, au feu et à l'électricité (5), pas de nature double, capacités de faction ; Faiblesses spécifique : faiblesse de faction ; AL LB.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +11, volonté +12.

Caractéristiques : force 11, dextérité 10, constitution 14, intelligence 20, sagesse 21, charisme 14

Compétences : art de la magie +15, bluff +4, concentration +19, connaissance (histoire) +15, connaissance (mystères) +15, connaissance (plans) +15, connaissance (sigil) +15, connaissance (factions) +19, connaissance (religion) +15, diplomatie +19, premiers secours +13.

Dons : création d'anneaux magiques, création d'objets merveilleux, création de parchemins, création de potions, création de baguettes magiques.

Pouvoirs de divination : Sarazh a une mémoire incroyable et des capacités sensorielles supranaturelles, qui lui donnent les capacités magiques suivantes une fois par jour : *détection du mal*, *détection des mensonges*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *détection des pièges*, *localisation d'objet*, *langues et orientation*.

Sorts préparés (6/ 7+1/ 7+1/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 4+1/ 2+1, NLS 14, DD 15+ niveau de sort) : 0ème niveau : *soins superficiels*, *détection de la magie*, *détection du poison*, *lumière*, *réparation* ; 1er niveau : *bénédictio*n, *compréhension des langues*, *détection du mal*, *détection des morts-vivants*, *arme magique*, *bouclier de la foi*, *convocation de monstres I*, *sanctuaire* (d) ; 2ème niveau : *apaisement des émotions*, *consécration*, *détection de pensée* (d), *immobilisation de personne*, *restauration mineure*, *silence*, *arme spirituelle*, *zone de vérité* ; 3ème niveau : *lumière éternelle*, *lumière du jour*, *dissipation de la magie*, *panoplie magique*, *lumière brûlante*, *protection contre les énergies destructives* (d) ; 4ème niveau : *divination* (d), *puissance divine*, *neutralisation du poison*, *restauration x2*, *immunité aux sorts* ; 5ème niveau : *arme destructrice*, *colonne de feu*, *rappel à la vie*, *vision lucide* (d), *soins légers de groupe* ; 6ème niveau : *barrière de lames*, *peau de pierre*, *symbole de peur*, *convocation de monstres VI*, *zone d'antimagie* (d) ; 7ème niveau : *parole sacrée*, *champ de force* (d), *soins importants de groupe*.

Domaines : Connaissance (+1 NLS en divination) et Protection (1/jour, confère au sujet un bonus de résistance de +14 à son prochain js, dure 1h jusqu'à utilisation)

Possessions : *harnois +1 de mimétisme* (5350 p.o.), *bouclier +1* (1170 p.o.), *anneau de protection +1* (2000 p.o.), *tiare de sagesse +4* (16000 p.o.), *amulette d'armure naturelle +2* (8000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 32520 p.o.

Capacités de faction : +4 aux jets de volonté pour percer une illusion ;

imagination (jet bonus d'intelligence+ bonus de sagesse DD 15 +5/tentative dans la même semaine), peut copier n'importe quel sort de prêtre ou de mage de niveau 4 ou moins (*imagination mineure*) ou jusqu'au niveau 9 (*imagination majeure*).

Si elle fait 1 à ce jet, en cas de tentative d'imagination mineure, elle devient un monstre d'ombre (toutes ses caractéristiques, pvs et jets d'attaque tombent à 20% de la normale jusqu'à ce qu'elle réussisse un nouveau jet d'imagination). En cas d'*imagination majeure*, elle disparaît de l'existence.

Faiblesses de faction : -2 en psychologie.

Le bâtiment lui-même : la Chambre des Orateurs

Cela semble incongru, mais un lascar déterminé pourra aller loin dans la Chambre des Orateurs avant qu'on ne pense à l'arrêter ou à lui demander ce qu'il fait là. C'est vrai, la Chambre est un lieu public ; n'importe qui peut entrer y jeter un coup d'œil dans le fonctionnement de ce haut-lieu de la politique.

Le quartier général des Signeurs se trouve dans un coin très animé du Quartier des Gratte-Papier. Crieurs de rues, scribes, rabatteurs et courriers se massent dans le coin, toujours très affairés. Les visiteurs de la Chambre ont souvent besoin de leurs services. Les mercenaires entre deux campagnes occupent des chambres dans les auberges alentours, nettoyant leurs armures et fourbissant leurs armes, échangeant aussi de temps en temps quelques pièces étrangères ramenées de mondes lointains. Des négociants en denrées exotiques vendent leurs biens aux curieux. Des devas camouflés mènent des missions secrètes pour leurs divinités. Et quelques chevaliers de la gueuserie attendent leur heure, à l'affut d'un riche bien gras à dépouiller.

La Chambre elle-même n'a ni terrasse, ni parterres herbeux et est entourée de nombreux établissements et de nombreuses maisons. Sa haute pointe pleine de grace déchire le ciel, rendant l'endroit impossible à manquer (de même que la gigantesque statue de métal en face de l'entrée, appelée « le Pouvoir de l'Un »). La Chambre est ovale et faite de marbre. Une arche couverte soutient le bâtiment, interrompue par deux entrées : le Portail des Signeurs à une extrémité et le Portail des Orateurs à l'autre.

Passées ces deux entrées, on se retrouve dans des halls où tout semble lumineux et aéré. Les murs paraissent briller et de hautes fenêtres projettent une vivifiante lumière à terre. Un flux continu de visiteurs passe par ces entrées ; certains d'entre eux se dirigent vers les appartements privés ou les salles de réunions de la faction, mais la plupart font

plutôt la queue pour se rendre à la Tribune des Orateurs. En se tenant dans le hall du Portail des Orateurs, on peut entendre clairement les débats qui font rage dans la salle d'à côté :

« Je demande que le pont Fburling soit démoli immédiatement ! » scande un Indép en colère. *« Cette ruine est un danger pour tous ceux qui l'empruntent et je suis fatigué de dire à tous ces béjaunes de passer par le pont Zaelfun pour aller de la butte d'Ulrich dans la Ruche à la mercerie d'Ylyer dans le Bas-Quartier. »*

Des débats comme celui-ci sont habituellement résolus dans les Chambres du Conseil (situées des deux côtés de la Tribune des Orateurs). Les gens sur la liste des Orateurs viennent ici pour parler ou écouter. Être inscrit sur la liste (et agir pour que quelqu'un d'autre en soit enlevé) fait que cette salle est une arène de plus pour les batailles inter-factions. N'importe qui peut être un orateur, aussi longtemps qu'il a son nom sur la liste. Le Conseil des Orateurs, par contre, ne comprend que des délégués officiels des factions légitimes (factols et autres grossiums). Le Grand Orateur, toujours un Seigneur, supervise toutes les sessions publiques, présidant les débats et entérinant les nouveaux textes de lois, décrets, ... Après avoir entendu suffisamment de doléances des Orateurs, le Conseil se retire, pour voter les différentes propositions qui ont été débattues.

Par-delà les corridors, de chaque côté de la Tribune des Orateurs, un visiteur peut apercevoir deux escaliers en spirale qui donnent accès aux salles des étages supérieurs de la Chambre des Orateurs. Deux escaliers similaires entourent le Portail des Seigneurs de l'autre côté du bâtiment et encore d'autres escaliers sont situés par intervalles tout le long du corridor qui encercle la bâtisse. En haut de ces escaliers, il y a un grand hall tout incurvé, interrompu régulièrement par des portes. On peut trouver là des salles de réunions, les appartements des membres de la faction et quelques visiteurs et dignitaires divers qui ne peuvent pas forcément être le

centre du Multivers. Les escaliers montent le long des 10 étages que compte la Chambre des Orateurs.

A l'arrière du rez-de-chaussée, le long des corridors, il y a des chances que vous soyez accosté par un bige en train de jeter des pétales de fleur au-dessus de sa tête. Dans les salles de réunion qui sont attenantes au corridor, certains de ces lascars sont rassemblés, conversant et répétant sans trêve : *« il n'y a plus d'espoir dans cette ville »*, *« la seule chose qui pousse ici, c'est la lierre-rasoir – je crois qu'on devrait abandonner. »* Et pour réponse, ces désespérés se disent qu'ils doivent couvrir le sol de roses pour que le monde soit plus beau. On pourra vous dire qu'il s'agit des « Porteurs de Roses », une secte qui veut que le Multivers soit transcendé par le pouvoir des fleurs et par l'odeur de rose qu'on saura lui donner. Un tas d'enfumés, c'est moi qui vous le dis !

Exceptés ceux qui gardent l'entrée du Portail des Seigneurs, il y a peu de patrouilleurs dans la Chambre des Orateurs. Un matois audacieux pourra même approcher les appartements de la factole sans se faire alpaguer. Il faut dire qu'à part si vous avez plus d'« imagination » que Darius, vous ne trouverez pas beaucoup de richesses dans sa chambre terne.

L'existence de la Chambre de la Concorde paraît une gageure pour les membres des autres factions. On a du mal à comprendre comment tous ces égocentriques arrivent à tomber d'accord et comment tant de « Multivers » différents arrivent à entrer dans une même pièce.

La plus mystérieuse des pièces de la Chambre des Orateurs est la tombe de la fondatrice Rilith. Cette crypte impressionnante, ovale comme la plupart des pièces du bâtiment, est soutenue par des piliers qui semblent organiques. Une lumière magique tombe du plafond jusqu'au sol incurvé – tout semble incurvé dans ce bâtiment – et dirige la lumière vers une urne massive taillée dans une perle colossale. On dit que les restes de Rilith sont dans cette urne. Un contingent de

Signeurs la surveillent jour et nuit, tous méditants sur l'histoire de la fondatrice. En fait, ils craignent que Rilith ne disparaisse de l'histoire, s'ils détournaient leur regard d'elle. Et sans la fondatrice, la faction aussi pourrait s'évanouir !

Autres refuges de la faction : les Signeurs ne croient pas aux lieux de rassemblement, ce serait une perte de temps que de se regrouper. Tout peut être imaginé et chez eux, la dimension groupe n'est pas prépondérante.

Cependant, la faction possède un sanctuaire sur la Terre des Bêtes, qui fonctionne comme une extension du quartier général. Lorsqu'un portail permanent est apparu reliant la Chambre des Orateurs au conservatoire de l'ancien manoir de Krigalan, les Signeurs ont saisi l'occasion de s'en servir de refuge. Traverser ce passage nécessite une *Clé de l'Orateur* (voir les soltifs de la faction). Il y a plus d'un siècle que cet édifice a été découvert et remis en état. Sarazh, une factor d'un certain âge, dirige le fonctionnement du Cœur du Rêve, comme on a renommé le manoir.

La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

Bien qu'ils veuillent que tout le monde dans la Cage les reconnaisse comme les meilleurs législateurs possibles, quelques ragots viennent entacher la réputation des Signeurs sur ce point. On dit qu'ils engagent des gens pour huer, insulter ou applaudir lors de leurs interventions en public (surtout à la Tribune des Orateurs). Ils pensent que si la foule conspue un discours de leurs ennemis, les pensées négatives que ça produira seront en défaveur de l'idée défendue et vice-versa...

Bien sûr, il n'y a pas besoin de travailler pour le Signe de l'Un pour venir écouter les Orateurs ; n'importe quel béjaune y a droit. Certains d'entre eux ont tendance à prôner une directive de la Morne Cabbale qui voudrait que ce ne soient plus les Signeurs

qui dirigent les débats de la Chambre. Les Mornés affirment que des azimuthés internés à la Loge pourraient très bien présider à la Tribune. Ça prouverait que les choses n'ont aucun sens. Dans la même veine, les Chaoteux vont plus loin, en exigeant que personne ne préside. Laissons faire le chaos !

En parlant du chaos, un matois nommé Waring (Planaire/ mâle humain/ magicien niveau 15/ NM) a récemment débarqué dans la cité-portail de Xaos. Il prétend être un ex-Potentiaire d'Hadès. Il dit s'être échappé de la ville de Désespérance et qu'il cherche asile avant que son dieu (qu'il a renié) ne le mette dans le Livre des Morts. Waring essaye peut-être d'empailler tout le monde, mais si ce n'était pas le cas ? Les Hommes-Poussière le veulent, se figurant qu'il connaît quelques secrets sur la terre des morts. Les Hommes-Dieux portent aussi un intérêt certain pour ce supposé ex-Potentiaire : il doit avoir quelques informations sur la nature intrinsèque des dieux. Et bien sûr, les Athars croient que ce lascar pourrait prouver qu'Hadès n'est pas un vrai dieu. La vraie question est : les Signeurs pourront-ils le trouver à Xaos avant qu'il ne soit dézingué ou que leurs rivaux ne le trouvent. Depuis que les Signeurs veulent ramener une Puissance à la vie, Darius veut les secrets que doit avoir l'ex-Potentiaire du dieu de la mort.

Le Soltif

Une des ressources particulièrement puissantes des Signeurs se trouve sur Baator. Le diantrefosse Bel a reçu leur aide pour devenir général des armées d'Avernus. Bel a juré de rendre la pareille à la faction dès que le factol ferait appel à lui.

Le secret le mieux gardé de la faction est l'existence des *Clés de l'Orateur*. Ces clés ressemblent à des mèches de fils dorés rattachés par une bande de perles. Ces objets magiques se posent sur les dents de leurs porteurs (une partie sur la mâchoire inférieure et une partie sur la mâchoire supérieure). Un Signeur en portant une peut parler en premier dans n'importe quel rassemblement et sa voix porte plus loin que

toute autre. En plus, ses mots semblent avoir plus de poids que ceux des autres orateurs (+2 en init dans les situations verbales. On peut entendre la voix du porteur à 300 mètres et les auditeurs doivent réussir un js contre les sorts pour ne pas être convaincus par la suggestion du Seigneur).

Bien sûr, la faction veut que l'existence de ces *Clés* reste secrète. Si d'autres factions suspectaient leur existence, elles œuvreraient à en parer les effets. La Tribune des Orateurs perdrait de sa crédibilité. La factole garde les clés cachées dans ses quartiers, et ne les prête qu'aux membres de la faction qui vont intervenir à la Tribune. Elle en use avec parcimonie.

La perte d'une de ces clés par le factotum Jaye (Planaire/ mâle centaure/ barde niveau 5/

Signe de l'Un/ CB) est d'ailleurs devenue la préoccupation numéro une de la faction. Jaye sait qu'il l'avait lors d'un discours dans la ville de Glorium, mais elle avait disparu lors de son intervention suivante à Sylvania. Les Seigneurs veulent cette clé avant que quiconque ne comprenne son usage et ne s'en serve. Il est évident que leur image d'élus du Multivers serait bien ternie si on savait comment ils convainquent.

Le dernier projet de la factole doit rester aussi secret que les *Clés des Orateurs*. Darius veut l'un des fruits de Bois Verdurous (l'arbre qui pousse dans le Temple Ruiné des Athars). Si les Athars le savaient, ils seraient sur le pied de guerre, mais Darius en a besoin pour décider si elle doit choisir Aoskar comme dieu à ressusciter.

V • Le Quartier des Guildes et le Quartier du Marché •

Le Bas-Quartier est beaucoup plus grand que ces deux-là réunis ; pourtant, c'est de lui dont on dit qu'il est en train de disparaître, parce que personne à Sigil ne peut imaginer la ville privée des Quartiers des Guildes et du Marché.

Malgré leur importance supposée, rien ne les distingue vraiment l'un de l'autre. Et c'est justement ce qui les rend ordinaires qui fait toute leur importance aux yeux des habitants. On ne peut pas vivre sans vêtements ou sans nourriture et c'est exactement le genre de choses que l'on peut se procurer ici. Les deux quartiers sont la résidence des mercières, des marchands de fruits et légumes, de tapis ou de casseroles. C'est là qu'un matois peut acheter tous les objets utiles et communs dont il a besoin pour vivre aussi bien dans Sigil qu'à l'extérieur. C'est là aussi qu'il peut trouver des portails permanents menant vers d'autres grandes cités marchandes des Plans. De tous les quartiers de la ville, ceux des Guildes et du Marché sont les plus cosmopolites ; aucune race n'y est plus représentée qu'une autre. On trouve aussi bien des aasimons que des tanar'ris et tous observent une paix officieuse et fragile lorsqu'ils se trouvent dans les parages.

Ici, les rues sont vivantes de jour comme de nuit, mais ce que l'on y vend est fonction des heures de la journée. Qui voudrait acheter des fruits en pleine nuit, lorsqu'on ne peut même pas distinguer la marchandise pourrie du reste ? Et qui pourrait s'amuser pendant la journée alors qu'il y a tant à faire pour gagner sa vie ? Ainsi, les marchés diurnes regorgent de marchands de fruits, de drapiers et de rémouleurs ; alors que les marchés nocturnes mettent en vedette les bardes, les marchands de vin, les illusionnistes et les compagnons.

Le Quartier des Guildes et celui du Marché signifient business : nonstop, des

négociations sont menées tambour battant par les plus grands marchands du Multivers, par les artisans les plus talentueux, et/ou par les peleurs les plus retors. Pris entre le Quartier de La Dame et celui des Gratte-Papier, c'est l'endroit le plus diversifié de Sigil en terme de visiteurs – que ça marche, que ça vole, ou que ça rampe, si ça a du jonc à cracher au bassinet, tout le monde est bienvenu ici.

Le Marché est le bon endroit pour trouver toutes les marchandises de base : nourriture, soins, vêtements, outils, moyens de transport, armement. Vous trouverez des gens pour jouer aux dés et d'autres pour mener une expédition sur le Mont Céleste. Et si vous cherchez une estimation pour une marchandise exotique – du bois pour un bâton magique, du cirage pour une émeuraude arcadienne, ou du sirop pour un tieffelin avec une maladie rare – et bien, si c'est pas ici, ce sera nulle part. C'est aussi ici que se trouve le Grand Bazar, le quartier général de la Libre Ligue, une large place où vous pouvez passer un mois à faire du shopping sans jamais croiser deux fois le même marchand. Connu pour ses cafés à ciel ouvert, le Grand Bazar est l'endroit parfait si vous voulez voir des créatures de tous types. Un autre site important est le Grand Gymnase, quartier général des Chiffonniers, les lascars qui entraînent leurs corps et leurs esprits pour ne plus avoir à s'encombrer de pensées. Vous cherchez un maraicher ou des bains publics ? Les rues autour du Grand Gymnase abritent les plus réputés d'entre eux.

Les marchands du Quartier du Marché définissent la liberté comme le droit inaliénable de devenir riche. Les gens sont les instruments du commerce et en ce sens sont exploitables à merci. C'est la guerre, purement et simplement, et les lascars qui veulent survivre feraient mieux de connaître les

règles. Ils feraient mieux de se rappeler l'histoire de La Langue Joyeuse d'Immel (racontée plus loin).

Les plus riches des marchands du Quartier du Marché vivent le long de la Rue Copperman, et l'élite du Quartier des Guildes privilégie la Cour du Danseur. Bien éclairée et bien surveillée par les patrouilles de l'Harmonium, la Route Ventrouge est la hantise des peleurs des rues, spécialement des vendeurs à la sauvette d'armes et de vêtements. L'Allée de la Tortue est connue pour ses bains et ses saunas, tandis que la Rue Risvold se targue d'être l'endroit du Quartier du Marché où l'on trouve les meilleures denrées alimentaires. Les chevaliers de la gueuserie et autres peleurs ont tendance à se masser le long de la Rue Newt, ce qui en fait un haut lieu du jeu clandestin (les jeux de dés particulièrement), du recel, et des agressions en tous genres.

On peut se demander où commence le Quartier du Marché et où finit celui des Guildes ?

Bonne question.

Jadis, il était facile de les différencier. Le Quartier du Marché consistait en une série d'échoppes, d'auberges et encore d'autres échoppes. Le Quartier des Guildes était quant à lui réputé pour ses guildes d'artisans : des organisations qui œuvraient à promouvoir les intérêts économiques de ses membres. Mais à un certain moment, la plupart des guildes se sont écroulées. En conséquence, les Quartiers du Marché et des Guildes finirent par devenir les deux parties d'un même ensemble.

Qu'est-ce qui causa le déclin des guildes ? Simple. Elles n'avaient pas le soutien des factions. Du point de vue de ces dernières, les guildes d'artisans étaient pour elles un conflit d'intérêt ; un lascar qui s'occupe des affaires de sa guilde ne peut pas s'investir autant dans sa faction. Sous la pression des factions, donc, les guildes ont progressivement perdu leur autonomie. Certaines ont été délocalisées, d'autres sont passées

dans la clandestinité, d'autres ont juste disparu.

De nos jours, les différences entre le Quartier des Guildes et le Quartier du Marché sont minimes. Le Quartier des Guildes abrite plus de Chiffonniers, le Quartier du Marché un peu plus d'Indés. Le Quartier des Guildes est plus résidentiel, le Quartier du Marché plus commerçant. Par convention, on dit que la route des Portes du Crépuscule est la limite entre les deux. D'un côté, on est Guildard, de l'autre Marchétard.

Le Quartier des Guildes abrite toujours un bon nombre de guildes, mais seule une poignée a une véritable influence. La plupart ont pour fonction de réguler les prix, d'estimer le marché, et de trouver du travail à leurs membres. Certaines offrent des formations. Quelques unes même, offrent une retraite à leurs membres les plus âgés. Toutes sont là par contre pour percevoir les cotisations annuelles, qui permettent d'entretenir le quartier général, souvent les sous-sols d'un entrepôt, ou l'étage d'un commerce. Chaque guilde a un symbole, qui sert de marque de reconnaissance aux membres, ainsi qu'un responsable, qui sert d'interface entre la guilde et l'extérieur.

Voici quelques unes de ces guildes :

Le Conseil des Tenanciers d'Auberge : ce groupe fixe les salaires (pour les serveurs, cuisiniers et autres personnels), négocie les prix avec les fournisseurs, et fait circuler les informations sur les chevaliers de la gueuserie, les mauvais payeurs et les alcooliques chroniques. Comme avantage corporatif, les membres peuvent aller dormir dans l'auberge d'un autre gratuitement. *Cotisation mensuelle :* 1 p.o. *Symbole :* une large ceinture rouge rehaussée de galons dorés. *Contact :* Bryn Ohme (Planaire/ mâle bariaure/ guerrier niveau 2/ Marqués/LB).

La Communauté des Bâtisseurs : avec plus de 300 charpentiers, couvreurs et tailleurs de pierre, c'est la plus grande guilde. La Communauté travaille particulièrement avec la municipalité et assure la maintenance

et les constructions des bâtiments publics. *Cotisation mensuelle* : 3 p.o. *Symbole* : trois bandes de cuivres attachées au poignet gauche. *Contact* : Ustisha Cambris (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 2/ Marqués/ LB).

La Guilde des Escortes : celle organisation de rabatteurs compétents et dignes de confiance se concentre sur l'entraînement et l'éducation (la guilde demande aux membres de mémoriser toutes les rues principales de Sigil). Les membres sont informés des obstacles (comme le cadavre d'un géant bloquant l'Allée du Son de la Cloche) et des meilleurs raccourcis (éviter la Voie du Doigt-mort où il y a trop de foule). *Cotisation mensuelle* : 1 p.a. *Symbole* : trois cercles bleus concentriques tatoués sur le front. *Contact* : Geena Mirrathar (Planaire/ femelle humaine/ guerrier niveau 1/ Libre Ligue/ LB).

La Guilde des Transporteurs : cette guilde compte beaucoup de membres parmi ceux qui naviguent sur les eaux du Fossé, acheminant des biens de Sigil vers de nombreuses villes-portails. *Cotisation mensuelle* : 5 p.a. *Symbole* : une épaulette de cuir sur l'épaule gauche et une petite cordelette qui part de cette épaulette jusqu'au bras droit. *Contact* : Duritz Crow (Planaire/ mâle humain/ Morne Cabale/ CN).

L'Ordre des Maîtres Clercs et Scribes : l'accès à ce groupe est restreint aux meilleurs copistes, archivistes et comptables de la ville. Le Bureau des Renseignements et les Archives, tous deux dans le Quartier des Gratte-Papier, recrutent pas mal de leurs employés dans cette guilde. *Cotisation mensuelle* : 1 p.o. *Symbole* : l'ongle du petit doigt de la main droite peint en argenté. *Contact* : Elahassa Merem (Planaire/ femelle humaine/ Fraternité de l'Ordre/ LN).

Comme pour le Quartier du Marché, un péquin doit se lever de bonne heure pour trouver un mètre carré de libre sans marchand qui l'occupe. Le business est permanent, avec des produits allant de l'arbalète Tvarhtri au bonnet pour bariaure, et des échoppes allant de la tente à l'étal. Le

soir, pour empêcher les clients de se cogner les uns aux autres à cause de l'obscurité, des braseros d'huile enflammée sont allumés par les marchands précautionneux (ce qui a pour effet supplémentaire de pourrir l'air). Pour garder les clients au sec, on peut louer des parapluies (un escorte vous le tiendra pour 2 p.c. de l'heure supplémentaires). Et pour que les clients repartent vraiment les poches vides, il y a des buvettes, des jeux de hasard, et une foule de pickpockets.

Il n'est en tout cas pas aussi facile qu'avant de venir dans le coin, pas depuis que les patrouilles de l'Harmonium appliquent l'Acte de Protection des Circulations Piétonnes dans les Quartiers des Guildes et du Marché. Même si cet acte a toujours figuré dans les lois, on ne se préoccupait pas du fait qu'un vieux tieffelin se fasse renverser par exemple ou qu'un bibard soit écrasé par un carosse. Mais dès que les marchands du coin eurent décidé que c'était gênant pour le commerce, on a décrété que les moyens de transports étaient mauvais. De nos jours, renverser un piéton vous vaudra au mieux une réprimande, une amende au pire. Et si le piéton meurt, spécialement si c'est quelqu'un d'important, vous pourrez finir en prison, à cirer les bottes des Rectifieurs avec votre langue.

Quelqu'un de trop feignant pour marcher aura quand même quelques autres options qu'un carosse. Il peut par exemple louer une chaise à porteurs (3 p.a. par heure dans la plupart des endroits). Les porteurs sont non seulement bons pour fendre la foule, mais aussi pour éviter les patrouilles de l'Harmonium. Les gens qui ont la patience d'esquiver les piétons et les flaques de boue peuvent aussi louer une monture (essayez « les Chevaux de Hynighter » sur la Voie Ventrouge ; 1 p.o. pour une journée de location).

Pour une chevauchée inoubliable, un péquin peut faire un tour aux « Voyages Aériens de Nittmin » sur l'Allée de la Tortue. Nittman loue ce qu'il appelle des « mantas volantes » qui sont des sortes de *tapis*

volants faits de fines feuilles de cuivre à la forme de raies mantas ; les extrémités des feuilles sont enroulées pour éviter de couper qui que ce soit ou quoi que ce soit en passant.

Chaque manta de 1M80 sur 2M70 a les mêmes propriétés qu'un *tapis volant* de la même taille. Une course coûte 10 p.o. la demi-heure, rabatteur inclus (pour 3 p.o. de plus, Nittman conduira le tapis lui-même). Le rabatteur pourra amener les passagers n'importe où dans Sigil, Ruche y compris. Officiellement, les mantas ne sont pas à vendre, mais on prétend que Nittman pourra se séparer d'un de ses mantas pour 10000 p.o. si l'acheteur est comme lui un Greffier. Oh, et vous pouvez oublier l'idée d'essayer de voler hors de Sigil avec l'une de ces beautés : quelque chose de magique empêche toute utilisation à l'extérieur de la Cage. Malheur à celui qui oublierait cette règle.

Bien sûr il n'y a pas besoin de louer un manta pour se payer les services d'un rabatteur. Il y en a toute une armée, particulièrement au niveau du Grand Bazar, où ils sont aussi pressants que des rats-crânes sur le cadavre d'un bibard. Trouver un rabatteur n'est donc pas un problème ; n'importe quel lascar qui reste quelques instants sans bouger sera forcément accosté par un guide qui lui proposera ses services. Bien entendu, ce n'est parce que quelqu'un prétend être un rabatteur qu'il en est un, et soyez assez malin pour ne pas tomber dans un traquenard et pour ne pas vous faire mener en bateau (il arrive souvent qu'un « rabatteur » fasse tourner son client dans le même coin pendant des jours, à 2 p.a. de l'heure). Les rabatteurs les plus fiables dans ces deux quartiers appartiennent à la Guilde des Escortes, une organisation informelle de gens travaillant en free-lance. Un Escorte vous amènera où vous voudrez pour 1 p.a. de l'heure. Il y en aura peut-être qui essaieront de vous traîner faire un petit arrêt aux « Armes à Plusieurs Têtes » ou à la « Langue Heureuse d'Imel », de nombreux marchands

essayent de passer des deals avec les rabatteurs.

Un péquin qui veut partir vers une autre cité commerçante des Plans devrait aller voir dans le Grand Bazar, puisque ce dernier abrite plus de portails vers ce genre de destinations que n'importe où dans Sigil. Dans ce cas, premièrement vous devrez trouver le portail, ce qui n'est pas si facile puisque la plupart d'entre eux sont nomades ou temporaires. Si vous entendez une rumeur sur un portail, dépêchez-vous parce que ce genre de choses ne dure pas toujours et ce que vous avez traversé aujourd'hui pourrait n'être qu'un mur de pierre demain.

Trouver des portails permanents n'est pas si difficile. Le Registre des Portails du Bureau des Renseignements est une archive des portails les mieux connus. D'autres peuvent être trouvés si vous contactez les bonnes personnes (bien sûr, les vieux marchands les connaissent mieux que les jeunes quoque-rets, et les Indés sont particulièrement bien renseignés).

Repérer un portail est plus facile que l'utiliser. Beaucoup sont gardés, d'autres sont payants. L'Ordre Transcendantal, par exemple, possède une arche turquoise derrière le Grand Gymnase, qui mène aux Elysées. Cette faction laisse les gens l'utiliser uniquement s'ils approuvent son but, si vous n'êtes pas de l'Harmonium, et si vous payez 2000 p.o.

1- Généralités

..... Le Quartier des Guildes

Bâtiments et rues : les bâtiments de ce quartier vont de la petite habitation en bois au grand complexe en pierre majestueux. Le type de bâtiments et de rues varie ici considérablement d'un pâté de maisons à l'autre.

Pnjs : les gens du Quartier des Guildes sont ce qu'on pourrait appeler les classes moyennes, du moins aux standards sigiliens. Ils sont une sorte d'interface et peuvent avoir des informations aussi bien des classes

supérieures qu'inférieures, bien qu'ils ne fréquentent pas les extrêmes. Le peuple de cette partie de la ville compte beaucoup de personnes âgées et il y a un réel intérêt pour l'histoire, ou pour les Plans chez ces gens qui reviennent pour certains de vies aventureuses. Ce quartier tranquille rassemble par ailleurs la plus forte proportion de magiciens de la ville.

Il n'y a pas de race prédominante ici. On peut dire qu'à la différence du Bas-Quartier, vous aurez plus de chances de rencontrer un céleste ici qu'un fiélon.

Qualité et prix des biens et services : ce quartier est plus connu pour ses services (tailleurs, cordonniers, charpentiers, maçons et autres artisans) que pour ses vendeurs. Comme le Quartier des Guildes est complété par celui du Marché, les prix sont bas, mais c'est aussi le cas de la qualité et du choix.

Les sobres auberges de ce quartier sont habituées à recevoir les clients du Quartier du Marché dont les hôtels sont bondés. Les prix vont donc de 3 p.a. en chambre commune à 10 p.o. pour une chambre double.

Les repas se payent de 2 p.a. à 2 p.o.

Localisation des autorités : une vieille forteresse est nichée parmi les quartiers généraux des guildes et sert d'avant-poste à l'Harmonium.

..... [Le Quartier du Marché](#)

Bâtiments et rues : même si les visiteurs peuvent trouver ici des rues foisonnant de boutiques variées, l'architecture typique du quartier, c'est plutôt les stands, les tentes et autres établis démontables adéquats pour les marchands ambulants qui passent par ce quartier de la Cage. Même si les rues sont assez sûres au niveau de la violence, un matois avisé saura garder un œil sur sa bourse parce que les pickpockets sont légions.

Pnjs : des marchands. Du peleur de bas étage au prince marchand, tout y est. Les gens d'ici veulent faire de l'argent, alors ils ne

sont pas particulièrement renseignés sur les informations cruciales de la politique sigilienne. Par contre, quelques marchands pourront vous renseigner sur les nouvelles en provenance d'autres Plans, d'autres mondes.

Comme on a tous un jour besoin d'acheter quelque chose, à peu près tout le monde et n'importe qui passe un jour par le Marché. Il existe des gens qui ne se rendent à Sigil que pour faire leurs courses au Grand Bazar, dont le vaste choix est universellement reconnu.

Qualité et prix des biens et des services : dans un lieu comme le Quartier du Marché, les prix et la qualité peuvent être très variables. Ceux qui veulent payer moins cher devront marchander un moment ou se contenter d'une qualité moindre (il arrive qu'on n'ait pas besoin de la meilleure qualité ou même de quelque chose qui dure). D'un autre côté, ceux qui veulent payer un peu plus cher pourront virtuellement trouver une version « améliorée » ou « avancée » d'à peu près tous les types d'objets. On peut dire que globalement que la qualité moyenne des objets est ici légèrement moins coûteuse qu'ailleurs, eu égard à la disponibilité de toute cette marchandise.

Les auberges sont souvent pleines dans ce lieu qui attire commerçants et clients de toutes les origines et de tous les niveaux de richesse. Il vous en coûtera de 2 p.o. jusqu'à 60 p.o. les jours de grande affluence pour trouver une chambre.

Les repas, par contre, peuvent être très bons marchés, surtout si vous mangez attablé sur les stands du Grand Bazat (8 p.c. pour une soupe chaude avec un verre de vin). Dans les auberges, les prix peuvent aller d'1 p.a. à 10 p.o. pour un repas.

Localisation des autorités : la Libre Ligue tente de tenir l'Harmonium hors du Grand Bazar, mais les Tête-de-Bois gardent une garnison sur la Voie Copperman.

2- Les districts du Quartier des Guildes

..... Githariban

L'un des plus grands quartiers (ou plutôt squats) ethniques est celui qu'occupe la communauté de githyankis de Git'riban, aussi appelé Githariban. L'architecture est spécifiquement githyanki, baroque et ornementée. Pas mal de gens sont surpris par le nombre de githyankis dans la Cage. On se figure qu'ils ne vivent que dans l'Astral, d'autant plus qu'ils ont ici pas mal de chances de se faire mettre dans le Livre des Morts par un githzeraï. Même si les altercations sont fréquentes entre les habitants de Githariban et ceux de la Cour des Bienveillantes Ténèbres dans la Ruche et que les githyankis doivent être très prudents quand ils se déplacent dans la Cage à plusieurs, la chanson dit que ces githyankis sont des rebelles qui ont fui l'Astral sans espoir de retour. Ces parias vous parlerons jamais de ça, mais n'importe quel matois peut le deviner.

..... La Forêt

La communauté elfique de Sigil vit dans un espace qui n'a pas vraiment de nom, même si quelques lascars goguenards appellent ça la Forêt. Les elfes qui choisissent de vivre dans la Cage ne sont pas comme leurs frères. Cette race s'acclimate très mal aux villes, d'autant que Sigil est tout ce qu'il y a d'anti-naturel, avec son manque de verdure, d'air, d'étoiles... Et la Forêt, malgré son nom, n'est pas différente d'un autre quartier de la ville, sinon qu'elle est pleine d'elfes. C'est un district relativement petit – pas plus grand qu'une rue en fait (la rue Ritman que certains appellent la Longue Ruelle).

..... Ghundarhavel

Cet endroit est appelé comme ça par ses résidents – des bariaures, quasi-exclusivement – mais les autres l'appellent le Parc des Sabots. Le vrai nom, Ghundarhavel signifie pour les bariaures « maison sans herbe ». La

petite communauté qui vit là dispose de tous les commerces adaptés à ses habitants : tavernes et restaurants sont faits en fonction des goûts bariaures. Les échoppes alentour fournissent les vêtements, armures, chaussures, outils, et autres objets uniques spécifiques aux bariaures. C'est un endroit plaisant, mais les autochtones sont assez étonnamment hostiles à ceux qui ne sont pas de leur race.

..... Le Pied Bouclé

Bordant Ghundarhavel, à côté du quartier des Gratte-Papier, se trouve Le district du Pied Bouclé, quartier ethnique des halfelins. Même si ce peuple s'adapte à tout (à l'inverse des humains), ils préfèrent quand même vivre dans un territoire familier. Talun Souspied (Primaire/ mâle halfelin/ guerrier niveau 3/ Ordre Transcendental/ NB), un hobbit fortuné du monde d'Erth, a importé plusieurs tonnes de terre d'Erth qu'il a ramenées ici à grand frais. Il a engagé des gens pour « construire » un trou dans la colline artificielle que forment ces tonnes de terre. Cette colline est plantée au beau milieu du district.

Il y a quelques années, un rabatteur nouveau dans le métier a guidé un groupe de béjaunes halfelins jusqu'au Pied Bouclé. Malheureusement, ces semi-hommes étaient originaires d'Athas, et quand ils ont commencé à vouloir manger les résidents du Pied Bouclé, il a fallu que tous les guerriers du coin s'y mettent pour expulser ces frères aux coutumes bien étranges.

..... Le district du Gymnase

Sans surprise, les Chiffonniers représente la majeure partie de la population de ce district. La plupart des membres de cette faction vit dans la proximité immédiate de leur quartier général – et qui pourrait les en blâmer, puisqu'ils ont libre accès aux plaisirs du Grand Gymnase ! Entourant cette élégante structure, des commerces sont tenus par les factionnaires qui aiment à venir se relaxer

dans le Gymnase. Par-delà ces lieux d'activité, on trouve aussi pas mal de résidences. C'est globalement un district sympa, assez actif.

Bien sûr, les membres de l'Ordre Transcendental ne sont pas sans poser problème. Les rumeurs récentes révèlent l'existence d'un assassin ou d'un groupe d'assassins qui ne s'attaque qu'à des Chiffonniers. C'est l'Harmonium qui en est arrivé à cette conclusion, mais maintenant, ils en sont sûrs (la branche « enquête » de l'Harmonium n'est pas la plus puissante, et pour leur défense, on peut dire qu'il n'est pas facile d'enquêter sur des meurtres dont le seul point commun est la philosophie de la victime). A cause de ça, L'Ordre Transcendental arme sa propre milice (illégale) pour patrouiller dans le district. Comme les membres de cette faction se fient plus à leur instinct qu'à des preuves matérielles, il y a eu pas mal d'arrestations à tort dans les rues qui entourent le Grand Gymnase. Ces arrestations intempestives et les effusions de violence qu'elles ont nécessitées sont devenues banales, et l'Harmonium n'a pas suffisamment d'hommes pour empêcher ça.

Et pire que tout, les meurtres continuent. Tous les gens concernés pensent qu'il y a plus d'un assassin puisque la manière de procéder dans ces meurtres est assez variable. Certains disent que les assassins utilisent des sorts, comme des célestes ou des fiélons. D'autres prétendent que les victimes elles-mêmes font partie d'un sortilège, participants involontaires d'un rituel dédié à un dieu maléfique.

3- Les districts du Quartier du Marché

..... Le district du Grand Bazar

Ce district est l'âme du quartier et ce qui marque l'esprit des gens. Imaginez une gigantesque place (par gigantesque, j'entends à perte de vue) sur laquelle il n'y aurait que des stands, des vendeurs à la sauvette et des brocanteurs. Tout ici est à vendre, des

produits d'origine les plus diverses proposés par des commerçants venant de partout. Ce district est aussi le « quartier-général » informel de la Libre Ligue.

..... La Cité du Dragon

La Cité du Dragon est ce qu'on appelle un quartier ethnique. Ce n'est pas un district racial, dans le sens où on y trouve aussi bien des humains, des demi-elfes, des elfes, quelques gihzeraïs et des halfelins, mais il regroupe tout un ensemble de gens dont le point commun est de venir de parties de mondes primaires où l'on révère les dieux extrême-orientaux (chinois essentiellement, mais aussi japonais).

Pour la plupart, les habitants sont bridés et ont des coutumes assez particulières. Bien que venant de mondes très divers (3 ou 4 en fait), les habitants du quartier se sont à la longue homogénéisés, et les oppositions qui pouvaient exister sur le Plan Primaire ont été gommées pour mieux faire face aux dangers de Sigil, les dangers venant souvent de gens encore plus différents. En matière de religieux, on assiste donc à un syncrétisme qui fait qu'on célèbre le panthéon chinois en même temps que le japonais, le tout dans la plus grande quiétude. Des petits autels se dressent d'ailleurs un peu partout dans le district.

En général, c'est un district très actif et très peuplé, et malgré son assez grande superficie, les bâtiments sont tellement surpeuplés qu'il faut construire verticalement (vers le haut ou vers le bas). Par ailleurs, tous les rez-de-chaussée sont des commerces (essentiellement des services : restaurants, salons de barbiers, bains, blanchisseries,...), ce qui ancre assez bien ce district dans le Quartier du Marché.

Il n'y a pas trop de racisme dans ce district et pas mal de gens ont la philosophie des Indés, préférant se mêler de leurs affaires, de leur réussite, de leur famille,... Globalement, c'est un coin pas trop violent même si la plupart des résidents connaissent

un peu les arts martiaux (voir L'Ecole du Dragon).

On ne compte même pas le nombre de fêtes « religieuses » organisées dans le district, si bien qu'un observateur étranger pourrait avoir l'impression d'une fête permanente. Mais c'est loin d'être ça, il s'agit d'obligations religieuses qui sont un surcroît de travail pour des gens déjà très actifs.

..... Le district des entrepôts

Le négoce à grande échelle, tel qu'il est pratiqué par certains matois de ce quartier (souvent grâce à des financements de Seigneur Doré), nécessite des lieux où l'on puisse entreposer des quantités importantes de marchandises, qu'elle soient destinées à être écoulées à Sigil ou qu'elle ne fassent que transiter par la Cage. Et bien, le district des entrepôts répond à ce besoin.

Les patrouilles de l'Harmonium sont particulièrement nombreuses ici et il est commun de croiser des milices privées, qui ont parfois tendance à se montrer « un peu nerveuses » lorsque vous vous approchez trop du bâtiment qu'elles gardent.

3- HISTOIRE DU QUARTIER DES Guildes

Le Quartier des Guildes était jadis le siège des puissants de la Cage. Même s'il a conservé de l'importance et une certaine vie (c'est pas comme la Ruche, bige, ne t'y trompes pas !), il a perdu beaucoup de son lustre.

En des jours si anciens que la plupart des livres n'y font pas référence, des siècles avant le Grand Bouleversement, les guildes de Sigil étaient des organisations puissantes d'hommes et de femmes compétents. A l'époque aussi, des factions (beaucoup plus nombreuses alors), étaient en opposition constante, une opposition qui conduisait bien souvent à la guerre, ce qui provoquait bien souvent le chaos dans les rues. En ces temps, les guildes étaient des bastions d'ordre, de sécurité et de

paix. Un péquin qui ne participait pas aux conflits de factions pouvait trouver un asile sûr au sein d'une guilde.

Certaines des plus puissantes parmi ces guildes se nommaient les Tailleurs de Pierre, les Hommes Libres (charpentiers, maçons et couvreurs), les Travailleurs du Cuir, les Alchimistes et les Arpenteurs des Plans. Les Arpenteurs des Plans étaient une guilde de mercenaires qui pouvait vous fournir des gens pour aller à n'importe quel endroit du Multivers si l'on en payait le prix (le nom de cette guilde est devenu le nom de tous les voyageurs des plans avec les siècles qui ont passé).

Après le Grand Bouleversement, lorsque les factions furent stabilisées par les édits de La Dame, les guildes connurent leurs jours les plus sombres. Chaque personne eut à choisir une faction ou une autre, et ces dernières, plus fortes que jamais, provoquèrent le déclin des guildes alors devenues inutiles. Pas mal de ces factions nouvelles ou renouvelées interdirent à leurs membres l'appartenance à une guilde. La plupart des grandes guildes s'effondrèrent peu après, et ne restèrent que les plus « inoffensives » (les Tenanciers d'Auberges, les Rabatteurs, et d'autres). La guilde des Alchimistes passa dans la clandestinité, et les Arpenteurs des Plans quittèrent Sigil pour l'Ysgard par l'Escalier Infini. On dit qu'ils se sont séparés peu après.

La Société Secrète d'Alchimie existe encore aujourd'hui, et même si les factions ne prêtent plus que peu d'attention aux guildes, celles-ci demeurent toujours cachées. Ces péquins continuent à être des experts en magie, en botanique, et en fabrication d'objets magiques. Quelques-uns des membres sont magiciens alors que d'autres sont juste des savants. Et même si la plupart des gens ignorent leur existence, la chanson veut qu'ils se livrent à des expériences de magie noire oubliée, protégeant leurs secrets par d'obscur rituels qui produisent des sorts inaccessibles à des magiciens normaux.

4- Vivre dans le Quartier des Guildes

Le Quartier des Guildes a une identité et une atmosphère moins définies que les autres quartiers de Sigil. C'est un amalgame de cultures et de races, chacune voulant protéger ses privilèges et son identité. Malgré tout, cela semble fonctionner puisque tous ces gens vivent ensemble sans pour autant que ça crée le chaos et le désordre qui existent dans certains endroits de la ville.

Le Quartier des Guildes célèbre quatre fêtes par an qu'on nomme « Harmonie ». L'origine et la signification de ces festivités se sont perdues à travers les siècles, mais les habitants du coin continuent aux célébrer avec grand enthousiasme. Des fêtes, des défilés et autres réjouissances ont lieu les trois derniers jours du mois tous les trois mois. La nuit venue, tout le monde jette des poudres colorées sur les torches et les lampes, ce qui rend leurs flammes rouges, vertes ou bleues. Toutes ces lumières font que le Quartier des Guildes brille à ce moment plus que n'importe quel endroit de la Cage. Des gens de toute la ville viennent fêter Harmonie, ce qui signifie qu'aussi bien les autorités que les chevaliers de la gueuserie viennent surveiller le coin.

5- Vivre dans le Quartier du Marché

Pour la plupart, seuls les gens qui travaillent dans ce quartier choisissent d'y vivre. Les autres personnes qui viennent ici pour faire des affaires séjournent temporairement dans des auberges ou autres chambres d'hôtes. Le sentiment général ici, c'est l'auto-suffisance : « *surveille tes arrières, bige* », c'est ce que tout le monde pense.

Dans le district des « rois du commerce », on pourrait se croire dans le Quartier de La Dame. En marchant sur la Voie Copperman, vous verrez des manoirs bien tenus et bien gardés, des rues récemment pavées, et de gras marchands se déplaçant en chaises à

porteurs avec leurs esclaves-soldats. Le reste du quartier est dédié aux affaires, ce qui draine une foule de mendiants, de truands, d'arnaqueurs, sans parler des patrouilles de l'Harmonium. On trouve aussi des petits spectacles destinés à vous faire entrer dans tel ou tel magasin, ainsi que des rabatteurs professionnels payés pour vous y mener.

En bref, les gens du quartier vivent où ils travaillent, que ce soit à l'intérieur de leur magasin, pour certains marchands (ou au-dessus, ou au-dessous...), ou dans de petites auberges pour les peleurs...

Même si le Quartier du Marché n'a pas un grand nombre de districts clairement définis, le district des Entrepôts est bien distinct de l'aire sur laquelle se trouvent tous les magasins. Des gardes sont en permanence sur le qui-vive, même si plusieurs d'entre eux ne sont pas insensibles à quelques pots-de-vins.

S'il existe quelque chose qui mène le Quartier du Marché, c'est le jonc ! Oubliez l'Harmonium, la Chambre des Orateurs ou même La Dame elle-même. L'argent est le vrai pouvoir ici. Tout est à vendre. Tout. Pas juste les marchandises, mais aussi les informations, la loyauté, la justice, l'opinion publique, la réputation – et même la religion. Si vous aimez l'argent, c'est l'endroit où vous devez être. Les gens qui sont pas doués pour les affaires devraient finir ce qu'ils ont à faire ici et décamper.

6- Les attraits du Quartier du Marché

Comme son nom l'indique, le Quartier du Marché détient les clés du commerce dans Sigil. Magasins, entrepôts, marchés et bazars couvrent la plus grande partie de cette zone. Les marchands et leurs employés vivent aussi en ce lieu – et il n'est pas trop difficile de trouver un établissement qui vous fournisse le souper et le coucher. Avec tout ce qu'on peut acheter dans le quartier, vous n'aurez pas de mal à trouver un prêteur sur gages

qui, à des taux prohibitifs, sera heureux de vous permettre de faire vos achats.

Les marchands du Quartier du Marché vont du riche puissant qui possède ses entrepôts et ses moyens de transports interplanaires au simple vendeur de cigarette qui mendie dans la rue. Certains objets que vous pourrez acheter ici viennent des coins les plus reculés du Multivers, et d'autres sont l'œuvre des meilleurs artisans de la Cage.

Même avec les patrouilles de l'Harmonium qui sillonnent les rues et les magasins, il y a trop d'argent qui circule pour tenir les peleurs, pick-pockets et assassins loin d'ici. Les magasins construits en dur ont généralement leur propre service d'ordre, alors que les vendeurs de rues, bien souvent, ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour se protéger.

Et il faut bien dire que les activités criminelles ne s'arrêtent pas là. Une bonne partie des truands du coin sont organisés en réseaux, en bandes ou en guildes. Les autorités font tout pour les neutraliser, mais les criminels sont suffisamment malins pour s'en tirer à bon compte et ponctionnent pas mal des revenus des vendeurs. Si on vous a volé quelque chose dans la Cage, c'est probablement ici que vous aurez le plus de chances de le retrouver (avec le Marché Nocturne de la Loge).

Mais assez avec ça ! La chose la plus importante dans ce Quartier, c'est le marché et ce que vous pouvez y acheter.

7- Faire des achats dans le Quartier du Marché

En général, tous les objets des listes d'équipement du Manuel du Joueur sont disponibles quelque part dans le Quartier du Marché. Le MJ est encouragé à y ajouter toutes les listes d'équipement existant dans des suppléments pour Donjons et Dragons (*Aurora's Whole Realms Catalog* est particulièrement approprié).

La plupart des vendeurs du Quartier du Marché se spécialisent dans un type particulier d'objet. Par exemple, un marchand peut ne vendre que des armures, un autre que du fromage... Pour trouver un objet particulier, un lascar devra parcourir le marché, se renseigner auprès d'un habitant du coin du Bureau des Renseignements dans le Quartier des Gratte-Papier. Le fonctionnaire du Bureau du Commerce a une idée générale de toutes les marchandises disponibles à Sigil. Mais il ne saura pas forcément où on peut le trouver ou qui le vend. Il sera particulièrement vague sur tout commerce d'objet magique ou d'objet exotique.

Les prix : vous pouvez utiliser les prix du *Manuel du Joueur*. Une variante d'un objet en provenance d'un Plan Intérieur ou Extérieur peut par contre valoir double ou triple valeur. Un pain normal, par exemple, coûte 5 p.c., alors qu'une miche de pain en provenance des Elysées peut coûter jusqu'à 15 p.c.

A l'occasion, le gouvernement de Sigil impose une taxe supplémentaire sur les ventes faites dans la cité, ce qui booste les prix de 10 à 50%. Une surtaxe peut aussi être imposée sur un type particulier de marchandise (nourriture, armes, outils ménagers) ou sur un objet en particulier (les œufs, les dagues ou les chevaux). Les surtaxes sont toujours indiquées à l'extérieur des Archives, dans l'entrée du Bureau des Renseignements, et sur des panneaux d'affichage du Grand Bazar. Pour éviter que l'économie ne s'effondre (et risquer une révolte des marchands), ce genre de surtaxes ne durent pas plus d'une semaine...

Paiement : les marchands acceptent toutes les formes classiques de moyens de paiement, même si certains renâclent à accepter autre chose que des pièces d'argent ou d'or. Si un marchand qui vous vend une livre de sel pour 1 p.a. refuse les pièces de cuivre, vous pourrez être obligé d'en acheter plus que vous n'en vouliez.

Certains marchands acceptent le troc à valeur équivalente. Par exemple, un vendeur

de vêtements peut accepter une livre de noisettes (2 p.o.) en paiement de ses gants brodés (2 p.o. aussi). Si les valeurs ne sont pas équivalentes et que le marchand veut toujours faire l'échange, ce sera toujours à son avantage à lui. Le déséquilibre peut jouer en faveur du client uniquement s'il intimide le marchand, qu'il l'impressionne, ou encore que ce dernier a vraiment besoin de faire cet échange.

Acompte : si un acheteur veut mettre une option sur un objet dur à obtenir – un bateau, une tonne de roche de Baator, le cadavre d'un dragon noir – le marchand insistera pour avoir un acompte, qui peut aller de 10 à 40% du prix total.

Un marchand de bonne foi qui essaye d'obtenir la marchandise en question mais qui y échoue est autorisé par la loi à garder 50% du paiement d'avance. Si l'acheteur est persuadé que le marchand l'a pelé, il peut faire appel au Département d'Arbitrage du Bureau des Renseignements. Lorsqu'il y a beaucoup d'argent en jeu – au moins 1000 p.o. par exemple – un collège de trois juges nommé par la Chambre des Orateurs pourra arbitrer la dispute.

Si le vendeur livre la marchandise mais que l'acheteur ne le paye pas dûement, il peut être non seulement forcé à le faire, mais il peut subir l'une, l'autre, ou toutes les pénalités suivantes :

- voir son nom affiché sur le Tableau des Mauvais Payeurs dans le Grand Bazar pour au moins 90 jours. La plupart des marchands refuseront de traiter par la suite avec cette personne.

- être banni de tous les quartiers généraux de faction (sauf le sien) et du Bureau des Renseignements.

- être arrêté (par les soins de l'Harmonium) et emprisonné pour au moins 30 jours et subir une amende de 50 p.o. La patrouille de l'Harmonium peut aussi lui confisquer autant de ses affaires qu'il faut pour couvrir sa dette.

Crédit : certains marchands peuvent permettre à un acheteur de négocier un crédit, particulièrement si les deux appartiennent à la même faction ou si les affaires tournent au ralenti. Dans de tels cas, il faudra additionner des intérêts de 25% de la valeur de l'objet (divisés en quatre paiements à peu près identiques). Le premier paiement doit être réglé immédiatement, les trois autres le premier jour de chacun des mois qui suivent. Par exemple, un lascar veut acheter une vache à crédit d'une valeur de 20 p.o. Le prix passe à 25 p.o., et on divise le total par quatre (les trois premiers paiements seront de 6 p.o. et le dernier de 7 p.o.).

Si l'acheteur a plus d'une semaine de retard sur un de ses paiements, la loi de Sigil permet au marchand de confisquer la marchandise et de conserver tous les paiements déjà perçus. En plus, le mauvais payeur pourra subir certaines des pénalités déjà citées.

..... Nourriture et boisson

La plus grande partie de la nourriture que les habitants de la Cage mangent passe d'une manière ou d'une autre par le Quartier du Marché. Même si vous ne l'achetez pas là-bas, il y a des chances que votre marchand local ou votre aubergiste se soit approvisionné là.

A peu près toutes les sortes d'alimentations y sont trouvable, mais ce qui est un peu rare part généralement très vite, à des prix très élevés et ne se trouve qu'à certaines saisons. Sont présentés ici quelques exemples des plus intéressantes sortes de nourriture et de boisson :

Vin d'Arborée : ce breuvage extrêmement cher (130 p.o. par bouteille la plupart du temps) est fait à partir des raisins géants qui poussent sur le Plan d'Arborée. Ce sont d'ailleurs des géants qui les récoltent et qui en font du vin, ce qui justifie ce prix. Pour ceux qui n'y sont pas habitués, ce vin a tôt fait de rendre saoul quelqu'un qui en boit, car il est deux fois plus alcoolisé qu'un vin classique.

Fromage de Bytopie : ce fromage a trois variétés : une bleue, une rouge et une blanche. Faits de lait de chèvre, ces fromages uniques ont un parfum à nul autre pareil. Ils coûtent 1 p.o. la livre, et les bleus peuvent valoir le double, puisque la nuit venue ils brillent et prennent un parfum plus épicé.

Fruit de feu : acheminés directement depuis le Plan Élémentaire du Feu, ces délices brûlent d'une flamme douce et fraîche. Si l'on arrose la flamme juste avant de manger le fruit, leur goût dépasse tous les autres fruits. Après avoir été éteint, ils pourrissent en quelques minutes seulement. Les vendeurs les conservent dans des conteneurs spéciaux et les servent avec des pincettes. Ces fruits sont tentants, mais prenez garde – ils sont mortels à la longue pour tous ceux qui ne sont pas résistants au feu. Chaque fruit coûte 2 p.a.

.....
Vêtements

Tout le monde a besoin de vêtements – l'Harmonium a poussé à la promulgation d'une loi à ce propos, d'ailleurs. Le Quartier du Marché abrite toute une série d'échoppe de prêt-à-porter et de tailleurs, de travailleurs du cuir, de bottiers, de chapeliers, de bijoutiers, et d'accessoiristes divers.

Bottes piedfroid : développées par un bottier halfelin de la Cage, ces bottes très intéressantes semblent totalement banales à première vue, voire même dangereuses. Sans qu'on sache comment, elles sont congelées. Toute personne qui les porte voit ses pieds geler dedans. Elles sont d'ailleurs trop inconfortables pour qu'on les porte en temps normal plus d'une demi-heure, c'est réellement douloureux.

Mais si on les porte par grande chaleur, si l'on marche sur une surface chauffée à blanc, on ne subit aucune brûlure – du moins aux pieds. Le porteur ne devient pas résistant au feu, mais grâce à ces chaussures, il peut marcher sur des surfaces normalement impraticables (comme Khalas dans la Géhenne). Ces bottes coûtent 130 p.o. ou plus (tout dépend d'où vous les achetez).

Combinaison peau de poisson : cette combinaison faite de cuir d'ichyrien permet à celui qui la porte de nager plus vite et plus facilement. Elle est complétée par des gants palmés et des palmes pour les pieds, ce qui augmente la vitesse de nage de 50%. La réalisation par un tailleur d'une telle combinaison coûte 225 p.o.

Cape vivante : la chanson dit que ça vient du Plan Primaire. Même si ça ressemble à une cape normale de fourrure épaisse, cet objet est en réalité vivant. Lorsqu'on la porte, la cape s'enroule tout contre le porteur (sans que ce soit douloureux ou handicapant). Additionné avec la chaleur corporelle de la « créature », cette cape est l'un des vêtements les plus chauds du Multivers – du moins c'est ce qu'en disent les vendeurs. Ils vendent ça 60 p.o., et il faut bien dire que seule une poignée de marchands savent où s'en procurer.

Chaussures Solaniennes : sur Solania (une strate du Mont Céleste), ces chaussures d'alpinistes permettent à un matois d'escalader des parois même verticales sans le moindre problème. Ailleurs dans le Multivers, ces chaussures sont une aide pour un escaladeur et ajoutent 5% à ses chances de grimper sur une paroi quelconque. Les vendeurs du Quartier du Marché ne s'en sépareront pas à moins de 300 p.o.

Zadisband : cette nouveauté ressemble soit à un bandeau soit à un brassard, mais il a une apparence unique. Il émet en permanence une petite musique mélodieuse. Même si ça devient laçant au bout d'un moment, ça constitue pour son propriétaire un cadeau très charmant à faire. Chaque Zadisband coûte 8 p.a.

.....
Équipement

Souvent, les arpenteurs des Plans font de la Cage leur base. Pour faire leur boulot (qui peut grandement varier), ils ont besoin d'équipement. Par-delà toutes les choses habituelles dont un aventurier a utilisé, le Quartier du Marché de Sigil propose les

objets rares suivants (en plus de beaucoup, beaucoup d'autres) :

Bouteille de Bytopie : utilisant quelques lois naturelles étranges de Bytopie, les gnomes qui y vivent sont capables de faire des bouteilles accueillant deux types de liquides différents sans qu'ils se mélangent. Elles existent dans toutes les tailles et toutes les formes mais coûtent généralement autour de 15 p.o. Il est assez facile de s'en procurer.

Corde Céleste : les araignées du Mont Céleste sont faites d'or et d'argent (on peut d'ailleurs en acheter à 2 p.o. l'une dans le Quartier du Marché). Elles tissent des toiles transparentes et virtuellement incassables. C'est à partir de ces fils que sont faites des cordes solides et très légères. On les achète généralement 3 p.o. le mètre, elles sont aussi solides qu'une chaîne et à peu près invisibles.

Bouclier en clairacier : le clairacier est un minéral qui ne se trouve que sur l'Achéron. On l'y utilise là-bas pour faire des armes et des armures (que voudraient d'autre les gens de l'Achéron ?). Avoir un tel bouclier peut être un véritable avantage. On peut les trouver chez de nombreux armuriers de la Cage et ils coûtent juste deux fois le prix d'un bouclier en métal traditionnel.

Chaîne d'Hiter : les gigantesques chaînes de la cité Baatorienne d'Hiter la Cliquetante sont les plus fines du Multivers, sans conteste. Durables, inoxydables, et légères, elles ridiculisent toutes les autres. Un mètre de chaîne coûte 30 p.o. et pèse 150 grammes.

Pierre de Mandoria : dans le Grand Bazar, si vous cherchez attentivement, vous trouverez une petite charrette présentoir tenue par une petite femme râblais nommée Finn. Elle vend des pierres polies de toutes sortes, certaines montées en bijoux ou scellées dans des boîtes comme ornements. Elle vend aussi quelque chose qu'elle appelle des Pierre de Mandoria, même si elle ne veut pas dire d'où elles viennent. Ces cailloux bleus-gris vont de 500 grammes à 3 kilos. Quand on les frappe, ils s'immobilisent totalement dans l'espace et sont capables de

supporter 100 fois leur propre poids. Si on les frappe à nouveau, elles reprennent un aspect normal jusqu'au prochain choc.

Il y a un salon de thé dans le Quartier des Guildes dont les escaliers ne sont construits que de ces pierres. Les matois avisés savent qu'il ne faut pas marcher brutalement dessus.

Un autre effet étrange de ces pierres, c'est que lorsqu'elles sont mouillées, elles émettent un gémissement lugubre. Personne ne sait pourquoi.

Les Marqueurs du Vide : les vendeurs prétendent qu'ils viennent du Plan du Vide – d'où ils tireraient leur nom. Cela dit, plus d'un matois a voulu prouver que c'était un mensonge. Les Marqueurs du Vide viennent d'un endroit de l'Outreterre appelé Tir no Og, où on les appelle seulement des marqueurs.

Ces bâtonnets semblables à de la craie peuvent être utilisés pour faire des marques invisibles sur les choses. Ces marques ne pourront désormais être vues qu'à travers des lunettes sombres spéciales ou des moyens magiques qui détectent l'invisibilité. Les chevaliers de la gueuserie utilisent ces marques pour faire leurs repérages et pour indiquer les futures cibles à leurs camarades. Les marchands les utilisent pour noter les prix ou apposer des notes secrètes sur leurs marchandises. Les arpenteurs des Plans s'en servent pour se repérer dans les labyrinthes, les forêts et tout endroit où ils pourraient se perdre.

Si vous achetez un bâtonnet ou deux, il ne faut pas oublier d'acheter les lentilles (ou lunettes) qui vont avec. Un bâtonnet coûte 8 p.a., alors que des lunettes valent 5 p.o. (en sachant qu'il n'y a qu'à ça qu'elles peuvent servir).

Torche d'eau : utilisant un procédé développé par les githzeraïs dans les Limbes, les artisans du bois de Sigil ont trouvé un moyen de traiter le bois afin qu'il brûle même mouillé. En fait, il brûle même dans l'eau. Malheureusement, réaliser de telles torches requiert des éléments chimiques

rares et il faut 6 mois pour créer la mixture. Chaque torche coûte donc 8 p.o.

L'acier vert de Baator : les armes et armures vendues aux «Armes à Plusieurs Têtes» sont faites d'acier vert importé des landes désolées d'Avernus sur le plan de Baator. Ce métal est plus léger que de l'acier normal et peut être forgé de manière à être aussi fin qu'un rasoir, ce qui rend les armes Baatoriennes plus faciles à utiliser et plus puissantes lorsqu'elles blessent quelqu'un.

Les armures de plate en acier vert sont plus légères et plus résistantes que la moyenne (elles pèsent 15 kilos et donnent une CA de 1). Autrement, elles sont identiques aux armes et armures du Manuel des Joueurs.

..... Créatures vivantes

Dans certains coins du Quartier du Marché, on ne peut pas s'entendre branler son propre râtelier à cause des cris, beuglements et grognements des animaux à vendre. Cela peut sembler surprenant qu'une métropole comme la Cage soit un marché aux bestiaux, mais c'est le cas. Les marchands amènent leurs bêtes par les portails de la cité, les vendent, et les acheteurs les refont passer par les portails jusqu'à leur propre monde.

Même si les acheteurs potentiels peuvent acheter virtuellement n'importe quel type d'animal (et même quelques monstres dangereux) dans ce Quartier du Marché, ceux que l'on présentera ici sont les spécimens les plus intéressants.

Sillonneur astral : ces oiseaux sont originaires du Plan Astral. Ils sont intelligents et ont un très fort instinct pour se repérer. De ce fait, ce sont de bons messagers. Des petits morceaux de papiers peuvent être attachés à leurs pattes. Bien entraînés, ils peuvent être très loyaux. Un de ces oiseaux coûte 3 p.o. et ils sont très communs à Sigil.

Ethyk apprivoisé : capturé sur son plan d'origine, la Bytopie, cette créature lémurienne a la capacité de modifier l'humeur des créatures qui l'entourent. Malheureusement, un ethyk l'altère toujours dans le mauvais

sens, rendant les gens agressifs et hostiles. A l'état naturel, un ethyk utilise cette capacité pour diriger et augmenter l'agressivité d'un prédateur vers une autre cible. Certaines personnes aiment avoir un ethyk pour rediriger les agressions vers quelqu'un d'autre, puisqu'un ethyk entraîné peut protéger son maître. A la Chambre des Ora-teurs par exemple, il peut être intéressant de rediriger l'hostilité d'un opposant vers un autre – c'est la raison pour laquelle ces animaux y sont interdits.

Les dresseurs pourront vous vendre un ethyk pour 150 p.o. Ces bêtes comprennent les commandes simples (un mot) mais ne les accepteront que de quelqu'un qu'elles connaissent depuis au moins une semaine. Après quelques mois d'entraînement supplémentaire, elles peuvent réaliser des tâches plus élaborées (rapporter un petit objet, garder un endroit, défaire un nœud et autres...).

Lim-lim :

Chien d'Aoskar :

Larves :

..... Divers

Bijouterie ? Oui, m'sieur. Transport ? Pas de problème. Un instrument de musique ? Bien sûr. Le Quartier du Marché peut répondre à tous les besoins – peu importe leur étrangeté.

Luth de Baator : d'accord, tout le monde sait que les baatezus ne sont pas exactement connus pour leur musique. Un matois qui avait du nez a trouvé une boîte pleine d'instruments qu'on appelle luths de Baator dans la charrette d'un type qui s'était retrouvé dans le Livre des Morts. Membre des Marqués, il l'a redonnée à sa faction avant que les Hommes-Poussière ne la récupèrent. Tout sembla indiquer que ces instruments avaient été fabriqués par une érynie (information obtenue par une recherche minutieuse et un sort de *connaissance des légendes*) et on les revendit à grand prix. Ces luths n'ont pas de pouvoirs spéciaux mais ils

produisent des sons jamais entendus d'oreille mortelle. Les Marqués ont revendu ces instruments à un marchand du Grand Bazar, donc on peut actuellement s'en procurer. L'originalité de ces instruments fait que leur prix ne descendra jamais en dessous de 450 p.o.

Joyau Githyanki : les githyankis produisent des bijoux d'or et d'argent rehaussés de gemmes de toutes sortes : colliers, boucles d'oreilles, bracelets et autres. Ils ne sont pas seulement ornés et magnifiquement ouvragés mais possèdent aussi d'intéressantes propriétés. A chaque fois que le nom de leur porteur est prononcé dans un rayon d'un kilomètre et demi, le bijou sonne. Apparemment chaque pièce est psioniquement programmée pour « lire » le nom du porteur et pour « scanner » la zone alentours. Même si ça n'est pas extraordinairement utile, ce pouvoir intéressant accroît considérablement le prix de ces bijoux (des bijoux qui coûteraient normalement entre 500 et 5000 p.o.) de 500 %.

Les boîtes magiques de Jandor : ça n'est pas vraiment un objet, mais plutôt un lieu. Jandor a une grande variété de boîtes à musique à vendre. Ces objets d'une grande élégance ont la précision mécanique dont la seule origine ne peut être que Méchanus tandis que leur beauté laisserait plutôt supposer qu'ils viennent des Elysées. Chaque boîte est différente, mais elles coûtent toutes au moins 80 p.o. Personne ne sait vraiment d'où elles viennent et qui les crée – et Jandor (le propriétaire) a toujours garder son râtelier bien fermé. Le vrai soltif ? Jandor est un nalfeshnee métamorphosé, et ces boîtes contiennent toutes l'essence d'un guerrier tanar'ri prêt à se matérialiser et à attaquer quand Jandor en donnera l'ordre. La morale de l'histoire ? Que les acheteurs fassent attention !

..... Bizarreries

Sigil est le centre auto-proclamé du Multivers (quel endroit ne l'est pas ?). Du fait de sa position unique et de son accès facile à

n'importe quel endroit du Multivers, quelqu'un qui explore le Quartier du Marché peut tomber ici et là sur des objets vraiment étranges. Certaines de ces bizarreries sont magiques ou semi-magiques, tandis que d'autres sont simplement rares. Sont présentés ici quelques-uns de ces objets, mais il faut bien préciser que si un PJ en cherche un en particulier, il faudra vraiment longtemps avant qu'il ne trouve.

Animaux mécaniques : en général, ces choses sont originaires de Méchanus ou de la ville-portail d'Automata. Ces assemblages mécaniques sont destinés à ressembler à des animaux domestiques classiques – chiens, chats, oiseaux et même poissons. Les animaux mécaniques fonctionnent exactement comme des animaux dressés, sauf qu'ils n'ont besoin ni de dormir ni de manger. Aucun ne semble capable de combattre dans tous les cas.

La plupart des animaux mécaniques semblent créés dans une perspective esthétique, et ils sont réellement magnifiques. Certains produisent de merveilleuses musiques en « chantant ». Selon les matériaux utilisés pour leur création, ces animaux coûtent de 1000 à 8000 p.o. Particulièrement prisés par les Seigneurs Dorés de Sigil, on ne peut les trouver que dans une seule échoppe appelée « Divinités ».

Cristal souvenir : un vendeur qui travaillait juste devant l'atelier de Girreht a un jour vendu de ces cristaux (à l'époque, il disait être un ami de Girreht, mais maintenant qu'il est parti, le githzeraï dit ne pas se souvenir de lui). Il avait apparemment toute une boîte de ces cristaux, mais on ne sait pas s'il comptait tous les vendre.

Ces cristaux-souvenir sont un peu comme des pierres sensorielles (voir plus bas), mais à la place d'enregistrer l'image d'une pensée, ces cristaux de la taille d'un doigt peuvent enregistrer un souvenir. Ce dernier est conservé dans le détail (et est complètement conforme au souvenir que la personne en a gardé) et on peut « relire » ce souvenir en tenant cet objet. Le souvenir ne peut pas

durer plus de 10 minutes, mais une fois enregistré, il sera conservé pour toujours.

Un deva monastique de retour des Elysées a craché le morceau et a plus ou moins dit que ces cristaux étaient créés par un ordre de psionistes séquestrés au fin fond du Plan. Ils appellent ces cristaux Fir-annads. Une autre source, cependant, prétend que ces cristaux viennent du Pandémonium et sont utilisés par les fiélons pour capturer des souvenirs des malheureux Suppliants, pour ensuite les utiliser pour mieux les torturer. Selon cette source, ces objets n'ont pas vraiment de nom. Quoi qu'il en soit, ces cristaux ont un lien avec les pierres sensorielles des Sensoriums de la Salle des Fêtes. On dit que les Sensats les achètent dès qu'ils en trouvent, parce qu'ils veulent garder l'exclusivité des pierres sensorielles pour eux.

Pierres sensorielles : Andar Colis a trouvé l'une de ces pierres sur un étal du Grand Bazar, sous une pile de plats en céramique commémorant la prise de pouvoir d'un roi primaire d'antan et une boîte de cordes de luth. Quelques autres ont fait surface, ici ou là dans la ville, sans que personne ne sache vraiment d'où elles viennent.

Une pierre sensorielle est une espèce de plat en cuivre de près de 20 centimètres de diamètre. Lorsqu'on l'appuie sur la tempe d'un péquin pendant 5 minutes (ou plus), l'image de ce à quoi il pense apparaît sur le plat. L'image devient permanente, ou reste jusqu'à ce qu'on y enregistre autre chose. Cette image ne donne jamais plus d'indication que ce que la personne avait en tête, même si c'était un mensonge, une illusion ou quelque chose de totalement irréaliste.

Les mimirs : le mimir (prononcez mih-MEAR, aussi appelé la Source de Connaissance ou le Crâne Parlant) est un objet magique mineur disponible en vente à Sigil. En gros, c'est un dispositif qui donne les réponses aux questions posées, à condition que ces réponses soient enregistrées par le

créateur du mimir. Les mimirs peuvent faire la lumière sur n'importe quels soltifs, mais le modèle le plus courant donne un bref aperçu de l'Outreterre et de ses villes-portails.

Les mimirs ont plusieurs formes - disques, cubes, feuilles, étoiles, tournesol (populaire auprès des druides), crânes d'humain et d'animal, et plein d'autres formes. Ils sont tous fait d'un métal argenté inconnu, qui pourrait sans doute être ce qui les fait fonctionner. Le métal brille et reflète la lumière avec une teinte arc-en-ciel. Si un péquin regarde de près, il pourra voir des ridules dessinées en motifs rapprochés sur toute sa surface.

Pour entendre ce que le mimir a à dire, son propriétaire doit juste le pointer et poser une question. Il cliquettera pendant quelques secondes, à la recherche de toute chanson qu'il a sur le sujet. Si il en trouve une, il la dira, répondant avec un ton de conversation instructif.

Un mimir peut aussi dire à un péquin où il se trouve en Outreterre, mais seulement d'une manière générale.

Il ne peut pas donner de distances ou de localisations exactes, mais il dira dans quel anneau il se situe par rapport au Pic de Sigil. C'est une chose importante à savoir, bige, parce que plus une personne se tient proche du pic, et plus la magie diminue.

Les mimirs fonctionnent seulement dans les Plans Extérieurs. Si on les emmène dans les Plans Intérieurs, l'Astral, l'Ethéré, ou le Plan Matériel Primaire, ils débiteront juste une salve de charabia. Ramenez-le dans les Plans Extérieurs, cependant, et il fonctionnera à nouveau.

Certains sorts aussi peuvent entraver un mimir. Une Dissipation de la magie l'empêchera temporairement de fonctionner, et les sorts comme Débilité le feront babiller. Il ne fonctionnera pas dans une zone de Silence ou dans une zone de magie morte, mais il remarquera instantanément si on l'éloigne de la portée du sort.

Ces appareils ne se perdent pas souvent. Ils lévitent naturellement, et suivent leurs propriétaires à la manière des pierres ioun. De ce fait, cela signifie qu'il est facile de remarquer un nouveau primaire - c'est celui avec un crâne qui rebondit derrière lui. Pour cette raison, de nombreuses personnes mettent leur mimir dans des boîtes, des sacs à dos ou des sacs. Mais ils doivent tout de même le sortir pour l'utiliser. Un mimir ne fonctionnera pas tant qu'il ne pourra pas flotter librement, que ce soit dans l'air ou dans l'eau.

Personne ne connaît le soltif d'où sont apparus les mimirs, mais ils sont couramment vendus à Sigil et les cités portails, habituellement par des colporteurs ou des biges dans les tavernes.

Certains disent qu'ils proviennent des plans chaotiques bons, mais plus d'un bougre qui a trouvé leur chanson azimuthée ou périmée ont juré qu'ils ont été façonnés dans les fosses de Baator.

De nombreux mimirs sont vendus aux environs de 2000 pièces d'or mais un matois avisé a une meilleure chance d'en avoir un en échange d'un autre objet magique. Un mystérieux colporteur dans Sigil qui vend des mimirs prend souvent des autres objets magiques en échange, y compris ceux maudits.

..... Les services

Vous n'avez que faire de boire une bibe de prix chez Cirpher ? Prenez donc un siège au Rat Baillant, où l'on ne trouve que de la pisse d'âne flotarde ; c'est mieux que de l'eau, mais à 2 p.a. le barril, qui pourrait se plaindre ? Chez Masty, on ne sert que des verres de vins fins à 1 p.a., et la clientèle est forcément plus huppée, principalement de riches Indés. Les Chiffonniers préfèrent le bruyant « Vortex Chantant », avec son ambiance toujours bondée et ses boissons fruitées. Ceux qui désirent un peu plus d'intimité peuvent se diriger vers « la Grosse Chandelle », justement nommée depuis qu'une bougie de la largeur d'un arbre trône au centre de la pièce comme unique source

de lumière. Cet endroit est trop sombre pour dire ce qu'il y a dans son verre, et encore moins pour savoir qui vous avez à côté de vous. Les membres de la Guilde des Escortes aiment passer du temps à la « Retraite du Menuisier » après une longue journée passée à guider des touristes ; comme tout est en bois – le sol, les chaises, et même les verres – le propriétaire est particulièrement regardant à ce que personne ne fume. Les bibards tieffelins vont au « Regard Noir » qui sert un mélange toxique d'huile, de soufre et d'eau de feu, accompagnés de bols de criquets grillés. Les truands préfèrent « Les Doigts Morts ».

Des voyageurs cherchant une chambre tranquille à prix modique peuvent se diriger au « Nid de Plume » ; avec 5 p.a., vous aurez un hamac, un bout de savon et une porte fermée. Pour de plus longs séjours, « La Pension de Famille d'Airion » peut vous fournir le coucher et le souper (petit déjeuner, déjeuner mais pas le dîner), de l'eau chaude (dix gallons par jour), et tout le thé que vous pourrez boire pour 3 p.o. la semaine. « Les Fosses de Flamme » a une bonne réputation de bains, mais la propriétaire Laril Zasskos loue aussi des chambres pour 3 p.a. la nuit (les bains de boue ne sont pas compris dans le prix). « L'Auberge de Turby » loue des pseudo-chambres pour 2 p.a. la nuit, mais les lits déglingués et les couvertures crasseuses ne sont pas pires que ce qu'il vous servira au petit déjeuner. Le frère de Turby importe des larves de la Gaste Grise, puis les vend à son frère qui en met dans ses steacks. Si vous lui demandez gentiment, Turby pourra vous en donner la recette. Miam !

8- Les prospectus publicitaires

Quelques marchands font de la publicité pour leur business par des prospectus qu'ils distribuent dans toute la cité. Vous en trouverez quelques exemples dans cet ouvrage. Nombre de ces prospectus sont créés par un publicitaire nommé Harys

Hatchis (Planaire/ homme/ magicien niveau 8/
Libre Ligue/ NB).

Harys Hatchis

Localisation : son échoppe est dans le Quartier du Marché mais il peut être n'importe où ailleurs (particulièrement dans les restaurants et les tavernes).

Personnalité : grégaire, énergique, inspiré.

Comportement : Harys est un fier à bras très enthousiaste et spontané, quelqu'un qui vient parler à deux centimètres de votre visage. Il est chaleureux et sincère, vous n'aurez jamais l'impression qu'il vous prend en traître. Et il est impossible de le prendre par surprise, rien ne le déstabilise.

Combat : ça n'est pas un grand guerrier. Harys essaiera toujours de baratiner pour se sortir du pétrin, s'excusant ou demandant pardon même si c'est pas lui qui a tort. Si cette tactique échoue, il s'échappera avec l'un de ses sorts ou de ses objets magiques.

Comme accroche promotionnelle et avec la permission de ses clients, Harys signe les prospectus de son nom et indique en quelques mots que les clients qui se présenteront au magasin avec l'un de ces flyers bénéficieront d'une ristourne. Tous les marchands ne respectent pas cette promesse de la même manière, et certains ne les respectent pas du tout (même s'ils ont approuvé la méthode de Harys). Les péquins qui ramènent ces prospectus signés risquent donc de se faire rire au nez, mais il se peut aussi qu'il bénéficient d'un petit rabais (10%) ou d'une babiole en cadeau – les figurines de nic'Eponas de 3 centimètres de long sont pas mal répandues depuis quelque temps.

La quarantaine passée, Harys est chauve, son corps est chétif et son sourire chafouin. Il habite et travaille dans un bâtiment de briques qui était jadis l'atelier de ses parents qui étaient tailleurs. Il y emploie une petite équipe de scribes et d'artistes pour exécuter ses idées. Pour les clients un peu radins, il dessine des posters colorés qu'il distribuera à des endroits clés de la ville ; pour un coût supplémentaire, il lancera un sort de *vol* sur un membre de son équipe qui pourra les lancer depuis le ciel partout dans la cité. Son équipe distribue à la main des annonces à propos de marchandises nouvelles aux meilleurs clients des magasins pour lesquels Hatchis travaille. Ou alors, ses gens se

tiennent aux coins de rues et chantent des jingles publicitaires.

Les puzzles dépliant sont des feuilles de papiers qui, selon la façon dont on les plie, révèlent des images cachées. Il s'agit d'une des créations d'Harys qui ont le plus de succès.

Pour les clients qui veulent dépenser un peu d'argent, Harys crée des publicités originales et animées. Pour annoncer l'expansion des « Pâtisseries d'Hiland », il a utilisé une *force spectrale* pour créer une tarte géante tournant autour du Grand Gymnase. Pour faire la publicité pour un voyage sur la Terre des Bêtes organisé par les « Voyages de Tressym », il s'est servi d'un sort de *terrain hallucinatoire* et de panthères factices pour transformer une portion du Grand Bazar en réplique de Karasuthra.

Harys a plein de jonc, du succès dans les affaires, et une réputation qu'on lui reconnaît dans toute la Cage. Alors pourquoi est-il si malheureux ? C'est simple – Harys nourrit une rancune grande comme le Mont Céleste, et pas contre une personne ou un groupe, mais contre un quartier tout entier. L'histoire commence quand il était adolescent, travaillant comme « Apporteur » au Bureau des Renseignements. Il voulait devenir fonctionnaire au Bureau du Commerce, et après six années de service, il était sûr d'être le prochain sur la liste. Au lieu de le promouvoir, Bordon Mok le vira – par erreur, selon Harys – pour avoir incinéré les notes qu'il y avait dans la boîte du fonctionnaire du Registre des Propriétés, au lieu de prendre ce qu'il y avait dans la poubelle.

A la suite de cet événement, Harys revint donc travailler dans la boutique de confection de son père. Il proposa aux responsables de la Chambre des Orateurs de tailler les uniformes officiels de cette Institution. Le fonctionnaire Seigneur accepta ce contrat, puis annula brusquement cette commande, coupant bien évidemment les budgets promis. Harys et sa famille durent

donc éponger les frais engagés pour la production de ces costumes.

Un an plus tard, Les Archives attribuèrent par erreur une taxe de 50000 p.o. à l'entreprise familiale des Hatchis. Comme ces artisans ne pouvaient pas payer, les Preneurs confisquèrent la fabrique et la fermèrent. L'erreur fut découverte un mois plus tard – le montant de ces taxes aurait dû être de 50 p.o. et non pas 50000 – et la fabrique leur fut rendue. Mais c'était trop tard : l'affaire avait fait faillite, et les parents d'Harys étaient morts dans la misère et la honte.

Alors, vous avez pas la moindre idée de la raison qui pousse Harys à détester le Quartier des Gratte-Papier ? Même s'il n'est pas du genre vicieux, ses actions violentes contre ce quartier sont totalement préméditées. Récemment, par exemple, il a engagé quelques galopins pour balancer des grands coups de peinture aux couleurs criardes sur les guitounes les plus huppées du district des Administrateurs, avec l'espoir d'attirer l'attention de l'Erafleur. Il a aussi payé des bibards pour qu'ils se servent des Archives comme de latrines, ainsi que pour recouvrir les estrades du Trianon de *glue souveraine*. Il a aussi appris la combinaison de la crypte de Bordon Mok, et l'a imprimée sur l'un de ses puzzles dépliant. Il est trop prudent – ou trop couard – pour l'utiliser lui-même ; il espère que quelqu'un parviendra à résoudre sa petite énigme puzzle, puis pénétrera dans la crypte pour voler les trésors de Mok.

Le Puzzle de Harys Hatchis

Lorsque le puzzle de Harys est plié de la bonne manière pour qu'on voit le clown debout sur une pile de boîtes à savon, on peut lire la combinaison de la crypte de Bordon Mok sur la droite (voir la partie sur le Bureau des Renseignements pour plus de détails)

Quelqu'un qui visite Sigil, même s'il n'y reste pas longtemps, aura forcément l'occasion d'entendre l'une des publicités d'Harys Hatchis – ou du moins, remarquer l'une des promotions qu'il opère pour l'un de ses clients, aussi nombreux que variés. Grâce à ce petit homme, la Cage est dotée d'affiches originales, avec des crieurs (chanteurs) publics faisant office de

rabatteurs ou de distributeurs de prospectus. Vous pourrez même avoir l'occasion de voir des engins volants qui larguent des flyers. Pour ses publicités les plus alambiquées, Harys fait appel à son livre de sorts, utilisant la *pyrotechnie* pour annoncer une vente des œuvres de Jeena Ealy au Voile Ecarté, ou un *serviteur invisible* pour amener les gens jusqu'au cidre doré de la Cage Verte.

Plus d'un habitant de la Cage a hoché la tête ou rigolé en soupirant : « *ah, ce Harys !* » lorsqu'une gigantesque tarte à la cannelle (claironnant pour prévenir de l'agrandissement des Pâtisseries d'Hiland) est passée en flottant au-dessus de leur pêté de maison. Et à peu près tout le monde savait qui était l'auteur du gigantesque point d'interrogation qui a accompagné la tieffelin Kylie pendant quelques jours.

Harys aime faire les choses en grand, mais son lieu de travail est quant à lui totalement anodin. Il s'agit d'un petit bâtiment de briques dans le Quartier du Marché, le même endroit qui servait d'atelier de confection à ses parents tailleurs. Là, il supervise le travail de six artistes et scribes, qui transcrivent ses idées sur le papier. Ces derniers sont travailleurs et loyaux. Harys est un perfectionniste qui demande le meilleur de tous ceux qui sont associés à son nom, mais il traite son équipe comme sa famille.

Ce bâtiment sert aussi de domicile à Harys, même si vous ne le trouverez que rarement chez lui. Il prend tous ses repas au restaurant, démarchant et prospectant en même temps qu'il se sustente. Harys fréquente toutes les gargottes de la ville, de la Roue de la Fortune à l'auberge du Bariaure Doré, de Chez Chirper à la Langue Agile d'Imel, du Rat Tacheté à la Bouteille et le Pichet. Les tenanciers des restaurants et des tavernes lui donnent souvent les meilleures tables, même lorsqu'il vient seul. Ils savent que tôt ou tard, ce lascar aura de la compagnie – d'autres clients esseulés qu'il convie à sa table, des amis passant par là qu'il racole ou ses clients à lui, voulant lui poser des questions. Lorsqu'il entre quelque part,

Harys dit toujours au patron en plaisantant : « *Tiens, on dirait que les affaires reprennent* », sachant que sa simple présence va drainer du monde. Ce faisant, il fait allusion de façon implicite au fait qu'il a une idée de publicité pour ce commerce.

Comme il convient à un fils de tailleur et à un homme qui connaît l'importance de l'image qu'il renvoie, Harys ne porte que les habits des plus raffinés. On le voit toujours avec une ample chemise de soie et un petit gilet sans manches richement brodé d'une carte de Sigil. Il a une grande gamme de pantalons étroits et de bottes pointues, qu'il choisit en fonction du client qu'il voit ce jour-là. Pour les plus sérieux, il s'habille de façon stricte ; pour les plus excentriques, il préfère mettre des couleurs vives, des patchworks et même des bandes de cuir entourant ses jambes en guise de pantalon. Bien sûr, il lui faut se changer rapidement lorsque ses rendez-vous s'enchaînent ou surviennent de façon impromptues avec des gens aussi variés qu'un représentant de l'Harmonium ou l'alchimiste Laineux Tassherbe.

Harys est petit mais particulièrement vigoureux. Son crâne chauve brille comme un phare. Son visage est de forme triangulaire, avec un front large et un menton se terminant par une barbiche en V de couleur châtain-roux. Il a de grands yeux bleus pétillants d'humour, un nez camus et une petite bouche qui semble figée sur un rictus de sourire. C'est ce demi-sourire qui lui vaut l'accusation d'être un faux-jeton.

Et c'est vrai qu'il est commerçant et toujours sur la brèche. Il est toujours actif, préparant par exemple une nouvelle façon de populariser la boutique de méphites « Des Parties et des Morceaux », un slogan qui puisse terroriser les chevaliers de la gueuserie pour le compte des Rectifieurs, ou un nouveau speech à faire à Marianne la Noire pour la convaincre de chanter des publicités (ce qu'elle a toujours refusé jusqu'alors). Harys est aussi déterminé qu'un goristo au milieu d'une bataille de la Guerre Sanglante, mais ce qui le motive n'est pas l'ambition, ni

la fortune (il est déjà très riche), ni le respect (il est déjà respecté). Ce qui l'anime, c'est un simple besoin de vengeance.

Lorsque ce volubile matois n'est pas surbooké avec ses clients, il a des bouffées d'aigreur qui lui remontent. N'étant ni violent, ni impulsif, il prend toutes les précautions nécessaires pour engager des gars afin de nuire à la bureaucratie du Quartier des Gratte-Papiers. Ça peut être un gars qui va égarer des listes ou le planing de la journée au Bureau des Renseignements ; ce peut être un gars qui va contrefaire, détruire ou perdre des livres de comptes aux Archives ; ça pourra même être un lanceur de sorts qui va jeter *rumeur illusoire* ou *silence* en pleine Chambre des Orateurs, pour priver les grossiums de leurs précieux débats. A vrai dire, dans le Quartier des Gratte-Papier, rien ni personne n'est à l'abri de la colère d'Harys – il est même allé jusqu'à engager des biges pour perturber des séances de « performances » sensorielles de la Salle des Fêtes, avec des boules puantes ou des sorts de *ténèbres éternelles*. Il a même été assez loin, en payant les Morniks Morvun et Phinéas pour qu'ils jouent leur triste sarabande juste à côté d'un concert.

Mis à part ça, ce que les gens savent à propos d'Harys, c'est qu'il fera toutes les publicités possibles ; rien n'est trop grand ou trop petit pour ses compétences. Un épéiste voulant monter une salle d'entraînement, un mage cherchant des gens partant pour un voyage dans le Pandémonium, ou un ménestrel Homme-Poussière voulant se positionner sur le marché des musiciens de veillées funèbres – tout ça est du travail vite fait pour Harys. Rapidement, les noms et visages de ces lascars seront connus à travers la Cage. Quelqu'un qui fait confiance à Harys sera bientôt presque aussi connu en ville que le magicien lui-même. Presque.

Harys Hatchis ; mâle humain ; magicien niveau 11, Planaire, Libre Ligue, humanoïde de taille M, FP 8 : DV 8d4+8, pv 32 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 15 (pris au dépourvu 14, contact 15) ; attaque au contact +4 (dague, 1d4, 19-20/x2) ; Particularités : appel de familial, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques ; faiblesse de faction ; AL NB.

Jets de sauvegarde : réflexes +3, vigueur +3, volonté +8.

Caractéristiques : force 10, dextérité 12, constitution 12, intelligence 18, sagesse 14, charisme 16.

Compétences : art de la magie +11, bluff +6, concentration +9, connaissance (Sigil) +11, connaissance (mystères) +11, connaissance (plans) +11, décryptage +11, renseignement +7, profession (publicitaire) +9.

Don : écriture de parchemins, école renforcée (illusion), école supérieure (illusion), extension de la zone d'effet, extension de durée, création d'objets merveilleux.

Sorts (4/5/5/4/4/2, NLS 11, DD14+ niveau, sauf illusions DD 16+ niveau): 0ème niveau : *message, son imaginaire, détection de la magie, lecture de la magie* ; 1er niveau : *charme-personne, hypnose, serviteur silencieux, armure (a), ventriloquie* ; 2ème niveau : *invisibilité, fou rire de Tasba, verrou du mage, image miroir, leur hypnotique* ; 3ème niveau : *vol, rapidité, image accomplie, don des langues* ; 4ème niveau : *terrain hallucinatoire, bouclier de feu*.

Possessions : dague, cartes fantasmagoriques, sceptre d'absorption, (22 niveaux de sorts stockés), serre-tête d'intelligence +2.

Capacités de faction : +2 à tous les js aux sorts et pouvoirs visant à le contrôler ;

Rabais : 20% de rabais sur tous ses achats au Grand Bazar de Sigil ;

Réseau d'informateurs Indés (+10 en renseignement sur le Grand Bazar).

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs.

9- La Langue Agile d'Imel

Imel remboursa le bariaure, souhaita bon vent aux Gardes Fatals et investit le reste de l'argent dans un bâtiment de la rue Risvold. Il appela son entreprise « La Langue Agile d'Imel », qui acquit très vite une réputation excellente parmi les restaurateurs de la Cage.

Aujourd'hui, Imel est prospère, respecté et heureux. Son restaurant continue de prospérer. Les lascars affamés qui veulent de la bonne bouffe et un service sympa seront comblés s'ils viennent ici.

Mais il vaudrait mieux qu'ils ne demandent pas de poulpe. Imel ne sert que des mets à des prix raisonnables.

Il y a quarante ans, Imel Brustur, un lèche-bottes du Grand Gymnase, fut un jour

convoqué par le factol de l'Ordre Transcendantal. Un ambassadeur d'Ysgard devait arriver plus tard dans la semaine, et le factol voulait organiser une fête en son honneur. Cet ambassadeur était friand de calmars, de poulpes plus exactement. La mission d'Imel était donc de parcourir le Grand Bazar et d'en ramener. Le factol lui donna pour cela 100 p.o. en lui disant de dépenser autant qu'il fallait, mais qu'il ne voulait pas le voir revenir sans les précieux mollusques, et qu'il voulait le voir revenir vite.

Imel demanda ce qu'il entendait par « vite » et le factol répondit que son délai était de 48 heures (il voulait avoir la possibilité d'envoyer un autre lèche-bottes au cas où Imel échourait). Imel en prit bonne note. Mais où commencer ? Il y avait des centaines de vendeurs de nourriture sur le Grand Bazar, avec chacun sa spécialité. La probabilité de tomber sur un vendeur de poulpe par hasard était faible, donc Imel fit un détours par le Bureau des Renseignements dans le Quartier des Gratte-Papier. Comme il recevait ses ordres d'un factol, Imel eut un rendez-vous directement avec le fonctionnaire du Bureau du Commerce. Il lui annonça simplement : « *j'ai besoin d'un poulpe !* » Le fonctionnaire lui répondit : « *De quelle taille ?* » Imel ne su tout d'abord pas quoi répondre, il ne savait pas qu'il en existait différentes tailles : « *Un gros* » ajouta-t-il simplement.

Après avoir fouillé dans une pile de documents, le fonctionnaire lui annonça : « *S&J Transports* » et il lui en donna l'adresse. Imel pensa que S&J sonnait bizarrement pour un magasin de nourriture. Mais le temps passait et il n'avait pas le temps de discuter.

Règle numéro un : parfois, il vaut mieux ne rien savoir que de connaître beaucoup de choses à moitié.

Quatre heures plus tard, après avoir fait le trajet à bord d'un des taxis à deux roues des Transports de la rue du Thé, Imel arriva à S&J Transports. Ce n'était pas vraiment ce à quoi il s'attendait. Il n'y avait pas d'étallages, pas

de marchandise ni de vendeurs. Il y avait juste un bureau, une chaise et un bariaure en train de faire la sieste derrière, un crayon derrière l'oreille. Imel poussa un peu le bariaure, qui attrapa son crayon et sans même ouvrir les yeux grommela : « *Qu'est-ce qu'y a pour vot'service ?* » Imel sentit son échine frémir, et il expliqua qu'il devait s'être trompé d'endroit, qu'il voyait bien qu'il n'y avait rien à vendre ici, qu'il était désolé d'avoir réveillé le monsieur et qu'il s'en allait. Mais le bariaure, tout en s'étirant et en baillant, expliqua que S&J était bien une entreprise d'import, et qu'ils avaient accès à n'importe quelle marchandise n'importe où sur les Plans dans un délai de 48 heures.

Imel sourit, et les frissons qu'il ressentait s'arrêtèrent.

« *Donc, qu'est-ce-qu'il vous voulez ?* » répéta le bariaure.

- *Un poulpe*, annonça Imel.

- *De quelle taille ?* Demanda le bariaure.

Encore cette question. — *Un gros !* Dut-il répéter.

- *Bien.* » Le bariaure gribouilla quelques notes. *Un modèle illithid, ça vous va ?* »

- *Parfait* », finit par dire Imel, qui n'avait pas la moindre idée de ce dont parlait le bariaure.

Le bariaure recommença à prendre des notes, puis annonça : « *ça vous fera 80000 p.o. – allez, 75000, puisque vous m'êtes sympathique – avec 15000 aujourd'hui, et le reste par échéances mais on en reparlera. On aura la marchandise demain.* »

Imel bondit : « *75000 ! Vous êtes azimuté ?* »

Règle numéro deux : si tu demandes quelque chose, on te le donne !

Deux événements se succédèrent de peu :

Premièrement, Imel fut destitué de sa position au Grand Gymnase. Le factol ne laissa aucune équivoque quand il annonça

Le bariaure fit la moue. « *Vous croyiez pas que ce genre de truc est gratuit, quand même ? Vous le voulez ou pas ?* »

Imel ne savait que penser. Un poulpe ne pouvait pas coûter autant, il devait y avoir une erreur !? Mais quel choix avait-il ? Après tout, il n'avait pas à payer. Imel accepta mais dut déclarer qu'il n'avait que 100 p.o. pour l'avance. Il obtiendrait le reste de son factol lorsque le poulpe serait livré. Le bariaure tiqua mais quand il sut qu'il avait à faire à un émissaire du factol des Chiffonniers, il accepta, comme il était lui-même de cette faction.

Après une nuit blanche à l'auberge du Nid de Plumes, à se ronger les sangs pour savoir si le factol lui donnerait les 74900 p.o. supplémentaires, Imel retourna à S&K. Le bariaure l'accueillit comme un vieil ami. Imel regarda sur la table, puis sous la table et même derrière la table, mais il n'y avait rien.

« *Où est le poulpe ?* demanda-t-il.

- *T'es aveugle, bige ?* dit le bariaure en riant, *qu'est-ce que tu crois que c'est, ça ?* »

Le bariaure désigna du doigt la plateforme de chargement au beau milieu du Grand Bazar. Là, comme un oiseau gigantesque, trônait un gigantesque navire volant d'au moins 50 mètres de long. Trois rames émergèrent sur les côtés, comme autant de tentacules pleines de pointes. Un mât gigantesque était fixé au beau milieu du pont arrière.

« *Qu'est-ce qu'il y a ?* » demanda le bariaure. « *T'as jamais vu un navire-poulpe avant aujourd'hui ? Tu veux pas jeter un coup d'œil ?* »

qu'Imel était responsable de l'avance qu'il avait faite à S&J Transports.

Deuxièmement, le bariaure informa Imel que S&J voulaient leur 74900 p.o. ou il leur livrerait sa tête sur un plateau. Imel avait 24 heures pour faire son choix.

Imel songea à trouver refuge dans les Abysses, mais il ne put s'y résoudre et à la

place, il alla chez Chirper, la plus grande taverne du quartier. Là, il remarqua une table de Gardes Fatals bien imbibés se plaignant du manque d'opportunités qu'offrait Sigil. Ils avaient un gros tas de jonc – ils l'avaient gagné en jouant contre des nymphes et des satyres à un jeu de cartes – mais ils savaient pas quoi en faire.

Règle numéro trois : Le moyen le plus facile de faire fortune est de profiter de la crédulité des autres.

Imel s'invita auprès des Gardes Fatals. Il commença aux baratiner sur l'opportunité de leur vie, qui allait prendre la forme d'un magnifique « navire pirate », qui était juste à côté sur le Grand Bazar. En une heure, il les faisait rêver avec des histoires de piraterie. En deux heures, il les avait convaincu que c'était leur destin de devenir pirates. En trois heures, il avait négocié avec eux le prix du bateau : 81534 p.o., ce qui correspondait, quelle coïncidence, avec ce que les Gardes Fatals avaient gagné au jeu.

10- Le Bezanç de Bronze

Pour les lascars qui doivent faire de gros achats mais qui n'ont pas grand chose d'autre que du vent dans leurs poches, il y a le Bezanç de Bronze. Situé dans le Quartier du Marché, c'est un endroit incontournable pour ceux qui passent par le marché pour y faire un achat d'importance.

Avant d'accorder un prêt sur l'honneur, F. Moskin Faz (Planaire/ humain/ guerrier niveau 3/ Fraternité de l'Ordre/ LB) demandera une lettre de recommandation rédigée par un habitant de la Cage de renom et une attestation de la manière dont la personne compte utiliser cet argent. Faz préfère accorder de tels prêts à des gens qui veulent monter une affaire ou à ceux qui doivent sortir leur famille d'une mauvaise situation ; il renverra les béjaunes qui veulent gaspiller cet argent pour des objets de luxe.

Si Faz accepte de faire un prêt, il en énoncera les termes :

1- L'emprunteur doit engager en caution une marchandise ou une propriété d'une valeur au moins égale au prêt (si l'emprunteur vaut 50 p.o., il doit posséder quelque chose qui vale 50 p.o.).

2- Le prix du prêt est de 25% de sa valeur (arrondi à la valeur entière la plus proche).

3- Un emprunteur doit rembourser ce qu'on lui a prêté en quatre traites mensuelles à peu près égales, dont la première échéance doit être versée un mois après. Lorsque un emprunteur effectue le dernier paiement, Faz rend la caution. Si l'emprunteur échoue à effectuer un paiement, même d'un jour, l'accord est rompu. Faz garde tous les paiements déjà effectués, ainsi que la caution. De plus, l'emprunteur « malhonnête » peut subir certains des désagréments réservés aux mauvais payeurs (voir le règlement des acomptes dans la partie « Faire des achats dans le Quartier du Marché »).

11- Chez Chirper

..... Une auberge mieux que les autres

Pour attirer les voyageurs fortunés dans le Quartier du Marché et les y garder, dix marchands influents (dont les noms restent un mystère) ont mis leurs finances en commun pour construire « Chez Chirper », une auberge gigantesque située non loin du Grand Bazar. Actuellement, dans son deuxième siècle d'existence, Chez Chirper est connu à travers tout le Multivers pour sa nourriture savoureuse, ses chambres spacieuses et ses divertissements remarquables. Et sans considération de faction, de race ou de profession, tout le monde est le bienvenu – spécialement les primaires béjaunes et les « provinciaux » planaires qui ont quelques moyens. Les clients qui n'ont que faire d'eau dans une baignoire pour se laver peuvent opter pour de la lave, des cristaux de glace ou du cuivre fondu. Les chambres peuvent être chauffées, refroidies, ou humidifiées, à la demande du client.

Cette ouverture à une clientèle variée a fait le succès de « Chez Chirper ». Des balayeurs peuvent côtoyer des prêteurs sur gage, un bariaure peut jouer aux dès avec des tieffelins. Le bibard que vous voyez dans le coin peut aussi bien être millionnaire qu'assassin, voire les deux.

Et si vous êtes fatigué de boire, vous pouvez profiter de la prestigieuse cuisine de cette auberge tout en regardant les créatures exotiques visibles dans les sphères d'exhibition. Vous pouvez faire un tour au magasin ou au Musée des Crânes (et vous demander, comme des milliers avant vous, si le crâne de singe des Carcères est un vrai ou une contrefaçon). Vous pouvez inviter quelqu'un à danser dans la Salle de Danse ou profiter d'une représentation au Théâtre du Vent Marin. Et à la fin de la longue après-midi que vous aurez passé là, vous pourrez louer une chambre plus haut pour 8 p.a. et prendre quelques repos.

Les soltifs à propos des crânes : malheureusement pour les propriétaires de « Chez Chirper », leur Musée des Crânes a attiré l'intérêt malencontreux d'un matois d'un tout autre quartier : Le Maître des Os, Lothar ! Ce résident du Bas-Quartier a envoyé ses serviteurs rats-garous préférés voler les crânes et les remplacer par des faux. Jusque là, seuls trois des crânes ont été échangés (le singe des Carcères en fait partie). Mhasha Zakk (voir « Les Soins Mortuaires de Zakk ») est, selon la chanson, de mêche avec le Maître des Os, lui procurant des copies très ressemblantes des crânes du Musée. La chanson dit aussi qu'elle est en quelque sorte une associée pour lui, du moins une intermédiaire ; il semble apprécier sa compagnie plus que celle des « péquins » normaux.

Voici quelques conseils si vous venez pour la première fois :

Comme toutes les auberges, il y a de temps en temps une bagarre Chez Chirper. Lorsque des gens en viennent aux mains, les videurs Rectifieurs jettent les nuisibles dans la rue, et ça se termine comme ça. Mais quelqu'un qui aurait le malheur de sortir une arme sera enfermé dans une pièce jusqu'à l'arrivée de l'Harmonium qui l'embarquera. Pour éviter un tel désagrément, les clients sont encouragés à laisser leurs armes au vestiaire.

N'embêtez pas les créatures des sphères d'exhibition. Le mois dernier, un bibard a voulu exciter le tigre de Maladomini avec un os de sanglier ; le tigre a brisé la sphère, a avalé l'os en apéritif et le bibard en plat de résistance.

Les convives qui veulent rencontrer un des acteurs du Théâtre du Vent Marin doit laisser un mot sur la scène, invitant ce dernier au bar pour un verre. L'étiquette veut qu'il soit inconvenant de déranger un artiste dans sa loge.

A l'intérieur de Chez Chirper

Un immense aigle d'airain au-dessus de la porte du hall d'entrée se panche vers les nouveaux venus pour les saluer. Un portier bariaure élégant dans un complet de velours salue aussi les clients en les appelant bien souvent par leur nom. Immédiatement après cette porte, une salle de contrôle fait office de vestiaire, où l'on gardera vos manteaux, chapeaux ou armes. Ceux qui veulent se rafraîchir après une course en poney taxi (et encore plus, s'ils sont venus à pied) peuvent le faire dans le lavoir d'où sortent des odeurs de rose. Le baquet et les serviettes sont changés toutes les heures ; après tout, vous êtes dans un endroit sélect !

Des lampes d'ambre pendant au plafond inondent la très élégante salle à manger en châtaigner d'une lumière tamisée. La lumière de braseros vacille dans les coins, réfléchie par des miroirs ovales fixés aux murs. Les clients sont assis autour de tables en chêne couvertes de nappes, chacune brodée d'un type particulier d'oiseau. On peut s'asseoir au bar oblong fait de châtaigner rehaussé d'airain, ou se faire servir à table. Les spécialités comprennent la bière Gzemnid, de l'alcool githzerai, et 200 variétés de vins (conservées à la cave, accessibles par une trappe sous le bar). Ceux qui préfèrent les breuvages non alcoolisés peuvent choisir entre le cidre de noix de coco et le lait de mouton Thuinnien (adouci avec de la vanille).

Au centre de la salle à manger se trouvent trois sphères de 6 mètres de diamètre faites en cristal transparent (CA 3, 25 points de dégâts pour briser la sphère). Chaque sphère contient un spécimen d'une créature exotique, au milieu d'une végétation, de rochers et d'herbages simulant l'environnement d'origine de la créature. De petits trous en haut de la sphère créent une ventilation. Les propriétaires changent les créatures tous les quelques mois, puisque la nouveauté fait venir les clients. Les créatures exhibées actuellement incluent un tigre de Maladomini (originaire de Baator, il ressemble à un guépard de granite noir ; sa sphère est « décorée » avec des rochers aiguisés et un bassin de boue), une mouche chauve-souris (de Chamada, dans les plaines de la Géhenne, ça ressemble à une mouche avec des ailes de chauve-souris, faites de métal solide ; de la lave fondue décore le fond de sa sphère), et un œil ailé (des Abysses, il vole en silence dans une sphère vide).

Tigre de Maladomini ; Animal (fiélon) de taille G ; FP 5 : DV 6d8+18, pv 45 ; Init. +2 ; VD 12m (ne peut pas courir) ; CA 14 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; BAB +4/ lutte +14 ; attaque au corps-à-corps +9/+9 (griffes, 1d8+6, 20/x2) et +4 (morsure, 2d6+3) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1,50m) ; Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3), châtiment du bien (+4 dégâts sur une attaque) ; Particularités : odorat, vision dans le noir 18m, RD 5/magic, résistance au feu et au froid (5) ; AL LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +8, volonté +3.

Caractéristiques : force 23, dextérité 15, constitution 17, intelligence 4, sagesse 12, charisme 6.

Compétences : déplacement silencieux +9, détection +5, discrétion +6, équilibre +6, natation +11, perception auditive +4.

Dons : arme naturelle supérieure (griffes), arme naturelle supérieure (morsure), vigilance.

Bond (Ext) : si le tigre charge son adversaire, il peut effectuer une action à outrance à l'issue de la charge.

Etreinte (Ext) : s'il réussit un attaque de griffes ou de morsure, le tigre de Maladomini peut engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut maintenir sa prise et lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

Pattes arrière (Ext) : bonus à l'attaque +9 corps-à-corps, 1d8+3 points de dégâts.

Mouche chauve-souris ; Créature magique de taille P, FP 1 : DV 1d8-1, pv 3 ; Init. +6 ; VD vol 18m (bon) ; CA 18 (contact 16, pris au dépourvu 12) ; BAB +0/ lutte -2 ; attaque au corps-à-corps +0 (patte, 1d4, 20/x2) et +4 (morsure, 2d6+3) ; espace occupé/ allonge (1,50m/ 1,50m) ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +1, volonté +0.

Caractéristiques : force 10, dextérité 22, constitution 8, intelligence 2, sagesse 10, charisme 2.

Œil ailé, Extérieur de taille M, FP 2 : DV 3d8+3, pv 16 ; Init. +3 ; VD vol 18m (bon) ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; attaque au corps-à-corps +4/+4 (griffes, 1d4+1, 20/x2) et -1 (queue, 1d4, 20/x2) ; espace occupé/ allonge (1,50m/ 1,50m - 3m avec la queue) ; Attaques spéciales : larmes acides ; Particularités : vision perçante, immunités ; AL LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +4, volonté +3.

Caractéristiques : force 13, dextérité 17, constitution 13, intelligence 5, sagesse 10, charisme 6.

Compétences : détection +16, discrétion +11, fouille +16.

Dons : attaque en vol

Larmes acides (Sur) : à une portée de 30m, l'œil ailé peut projeter une larme acide de trente centimètres de diamètre. Toute personne touchée par la larme se voit infligé de 2d6 points de dégâts par l'acide (un js réflexes DD12 permet de réduire ces dégâts de moitié). Toute personne à une case de la cible principale peut être touché par les éclaboussures, (js réflexes pour réduire de moitié 2d4 points de dégâts).

Une larme d'œil ailé sèche en 2d6 heures.

Vision perçante (Ext) : les yeux ailés ont une vue particulièrement perçante qui leur permet de voir parfaitement sur 30 kilomètres. Ils voient dans le noir à 72m.

Immunités (Ext) : les yeux ailés sont immunisés à tous les effets basés sur le froid.

Compétences : les yeux ailés ont +8 en fouille et en détection.

Les clients qui préfèrent prendre leur repas dans une certaine intimité peuvent réserver des salles de restaurant privées pour 3 p.o. la nuit. Le prix inclus les services de deux servantes et d'un garde Rectifieur qui reste à l'extérieur pour s'assurer que ceux qui sont à l'intérieur ne seront pas embêtés.

Quiconque maltraite un employé ou un autre client avec une arme est enfermé dans une salle spéciale renforcée de métal. Tirer la chaîne métallique qui pend juste à côté de la porte de cette pièce active une lampe sur le toit de l'auberge, qui envoie des fumées de couleur en l'air qui alertent les patrouilles de Têtes-de-Bois alentour.

« Chez Chirper » emploie une équipe de 40 chefs (qui se relaient pour assurer un service permanent sur trois périodes de 8 heures par jour) capables de préparer n'importe quoi, du petit casse-croûte au buffet long de 3 kilomètres. La cuisine est équipée de deux gigantesques fours métalliques (chacun assez grand pour rôtir un cochon entier en une fois), deux grands fourneaux chauffés au feu de bois, et un jardinet. Le menu standard comprend des sandwichs de poisson à la crème, des salades de mûres, des champignons Shurrock, des rôtis de cerf de Nilfheim, et des pattes de slaades à l'ail ; un dîner typique coûte 6 p.a. (boissons en extra). Les biscuits au sucre de Chez Chirper – des pâtisseries délicates faites de châtaignes et de miel de Bytopie – sont servies quoi que vous ayez pris.

Ce qui fait l'unicité de Chez Chirper, ce sont les boutiques spécialisées qu'on trouve le long de la salle de restaurant. « La Tonte Rapide », tenue par un barbier demi-elfe du Plan Primaire, peut s'occuper de vos cheveux, barbes, et ongles. « Crocs à Bonbons » propose une sélection de sucreries issues de tout le Multivers. Ce qui a le plus de succès : de gros morceaux de caramel au miel à la forme de roitelet, chacun portant le mot « Chirper ». Aux « Portraits de Suruax », un artiste tieffelin crée des caricatures au pastel de ceux qui veulent bien poser. Un portrait typique prend à peu près 20 minutes et coûte 2 p.o. « Les Fleurs de Finstyr » est un fleuriste complet, spécialisé dans les plantes exotiques des Plans Intérieurs. Il livre partout dans Sigil, excepté dans la Ruche.

Les clients de Chez Chirper peuvent entrer gratuitement au Musée des Crânes, qui propose une variété de crânes de tout le

Multivers. On y trouve le squelette d'un Homme de Lave Gargantuesque, d'un draconien bozak, d'un seigneur chat et ce qu'on suppose être un singe des Carcères (trois crânes entassés en pyramide attachés à la même pique de bronze).

La Salle de Danse, un dancing extérieur fait de chêne poli et fermé par des barrières métalliques, est un divertissement de plus pour les clients. Un quartet de mandolines (parfois accompagnés par un joueur de balalaïka) joue sous un kiosque au centre de la piste de danse.

Des nuages d'encens enfument les cent places du Théâtre du Vent Marin avec l'arôme salé d'un air océanique. Un rideau de velours pend au-dessus de la scène, qui mesure près de 20 mètres de largeur sur 6 de profondeur. Derrière la scène se trouvent les coulisses où sont stockés les décors. Des deux côtés de la scène se trouvent les loges. Des roitelets nichent dans les combles, sifflant au-dessus des têtes des spectateurs, gazouillant même parfois au milieu des artistes sur scène. Un programme distribué aux clients de la salle du restaurant et affiché à l'extérieur de l'auberge annonce les représentations à venir ; il y en a une par heure, 8 heures par jour, avec 10 minutes de pause entre les actes.

L'étage a 62 chambres, chacune comportant un lit de plume, un vase de fleurs fraîchement coupées, et une baignoire de marbre. Hormis indication contraire du client, un serviteur amènera un petit déjeuner à l'aube : du raisin frais, une demi-miche de pain fruité, un peu de confiture, et une flasque de lait de mouton de Thuinn.

12- Les Elixirs discounts d'Ensin

Ensin (Planaire/ mâle humain/ mage niveau 7/ Libre Ligue/ LB) fabrique ses potions avec des composantes bon marché – obtenues généralement dans les Plans Extérieurs – et des procédés simplifiés. En conséquence, si les potions ne sont

relativement pas chères, leurs effets ne sont pas particulièrement spectaculaires.

Potion de contrôle des petits animaux : similaire à une *potion de contrôle des animaux*. L'utilisateur peut contrôler 1d4 animaux non magiques pas plus grands qu'un rat et avec une intelligence animale (1 maximum).

Potion d'invisibilité limitée : similaire à une *potion d'invisibilité*. Elle ne fonctionne que de nuit (ou dans des conditions similaires à la nuit, comme une pièce sombre ou un souterrain), et ne dure qu'1d3 tours.

Potion de soins limités : similaire à une *potion de soins*. L'utilisateur ne guérit qu'1d6 points de vie.

Potion de poussière bleue : similaire à une *potion de poussière arc-en-ciel*. L'utilisateur ne peut devenir que d'une couleur : bleu clair.

Potion de résistance à la noyade : similaire à une *potion de respiration aquatique*. L'utilisateur de cette potion peut respirer dans l'eau pendant 10 rounds.

Ensin ne vendra que le nombre de doses indiquées sur la publicité à un client donné. De plus, il arrive que ça parte vite et qu'un type de potions ne soient plus disponibles à un certain moment.

13- La Boutique de Xanist

C'est une autre échoppe bien utile qui n'est distante que d'un pâté de maisons du Grand Gymnase. Comme sa propriétaire le dit, « *le succès est la conséquence inévitable du fait d'avoir une vision, d'être travailleur et persévérant* ». Et oui, même si Xanist (Planaire/ femelle humaine/ magicienne niveau 6/ Libre Ligne/ LN) a un égo aussi grand que le Quartier de La Dame, elle a le génie qui le justifie. A l'âge de quatre ans, elle construisit un piège à rat pour capturer la vermine de la cave de ses parents. A douze ans, elle dessina le premier taxi à poney d'Arcadie de la ville. A dix huit ans, elle monta son affaire, s'établissant non loin du Grand Gymnase, où elle travaille encore aujourd'hui, dessinant des inventions pour ceux qui ont suffisamment de jonc à aligner (et ça fait un gros tat, parce que Xanist ne travaille pas pour des cacahuètes).

La seule chose qui puisse rivaliser avec le talent de Xanist, c'est son arrogance. Si vous demandez une explication sur le fonctionnement d'une de ses inventions, elle ne fera qu'une petite moue avant de vous cracher au visage que tenter de vous expliquer serait aussi vain et déplacé que donner de la confiture aux cochons. Obsédée par son apparence, elle a un ouvrier dont le seul travail est de s'occuper de sa longue chevelure brune. Xanist fait du shopping au kilomètre, et on dit qu'elle change de vêtements chaque jour, mettant ceux de la veille à l'incinérateur.

Xanist préfère les fonctionnements mécaniques à ceux qui dépendent de la magie, qu'elle considère comme une béquille. « *N'importe qui peut soulever une brique avec un sort de lévitation*, dit-elle, *mais la soulever avec des mécanismes et des poulies requiert un génie particulier!* » La compagnie des humains lui répugne, à qui elle préfère ses trois singes apprivoisés des Elysées, hirsutes et aux visages poupins. Ils lui servent d'aides. Xanist a taillé les dents de ces singes en pointes pour en faire aussi des gardes du corps.

Xanist ; femelle humaine ; magicienne enchantée niveau 12 ; Planaire ; Libre Ligne ; humanoïde de taille M ; FP 12 ; DV6d4+6, pv 30; Init +2 ; VD 9m ; CA 12 (pris au dépourvu 10, contact 12); attaque au corps-à-corps +3 (dague, 1d4, 19-20/x2) ; Capacités spéciales : capacités de faction, appel de familier ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +3, volonté +6.

Caractéristiques : force 10, dextérité 14, constitution 12, intelligence 18, sagesse 12, charisme 14.

Compétences : art de la magie +14, artisanat (mécanique)+14, artisanat (fabrication de pièges) +7, concentration +11, connaissance (architecture et ingénierie) +14, connaissance (mystères)+14, crochetage +4, désamorçage/ sabotage +11.

Dons : création d'objets merveilleux, création de parchemins, savoir-faire mécanique, extension de zone d'effet, extension de durée.

Sorts (4/4/4/3, NLS : 6, DD 14+niveau): 0ème niveau : *détection de la magie, lecture de la magie, résistance, bébètement*; 1er niveau : *serviteur invisible, identification, sommeil, projectiles magiques* ; 2ème niveau : *détection de pensées*,

flamme éternelle, idiotie, fou rire de Tasba; 3ème niveau : toile d'araignée zone étendue, forme gazeuse, dissipation de la magie.

Capacités de faction : +2 à tous les js aux sorts et pouvoirs visant à le contrôler ;

Rabais : 20% de rabais sur tous ses achats au Grand Bazar de Sigil ;

Réseau d'informateurs Indés : +10 en renseignement sur le Grand Bazar.

Faiblesse de faction : n'est pas représentée à la Chambre des Orateurs et dans les autres instances officielles de la ville.

Singe de Xanist (6), Créature artificielle de taille 9, FP 1 : DV 1d10, pv 8 ; Init. +2 ; VD 9m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; attaque au corps-à-corps +2/+2 (griffes, 1d6+2, 20/x2) ; espace occupé/ allonge (1,50m/ 1,50m) ; Particularités : créature artificielle, demi-dégâts des armes perçantes et tranchantes ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +2, vigueur --, volonté +1.

Caractéristiques : force 14, dextérité 14, constitution --, intelligence --, sagesse 10, charisme 1.

Actuellement, Xanist bricole une invention qu'elle appelle le « harnais de la mouche chauve-souris ». Ca consiste en une paire d'ailes métalliques semblables à celle d'une chauve-souris qui s'attachent dans le dos de leur porteur, avec une manivelle émergeant d'un panneau sur le torse, le tout rattaché par des sangles de cuir. Tourner la manivelle fait battre les ailes, permettant au porteur de voler. Xanist croit que cette invention la rendra riche, et elle a probablement raison. Le seul problème, c'est que ça ne marche pas. Xanist pense qu'elle pourrait perfectionner le mécanisme si elle avait un vrai spécimen de mouche chauve-souris à étudier, mais la seule qu'on peut trouver à Sigil sert de décoration chez Chirper, et son propriétaire ne veut pas vendre. Xanist veut financer une expédition vers la Géhenne pour en attraper une. Mais jusqu'ici, elle n'a trouvé personne d'assez brave – ou d'assez stupide ? – pour lui faire un offre en ce sens.

Inventions de Xanist

Se référer au dessin

Calculateur de distance : cette invention permet aux propriétaires de chaises à

porteurs et de poneys taxis de mesurer la distance parcourue pour faire payer le juste prix à leurs clients. Lorsque la roue du véhicule effectue une rotation (a), l'essieu tourne à l'intérieur d'une boîte fermée (b), faisant bouger une série de rouages (c). Le dernier rouage entraîne une barre strillée (d), qui enroule un élastique (e). Lorsque l'élastique est tendu, il ouvre un petit conteneur (f) libérant une boule métallique (g), qui descend une rampe (h) et tombe dans un cuvette d'airain (i). Le son que produit cette boule signale qu'une distance précise a été parcourue (selon la taille de l'élastique, on peut fixer une distance). En tournant une manivelle (j) remet l'élastique en place.

Libérateur de canari : cette invention est la commande des propriétaire de Chirper, qui l'ont mis dans un coin de la salle à manger pour amuser les clients. Un feu (a) brûle dans un fourneau (b), chauffant de l'eau dans un pot scellé (c). La vapeur parcourt un tube en spirale (d), où il se condense en eau et vient couler dans un seau (e). Lorsque le seau devient suffisamment lourd, il descend, entraînant une corde avec lui (f) qui s'étend sur deux roues (g) suspendues à une barre de bois (h). La corde ouvre une cage d'argent (i), libérant un canari. A ce moment-là, le canari se met à chanter à travers la pièce pour le délice des clients.

14- Les Soins MORTUAIRES de Zakk

A côté du Grand Gymnase, un petit bâtiment abrite l'un des services les plus utiles (quoi qu'un peu dérangeant) du quartier. Si vous trouvez le message inscrit sur la porte métallique des Soins Mortuaires de Zakk déprimant... (« *Ne pleurez pas pour ceux qui meurent, pleurez pour ceux qui naissent* »)... attendez juste d'entrer. Aussi obscur sur une tombe, sentant la chaux et la viande pourrie, cet endroit est plein de spécimens empaillés – chevaux, lézards, rats géants, et à peu près tout ce qui rampe,

marche ou creuse. Et dans le coin, à demi caché dans les ombres, se tient un guerrier githzeraï portant une épée de bronze, une femelle tieffelin drappée dans une robe de soie, et un gros elfe. Ils sont empaillés, eux aussi.

Taxidermiste autodidacte – le meilleur de Sigil pour ce qu'il y a de pire – Mhasha Zakk (Planaire/ femme/ guerrière niveau 4/ Homme-Poussière/ CN) peut empailler n'importe quoi pour n'importe qui. Trophées, souvenirs, conservation : Zakk se moque du pourquoi. Elle aime tant son travail qu'elle casse les prix. Ils vont de 2 p.o. pour un chat ou un chien jusqu'à 20 p.o. pour une créature de taille humaine (ça peut être un homme, du reste).

Au contraire de la plupart des Homme-Poussière, Zakk, qui a quand même 80 ans, est assez enjouée, probablement parce qu'elle est entourée de ses compagnons favoris. Toujours vêtue d'une robe noire propre, ses cheveux argentés sont attachés en de longues nattes. Elle accueille les visiteurs d'un sourire et pourra même leur offrir un thé à l'orange. Il se peut même qu'elle demande la permission à un visiteur de l'empailler après son décès.

Si vous voulez vous faire un peu de jonc facile, vous devriez vous arrêter chez Zakk, parce qu'elle a toujours besoin de gens pour faire quelque boulot bizarre. Elle paye 1 p.a. par journée passée à faire des livraisons pour elle ou à la débarrasser des carcasses dont elle a prélevé la peau (comme Zakk se moque de ce qui arrive à ces carcasses, vous êtes libre de les revendre à un boucher quelconque). Les Récupérateurs lui apportent leurs trouvailles les plus originales, comme elle paye mieux que la Morgue.

Personne ne peut dire quand il aura besoin d'une faveur de cette taxidermiste (« une preuve que tu as réellement tué ce cambion dans les Abysses ? Oui chef, ici ! »)

Par ailleurs, Zakk est toujours à la recherche de cadavres rares pour sa collection ; un lascar qui lui amènerait un

corps intact de méphite de vase pourrait réclamer n'importe quel prix.

15- La Fosse Enflammée

Quartier du Marché

Cet établissement de bains spécial appartient à Laril Zasskos (Planaire/ femme githzeraï/ magicienne niveau 14/ Ligue Révolutionnaire/ CN), une githzeraï à la langue acérée et aux yeux perçants. Située à trois rues du Grand Bazar, la Fosse Enflammée offre des conditions pour le moins exotiques. Laril a lancé son commerce en utilisant ses talents de magicienne pour creuser et remplir de lave des bassins destinés aux créatures élémentaires ou originaires des Plans Inférieurs. Depuis, elle s'est diversifiée et propose désormais à ses clients des tourbillons à recurer, des baignoires de boue, des bassins de l'eau la plus pure et des liquides bouillonnants dont elle refuse de dévoiler la nature.

Laril a également fait de son établissement un refuge sûr pour la Ligue Révolutionnaire. Plusieurs de ses bassins possèdent un faux fond ouvrant sur des catacombes secrètes. Laril y a installé des appartements pour ses frères de faction et y entasse les provisions dans l'attente du jour où l'ancien système corrompu sera enfin jeté à bas.

16- Le Champ des Litanies

Rue Rube, Quartier du Marché

Le champ des litanies est un endroit assez inclassable, toujours plein d'activité et de bruit. Beaucoup, beaucoup de bruit. Il s'agit d'un vaste parterre herbeux situé dans le Quartier du Marché de Sigil. En fait, non, c'est pas exactement de l'herbe, même si ça y ressemble. Les choses qui poussent ici, vous ne voudriez pas marcher dessus, parce que si vous le faites...

L'« herbe » est en fait une colonie de plantes vivantes. Et quand vous les écrasez, elles ont tendance à mal le prendre. Ne réagiriez-vous pas de la même manière ? Je

conviens cependant que vous arracher les pieds en retour, c'est un peu exagéré de leur part. Mais en fait, c'est pas au sol que se trouve l'intérêt du champ des litanies. A travers le champ, il y a des chemins de pierres qui relient des petites places. Chaque place a en son centre un petit podium.

Les factions adorent cet endroit. Vous avez tous déjà entendu des trucs, style « *Nous sommes tous des dieux... mais certains d'entre nous n'en ont pas encore conscience* » ? Vous devinez qui peut dire ça ? Oui, vous deninez. C'est le haut lieu (officieux) du prosélytisme pour les factions.

La partie marrante, c'est quand le public se lasse d'un orateur et commence à lui jeter tout ce qui se trouve à portée. Des bibards parviennent parfois à grimper sur le podium. En fait, tout le monde peut venir y parler, il y a une vingtaine de podiums. Mais la plupart du temps, l'espace est occupé par des acharnés.

17- Le Dabus Ivre

Route Astoria, Quartier du Marché

Cette taverne modeste est tenue par une sympathique étrangère du nom d'Adia Panamaa. Adia a de petites cornes jaunâtres, perdues quelque part dans ses cheveux turquoises. Son visage est comme celui de n'importe quelle humaine normale, excepté que ses yeux sont félins. Ses ongles sont très rouges, comme si elle mettait du vernis. Quoi qu'elle le cache la plupart du temps, si Aida vous sert personnellement, vous vous apercevrez qu'elle a une longue queue fine.

Le Dabus Ivre est une auberge récemment créée, ce qui est clairement visible aux tables encore dépourvues des graffitis vulgaires des auberges plus anciennes. Au bar, on vous servira une large variété de boissons que vous ne trouverez nulle part ailleurs. L'auberge sert aussi des repas complets et a une salle de réunion qui peut être réservée pour des fêtes. Le Dabus Ivre a 24 chambres dont la moitié sont disponibles en permanence. Le tarif est de 8 p.a. la nuit, mais si vous voulez

une suite avec salle de bain, vous aurez à payer 3 p.o. la nuit, quoi que des tarifs soient négociables pour les longs séjours.

Secrets : Adia Panamaa est la chef d'une cellule de la Ligue Révolutionnaire et souvent, la salle de réunion sert pour ses activités politiques. On murmure qu'elle a pour projet d'assassiner le factol Sarin de l'Harmonium. Sous l'auberge se trouve une petite portion des catacombes. A l'inverse de la plupart du sous-sol sigilien, cette zone est très propre et éclairée par de nombreuses lanternes à huile. C'est l'endroit où Adia cache les membres de sa cellule lorsque les patrouilles de l'Harmonium investissent sa taverne. Il y a deux accès à cette zone : un depuis l'auberge et l'autre qui se prolonge dans d'autres parties des catacombes. C'est aussi l'endroit où Adia garde des armes, des parchemins, des objets magiques et tout son arsenal...

Voilà le menu par la carte de ce qu'on peut trouver au Dabus Ivre (même si la plupart des mortels pourraient trouver certaines de ces boissons empoisonnées) :

Petit coup de fouet fiélon : excellent, 1 p.o. le verre, c'est un mélange de toutes les boissons que vous pouvez trouver ici.

Clairemont de Bytopie : très sympathique, 4 p.o. le verre, 4 doses de whiskey et du jus de melon servis dans un verre à deux strates.

Vin du Styx : difficilement buvable, 2 p.a. le verre, du jus de lierre-rasoir macéré dans de l'eau du Styx, servi très chaud.

Le Meilleur de Baator : boisson de bibard, 5 p.c. le verre, moitié sang moitié whiskey.

Tornade tanar'ri : bizarre, 4 p.a. le verre, 1 mesure d'acide caustique, 14 mesures de bière, 15 mesures de purée de bulbes et d'épines de roses.

Le Délice des Dames : difficilement buvable, 1 p.a. le verre, whiskey super fort.

Le Primaire Vert : délicieux mais cher, 2 p.o. le verre, 1 mesure de vodka, 1 mesure de rhum de noix de coco, 1 mesure de froment.

Altération d'Achéron : boisson de bibard, 3 p.a. le verre, whiskey, sucre

Cocktail de la Cage : très buvable, 3 p.o. le verre, jus d'ananas, rhum, vodka.

Claque Céleste : aussi puissant qu'un goristo, 9 p.a. le verre, 99% rhum, 1% écailles de dragon.

Herbe de la Géhenne : délicieux (mais avec un arrière-goût), 2 p.a. le verre, Herbe de la Géhenne vivante sous du cognac et du magma.

Grog de la Terre des Bêtes : boisson de bibard, 3 p.c. le verre, croc de tigre mixé avec du vin de mauvaise qualité.

Chevalier de la gueuserie Pourpre : buvable, mais variable, 1 p.o. le verre, vin mixé avec diverses liqueurs (il vaut mieux pas savoir lesquelles).

Calmant des Carcères : très raffiné, 5 p.a. le verre, cerises dans de la bonne bière

Guerre Sanglante Galcée : difficilement buvable, 9 p.a. le verre, une mesure de sang, une mesure d'acide caustique, 13 mesures de bière, à servir glacé.

Goûtes-ça ! : le paradis dans un verre, 10 p.o. le verre, dieu seul sait comment c'est fait.

Adia Panamaa ; femelle tieffelin, guerrière niveau 12 ; **Planaire, Ligue Révolutionnaire** ; **humanoïde de taille M** ; **FP 13** : DV 12d10+48, pv 108; Init +5 ; VD 6m ; CA 21 (pris au dépourvu 20, contact 11); attaque au corps-à-corps +19/+14 /+9 (épée longue en acier vert de Baator, 1d10+11, 17-20/x2), attaque à distance +14/+9/+4 (arc long composite, 1d8 +4; 20/x3) ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques ; Particularités : capacités de faction, résistance au feu, à l'électricité et au froid (5), RD 3/-, vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +12, volonté +6.

Caractéristiques : force 20, dextérité 12, constitution 18, intelligence 12, sagesse 11, charisme 18.

Compétences : bluff +8, déplacement silencieux +2, discrétion +2, escalade +9, intimidation +14, natation +4, saut +9

Dons : science de l'initiative, arme de prédilection (épée longue), arme de prédilection supérieure (épée longue), spécialisation martiale (épée longue), spécialisation martiale supérieure (épée longue), science du critique (épée longue), enchaînement, attaque en puissance, réflexes surhumains, volonté de fer, prestige, science du combat à mains nues.

Pouvoirs magiques : *charme-personne* 1/jour (DD 15), *détection des pensées* (DD 16), *ténèbres* 1/jour, *nuée grouillante* 1/ jour (DD 15).

Possessions : *barnois en adamantium* +1 (17650 p.o.), épée longue en acier vert de Baator (m, 3315 p.o.), arc long composite de force +4 (m, 800 p.o.), carquois et 30 flèches (1.5 p.o.), 2 *charmes de coeur* (720 p.o.).

Valeur de l'équipement 22486 p.o. et 5 p.a.

Capacités de faction : +2 à toutes ses compétences de roublard.

Peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des membres de la faction).

Faiblesses de faction : 90% de ses revenus sont destinés à l'impôt révolutionnaire ou à des oeuvres.

18- Les Visions de Jonas

Grand Bazar, Quartier du Marché

Le commerce est la plus grande force motrice du Multivers, après le pouvoir de ta propre volonté. Mais où trouvez-vous tous les endroits où vendre vos marchandises et faire quelques bénéfices ? Une petite baraque perdue quelque part dans le Grand Bazar vend de quoi répondre à cette question. Cet atelier est tenu par un jeune matois nommé Jonas Rendiar (Planaire/ homme/ niveau 0/ Signe de l'Un/ CB) qui vend des cartes de Sigil. Ces cartes sont dessinées dans les meilleurs parchemins que l'on puisse trouver dans toute la Cage.

Jonas appelle ses cartes « visions » parce qu'il les dessine comme des visions du Sigil de l'avenir. Ces cartes rendent bien compte des quartiers de Sigil et changent au fur et à mesure que les dabus réarrangent les rues. En plus, les quartiers dessinés peuvent être compris par tous ceux qui les achètent à Jonas. Les lascars trop loyaux comprennent même le chaos de la Ruche et même les Chaoteux peuvent y comprendre l'ordre du Quartier de La Dame.

Les cartes se renouvellent au jour le jour et se modifient toutes seules, au fil des transformations de la Cage. Ces cartes ne sont pourtant pas enchantées, mais coûtent 100 p.o. chacune. La particularité est qu'elles se fixent au bout de deux semaines et

arrêtent de s'adapter aux changements de la ville. Jonas a là un pouvoir étrange qu'il n'explique pas et ne préfère pas essayer d'expliquer. Ces cartes deviennent de plus en plus populaires, à mesure que les gens se rendent compte de leur intérêt, spécialement les habitants de la Ruche et du Bas-Quartier.

19- La Balance du Marchand

Grand Bazar, Quartier du Marché

Cette étrange construction est facile à remarquer – à la limite du Grand Bazar, puisqu'il s'agit d'une balance de 3 étages de hauteur, avec des plateaux suffisamment larges pour contenir un glabrezu. Un large escalier ouvert court autour de l'axe central et c'est par là que l'on peut atteindre les plateaux. Cette structure est faite en métal, probablement de l'acier, qui a été traité magiquement pour résister à la rouille et marcher correctement. La balance est en fonction depuis près de 600 ans.

La rumeur veut que dans le chaos qui succéda au Grand Bouleversement, quelques factions étaient contrôlées par des opportunistes qui voulaient étendre leur pouvoir. Parmi eux, le factol Serro des Rectifieurs, conçut quelques lois particulièrement dures, sans en passer par l'aval de la Fraternité de l'Ordre (c'était avant que l'Harmonium n'existe). L'une d'entre elles concernait la fraude commerciale. Serro décida que si un bige vendait des contrefaçons (de la verroterie, des potions d'eau claire,...), sa culpabilité serait établie s'il était plus lourd que l'argent qu'il avait gagné illégalement. C'était donc cette balance qui rendait les verdicts. Heureusement pour les marchands, ceux qui étaient malhonnêtes étaient aussi ceux qui avaient tendance à manger le mieux (donc à peser le plus lourd). La Fraternité de l'Ordre abrogea bientôt ce décret comme méthode de jugement, la déclarant irrégulière et non probante. Mais le pèse-personne resta en place et fut racheté par un citoyen privé.

Aujourd'hui la balance sert à une tâche toute différente – simplement peser des marchandises. Lorsqu'ils ont de grandes quantités de marchandises à estimer, les négociants du Quartier du Marché viennent et payent une petite somme au propriétaire actuel – un tieffelin nommé Pex Erro (Planaire/ femelle tieffelin/ magicien niveau 5/ Libre Ligue/ N) – pour avoir une mesure précise.

La Balance du Marchand est surtout utilisée pour les grandes quantités de fruits, de métal et tout ce qui est massif. La plupart du temps, seuls les marchands les plus influents négocient de telles quantités, mais beaucoup d'autres viennent aussi, probablement pour paraître influents.

Juste entre vous et moi, la Balance possède un petit bonus. Pour accéder aux plateaux depuis le centre, il faut traverser un petit couloir. Et bien, le passage vers le plateau de droite est un portail. Peu de gens le savent parce que seuls Pex et son équipe vont là, mais il se trouve bien là. La chanson dit que ça mènerait à l'Outreterre, éventuellement près d'une base de la secte des Marchands, mais qui peut affirmer quoi que ce soit ? J'aurais du mal à vous dire quelle en est la clé, bien qu'un peu de jonc ou de magie pourraient me faire trouver la réponse...

20- La Langue d'Argent

A l'angle de la rue Cromwell et de la voie Murkwater, Quartier du Marché

Ah ! Vous parler de la grande maison à l'angle de Cromwell et Merkwater, avec son cabinet d'experts au 1^{er} étage ! La Langue d'Argent n'est pas un bureau d'expert classique, à cause de ses deux propriétaires ! Je vais vous dire ce qu'ils ont d'unique mais je ne peux pas le faire avant de raconter leur histoire.

RuDPorax est un dragon de rouille dont la vie a prit un tour pour le moins surprenant. Il semble que le vieux dragon ait passé toute la première partie de sa vie à creuser des

tunnels pour l'achèrerai (comme font la plupart des rouilles sociables), mais RuDPorax était différent parce qu'il était doué d'une curiosité insatiable. Sa curiosité l'a fait un jour traverser un portail juste pour voir ce qu'il y avait derrière, et ce passage temporaire ne le ramena jamais à son point d'origine. Il en tira partie et il parcourut les rues de Sigil, en avalant les lames des maisons sigiliennes, provoquant la panique de la population et la mort des quelques lascars en armures rouges qui se mirent sur son chemin.

Ce fut le cas jusqu'à ce qu'un matois charismatique lui explique en quoi il était peu séant de dévorer la propriété d'autrui et de massacrer les gens. RuDPorax considéra ce fait et réalisa par ailleurs qu'il allait bientôt falloir qu'il trouve un endroit où dormir. De ce fait, il se mit à la recherche d'un bâtiment qui serait suffisamment vaste pour l'abriter. Une fois qu'il l'eut trouvé, il en arracha le toit et demanda à ses occupants s'il pouvait y vivre. Les pauvres diables, à sa seule vue, s'enfuirent sans se retourner. Les choses demeurèrent en l'état jusqu'à ce que RuDPorax soit affamé. Comme il était « malvenu » de manger l'infrastructure des maisons et que le minerai que pouvaient vendre les forgerons ne pouvaient suffire à le rassasier, il finit par utiliser son cerveau. Après quelques jours à cogiter, il s'appliqua à graver le mot « estimation » au-dessus de son entrée.

Dès le lendemain, RuDPorax reçut la visite de mineurs venus trouver une estimation pour leurs métaux. Juste en y goutant, le dragon pouvait dire de quel métal il s'agissait et son degré de pureté. C'était chez lui un don inné. Mais le prix qu'il faisait payer était simple : le dragon gardait l'échantillon pour sa consommation. C'est un coût peu élevé en considération du trésor dont pouvait être extrait l'échantillon. « Vieux RuDPy » comme on s'est mis à l'appeler passa de nombreux mois à vivre ainsi de son commerce jusqu'à ce que Niloticus n'arrive à Sigil.

Niloticus était un xorn banni du Plan Minéral pour « gaspillage des ressources du Plan ». Niloticus avait réalisé que RuDPorax perdait pas mal à ne pas estimer les gemmes et il lui proposa son aide pour exercer cette fonction. Ces deux compétences réunies constituent l'un des plus étranges partenariats de Sigil. C'est Niloticus qui nomme cette échoppe « La Langue d'Argent ».

RuDPorax a la capacité de prendre forme humaine une fois par jour, ce qui lui permet de se promener à Sigil sans effrayer personne.

A quoi ressemble l'échoppe à l'intérieur ? Et bien c'est un endroit étroit avec un grand trou dans le mur là où était jadis la porte et c'est juste assez grand pour la tête du monstre. Si par hasard vous rentrez, dans le reste de la maison, le sol est détruit pour abriter confortablement le dragon. Le xorn se contente de dormir dans le coin de l'échoppe elle-même. Les surfaces dures conviennent à une créature venant des entrailles de la terre...

21- Les Machines de Tholin

Voie de la Gehenne, Quartier des Guildes

Tholin (Planaire/ mâle nain/ guerrier niveau 2/ Marqués/ LN) est très sociable pour un nain. Il aime parler aux gens et a toujours quelques potins à partager avec ses clients. Le problème, c'est qu'il pue ! Salement ! Il ne prend jamais le temps de changer ses vêtements, de se moucher, de couper ses ongles, ni de se laver la barbe... Il est trop occupé pour ça, qu'il soit en train de parler à un de ses clients (lequel sera en train de détourner la tête, rapport à l'odeur), en train de fabriquer une de ses machines à partir des plans de Snuddervlb, le gnome inventeur (Planaine/ mâle gnome/ Fraternité de l'Ordre/ LN).

Une partie de son échoppe est destinée aux membres de l'Ordre Transcendantal (Le Grand Gymnase n'est qu'à quelques pâtés de maisons de là). Toutes les machines de fitness sont entreposées là. Les nouveaux

modèles ne sont pas trop chers, mais ont la mauvaise habitude de casser quand on s'en sert, provoquant quelques blessures, emprisonnant parfois leur utilisateur pendant de nombreuses heures, les propulsant parfois en l'air.

L'autre partie de la boutique abrite principalement des instruments de torture : dames de fer, carcans et quelques machines trouvables nulle part hors de Sigil (et des Plans Inférieurs). La douleur qu'ils peuvent provoquer dépasse l'entendement. Snuddervlb, le designer, a une connaissance complète de l'anatomie des demi-humains et peut y ajuster autant le matériel de sport que de torture. Cette partie du magasin est bien entendu fréquentée par des fiélons et des Rectifieurs. Tholin ne semble pas trop penser à la dimension « torture » de ses créations, mais peut-être qu'il s'en moque...

22- La Salle des Torpilles et le Domaine Illusoire

Allée du Vizir, Quartier du Marché

La Salle des Torpilles et le bâtiment voisin du Domaine Illusoire appartiennent à la série de magasins de magie de l'Allée du Vizir.

La Salle des Torpilles : c'est un étrange dancing, dont le sol de verre recouvre une hauteur d'eau de 30 centimètres et l'atmosphère est parcourue de couleurs chatoyantes et changeantes. Une musique surnaturelle emplît l'endroit. L'unicité du dancing vient des poissons torpilles électriques qui nagent dans l'eau peu profonde et lachent de temps en temps des décharges électriques.

Le Domaine Illusoire : cet entrepôt vide ne semble présenter aucun intérêt, mais il y a à l'extérieur une boîte à idée où on demande aux gens qui viennent quelle situation ils voudraient y trouver, quand et combien de temps.

Sur la porte de devant, il y a un programme. Le mage propriétaire programme les gens pour qu'ils vivent illusoirement la situation qu'ils ont choisi et les fait payer pou

ça en fonction de la complexité de la situation simulée.

L'histoire : Harkonis Maldnov était un mage du Plan Primaire de Hatti (similaire à la Grèce Antique). Lui, comme beaucoup de Primaires, s'était retrouvé par hasard à Sigil. Mais au lieu de chercher un moyen de rentrer, il mit en place une méthode curative par la douleur pratiquée dans son monde, à base de décharges électriques de poissons torpilles. Comme il y avait de nombreux prêtres à proximité, il eut peu de clients (sauf quelques Athars), et donc, peu de revenus. A ce moment, il eut l'idée d'en faire un dancing, qu'il agrémenta de lumière et de musique illusoire. L'argent que lui rapporta le dancing lui permit de mettre en place le Domaine Illusoire.

23- De Primaires à Voyageurs des Plans

Voie Copperman, Quartier des Guildes

Situé dans un petit bâtiment qui ne paye pas de mine, « De Primaires à Voyageurs des Plans » est un vrai service de recherche de personnes disparues. L'agence a la réputation d'être la meilleure pour localiser des personnes qui ont disparues ou qui se cachent. L'agence est souvent employée par l'Harmonium ou la Fraternité de l'Ordre pour aider à la recherche de criminels ou autres biges qui doivent être passés à la question. La Ligue Révolutionnaire et pas mal d'autres factions emploient cet organisme pour avoir constamment l'œil sur les matois qu'ils ont dans le collimateur.

De Primaires à Arpenteurs des Plans acceptent n'importe quelle demande, en posant quelques questions. Le prix de départ pour les engager est de 10 p.o. Un coût additionnel entre 100 et 1000 p.o. sera ajouté lorsque la personne est retrouvée. Si celle-ci a été mise dans le Livre des Morts, le coût est de 100 p.o. et l'enquêteur peut récupérer son équipement. La facture dépend des frais engagés durant la traque, voyager à travers les Plans n'est pas gratuit.

Bristol Burnkoff (Primaire/ mâle humain/ guerrier niveau 10/ Neutre), le propriétaire, mène lui-même l'enquête assez souvent, et il est connu pour être un vrai baroudeur. Pour un Primaire, il est loin d'être un béjaune, il en connaît même plus que la plupart des Planaires. Si vous recherchez personne mais que vous avez besoin d'informations, il est la personne à qui parler.

Bristol ne veut pas décrire le monde d'où il vient, il préfère dire que c'est un monde inconnu (j'ai entendu dire qu'il y conduit se trouve dans sa chambre et qu'il faut une dague de là-bas pour l'ouvrir).

Burnkoff emploie des centaines, voire des milliers d'humanoïdes et connaît plein de races planaires différentes. Ce n'est pas un matois à empailler parce qu'il peut vous retrouver n'importe où, à n'importe quel moment et vous mettra dans le Livre des Morts (et gagnera probablement 100 p.o. en faisant ça).

24- Le Labyrinthe Mystique de Michandoco

Cour des Danseurs, Quartier des Guildes

Si le Labyrinthe Mystique ressemble plus à un sortilège qu'à un véritable endroit, il s'agit d'une distraction pour tous ceux qui entrent. Il est situé dans un bâtiment qui ressemble à une version réduite d'un parc d'attraction. L'entrée est de quelques pièces d'or.

A l'intérieur du labyrinthe, l'utilisation de la magie est proscrite, sinon ça ruinerait l'effet et l'intérêt de la chose ! Lorsque vous entrez, vous vous perdez dans une mer de miroirs. L'endroit par lequel vous entrez et alors bloquée et vous ne pouvez pas rebrousser chemin. Après que vous ayez trouvé votre chemin à travers les miroirs, vous entrez dans une pièce qui ressemble à une cage d'escalier avec deux portes et un miroir. La cage d'escalier en elle-même est une illusion, tout ce que vous ferez est de faire le tour de la pièce. Lorsque vous passez

une porte, vous re-entrez par l'autre porte ! C'est ce qui apparaît en tout cas.

La sortie, peu l'ont découverte, réside dans le miroir, qui est une simple illusion. De l'autre côté on voit un vaste labyrinthe. La règle normale pour sortir d'un tel endroit ne fonctionne pas à cause des portails qui vous téléportent à différents endroits du labyrinthe. Michandoco (Planaire/ aasimar mâle/ LN) offre un prix de 2000 p.o. pour toute personne qui peut traverser son labyrinthe en moins d'une heure. Cet exploit n'a été réussi qu'une fois, par lui-même !

25- La Pax

Au-dessus du Quartier des Guildes

On évoque souvent Sigil pour ses rencontres improbables entre des fiélons est des célestes qui se retrouvent assis ensemble pour boire un verre, prenant un congé au lieu de s'entretuer. Et bien, c'est vraiment une exagération. Bien sûr, ça arrive, mais vous aurez plus vite fait de trouver un tieffelin honnête. C'est pourtant un lieu commun chez les arpenteurs des plans. Peut-être que la Pax est à l'origine de cette idée.

La Pax est une taverne qui flotte au-dessus des guildes dans le Quartier du même nom. Personne ne sait d'où elle est venue. Les dabus y ont été vus faisant des réparations, mais l'origine de tout ça reste un mystère. Il est tellement admis par les sigiliens que c'est un truc de béjaune que de regarder en l'air à Sigil, que tout le monde ne remarque pas la Pax. Et il faut bien dire qu'à part si vous savez voler, ou que vous connaissez quelqu'un dont c'est le cas qui puisse vous porter, vous ne pourrez jamais vous y rendre.

La Pax est devenue l'endroit courru pour les fiélons et les célestes qui veulent se rencontrer. Pourquoi feraient-ils ça ? On ne peut qu'émettre des hypothèses. Peut-être certains voudraient-ils convertir l'autre camp ?! Peut-être font ils une espèce de trêve ?! Peut-être est-ce juste par curiosité, pour voir ces ennemis qu'ils essayent en permanence de tuer ?!

En tout cas, tout est fait ici pour plaire à la clientèle. Des larves à l'ambrosie, tout est au menu. Le taulier est Vernon n'a-qu'un-œil (Planaire/ mâle Plumach/ 4 DV/ N), un rilmani.

Beaucoup de gens le suspectent de travailler pour quelqu'un, mais avoir des informations de Vernon sur sa vie privée est aussi ardu qu'apprendre le calcul à un goristro. Ashok, son garde du corps Marut, fait office de videur.

Dans un endroit comme celui-là, on pourrait craindre quelques bagarres. Mettre un planétaire et un balor dans la même pièce, c'est chercher les problèmes.

Pour une raison quelconque, la Pax puise dans l'énergie négative de la Lance (la montagne effilée sur laquelle repose Sigil). De ce fait, toutes les capacités magiques sont annulées ici. Tous les planaires subissent ici le même désavantage, mais ça a tendance à les calmer. Même les armes magiques sont changées en simples armes ; les gens sont donc obligés de se battre seulement avec leurs griffes et leurs crocs. En plus de ça, toute attaque inflige automatiquement le minimum de dégâts. C'est donc l'endroit approprié pour parler, même si quelques combats ont lieu à l'extérieur. La rumeur veut que la bataille qui a fait ce que sont aujourd'hui les Scories dans La Ruche ait commencée ici.

26- La Guilde des Sculpteurs

Rue Slate, Quartier des Guildes

Au plus profond du Quartier des Guildes, perdu au milieu de centaines d'autres échoppes d'artisans, il y a un bâtiment où tous les grands sculpteurs travaillent. Cette bâtisse carrée est haute de 12 mètres et fait 30 mètres de côtés. Les murs sont faits de nombreux types de pierres venant de Plans différents. Les pierres varient en couleur, taille, texture, densité et forme. Leur placement au hasard rend ces murs très particuliers en terme de style et d'architecture. Un symbole de granite très

élaboré est gravé au-dessus de l'arche d'entrée (qui culmine à 7 mètres de hauteur) et signifie « Le Paradis des Sculpteurs ». De l'autre côté de l'arche se trouve une statue d'homme en armure portant une large épée contre sa poitrine qui est orientée vers le ciel. La statue mesure près de 6 mètres.

Après avoir passé l'arche, les visiteurs se retrouvent dans le hall principal. Cette pièce est circulaire et couverte d'un plafond en forme de dôme sous lequel des statues de créatures des Plans sont nichées. Chaque statue est une représentation du « meilleur » exemple que le Plan a à offrir : un balor, un solaire, ... Leurs mains tendues soutiennent le plafond. Un représentant de la Guilde invite les visiteurs à entrer plus avant. Ordinairement, ce représentant est un vieil humain avec des mains noueuses nommé Jared. Il fait visiter le rez-de-chaussée uniquement et pourra diriger de futurs clients vers l'artisan le plus approprié. A l'intérieur de la Guilde, il y a beaucoup d'ateliers de travail avec des projets en cour, ce qui sert autant à former des apprentis qu'à faire une façade « publicitaire » pour d'éventuels clients. Il y a une règle commune à toutes ces pièces : elles sont toutes décorées de statues et d'ouvrages de pierres.

La Guilde des Sculpteurs travaille très souvent en partenariat avec la Confrérie des Bâisseurs. La plupart des gens de la guilde sont des humains, des nains et des gnomes. Ces artisans peuvent travailler sur tout projet pour lequel ils sont commissionnés. Les détails du projet comme la durée, le coût, les matériaux, etc, sont arrangés avant de commencer l'ouvrage. La Guilde demande un paiement de la moitié du total avant de commencer. Les tarifs sont assez élevés (près du double des prix normaux), mais les résultats sont supérieurs. Les membres reversent 25% de leurs gains à la Guilde et en échange, ils sont nourris, logés et vêtus...

Ils portent tous le symbole de leur affiliation, un marteau et un burin entrelacés en « X ». Il y a trois niveaux dans la Guilde. Le premier est celui d'apprenti (dont le symbole

est en granite). Pour devenir apprentis, les candidats doivent avoir un sponsor et montrer quelque talent avec leurs outils. Le second niveau est celui de membre à part entière. Pour cela, il faut avoir été apprenti au moins 6 ans et avoir réalisé au moins 5 pièces d'importance. Leur symbole est du rouge de la pierre typique des Carcères. Le dernier niveau est celui de Grand Maître. Il faut avoir été membre pendant 3 décennies pour y prétendre et avoir porté son art jusqu'à la perfection. Ce sont les plus grands sculpteurs que la Guilde abrite. Pour l'heure, celle-ci est menée par un ancien nain nommé Turgar (il a 490 ans), qui a été élevé à cette position parce qu'il est le plus vieux membre en vie. Il ne travaille plus que pour les tâches les plus chères et les plus ambitieuses. C'est un honneur qu'il vous fait si il réalise un ouvrage pour vous. Sa dernière création, une sculpture de La Dame des Douleurs, a été érigée sur le parvis de les Cours de Justice lors d'une grande cérémonie. Cette sculpture tire littéralement des larmes des yeux de ceux qui l'observent tellement elle est parfaite.

Toutes les statues les plus belles à travers les six quartiers ont été créées par la Guilde. Les puissants du Quartier de La Dame y viennent pour qu'on les immortalise et les prêtres de confessions diverses ont toujours un nouvel ornement à demander pour leur temple. Mais le plus intéressant pour la Guilde est de participer à la création d'objets magiques. Il y a pas mal de mages dans la Guilde qui traitent exclusivement ce genre de demande. Les plus classiques sont les demandes pour des golems de pierre. On construit ces statues à la demande et il s'agit des plus belles réalisations du Multivers. La Guilde elle-même est gardée par dix golems de pierre et d'argile qui sont postés autour du bâtiment.

Pour qui a le sens de l'observation, la taille et le nombre de pièce à l'intérieur de la Guilde ne correspond pas aux dimensions extérieures. Une puissante magie a été mise en œuvre pour agrandir l'espace de travail à l'intérieur. Du fait de la masse considérable de commandes que la Guilde doit honorer, il

y a deux niveaux souterrains. Le rez-de-chaussée sert à la formation des apprentis et aux démonstrations publiques. Le premier niveau souterrain est là où se fait la plupart du travail et le lieu de vie des membres. Chaque atelier comprend aussi les affaires de celui qui l'occupe, c'est-à-dire quelques pièces de mobilier. Le second niveau abrite le lieu de vie des anciens de la Guilde, la salle à manger, la cuisine, et des portails vers tous les Plans Extérieurs, ainsi que vers le Plan de la Terre (qui est le seul à être permanent alors que les autres sont changeants). L'accès au Plan de la Terre varie selon les jours sur son point de chute, ce qui procure à la Guilde un type de matériau tous les jours différent. Ils en extrayent et le travaillent par la suite à l'intérieur de la Guilde.

27- Le Plaza englouti

Square Thespian, Quartier des Guildes

Le Plaza englouti est un endroit étrange, une attestation de plus de l'imprévisibilité de Sigil. Il n'existait pas il y a une ou deux générations et sa localisation actuelle était connue comme « Le Square Thespian », un petit havre pour artistes au cœur du Quartier des Guildes. C'était l'endroit où des acteurs aux talents variés se regroupaient pour se retrouver entre pairs.

Ce qui s'est passé ensuite fut un choc pour tout le monde. Le sol du Square s'écroula sur une large galerie des catacombes sigiliennes. Quelques béjaunes d'aventuriers se battaient contre un archimage et les explosions qui résultèrent de leur affrontement fragilisèrent la structure de la galerie, qui s'effondra. Le Square Thespian fut réduit à une fosse pleine de décombres.

Les acteurs y virent une merveilleuse opportunité. A la place de tout reconstruire, ils ajoutèrent simplement ce dont ils avaient besoin pour créer un amphithéâtre capable d'accueillir près de 1000 spectateurs. La plupart des résidents de la colonie d'artistes, désormais nommé le « Plaza englouti »,

furent donc regroupés en une demi-douzaine de petites guildes de théâtre, toutes étant copropriétaires de ce nouveau théâtre.

Aujourd'hui encore, ils donnent des représentations dans l'amphithéâtre pour le divertissement de tous.

La compétition entre les mini-guildes est féroce. Malgré un fort sens de ce que peut être « l'honneur des bardes » qui les empêchent de se taper dessus les uns les autres, chaque guilde essaye de supplanter les autres en se spécialisant. Elles se sont elles-mêmes nommées : « Les Guides du Coin » (satyre contemporaine), « Le Marbre Blanc » (classiques), « Masques » (mimes et masques), « Le Moineau en cadence » (chanson), « La Cour sylvestre » (contes populaires), « Le Bouffon austère » (dramas contemporains).

Voir du Théâtre : chaque guilde forme ses acteurs et est libre de faire des représentations sur la scène centrale. Chacune joue près de deux fois par mois. Le prix d'entrée est très variable et dépend de l'heure et du jour de la représentation, de la qualité du siège et de la renommée de la troupe (ça peut aller de 5 p.a. pour un petit spectacle des Guides du Coin un après-midi de semaine, à 150 p.o. pour un bon siège à une pièce des Marbres Blancs).

Jouer : Des acteurs avec un peu d'expérience et quelque talent peuvent trouver une guilde qui les accueillera et leur sera adaptée. Devenir membre coûte 200 p.o. par an, et oblige à une certaine loyauté envers la guilde. Mais le fait de jouer dans une pièce à succès au Plaza englouti peut être très rentable.

Ecrire des pièces : le fait que les pièces changent régulièrement a attiré une septième guilde, celle qui écrit les pièces. Des dizaines d'aspirants scénaristes vivent pour écrire la pièce parfaite pour être jouée. Vendre sa pièce à une guilde d'acteurs est un bon calcul.

Allée de la tortue, Quartier des Guildes

Erigée sur un toit du Quartier des Guildes, une tour sonde le ciel sigilien. Les hélices d'un moulin en son sommet sont mues par un portail vers le Plan de l'Air. La tour est entièrement bâtie de pierres importées du Pandémonium pour leur grande résistance au vent, et a été faite pierre par pierre pour atteindre la hauteur où il y a le portail de l'air. La moitié de l'édifice reste encastrée dans un vieux débit de boisson, et le reste repose sur de petites colonnes. Les propriétaires des bâtiments voisins ne se plaignent pas trop de cette intrusion sur leurs toits, puisque le moulin leur procure une atmosphère saine en permanence. Un escalier de 3 étages grimpe jusqu'à la porte d'entrée en métal qui permet d'accéder à l'intérieur de la Tour Météo.

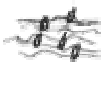
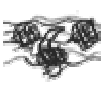
La tour sert aussi bien de service météo (le seul de Sigil), que de temple de Chan, la princesse des créatures aériennes bonnes. Le Grand Prêtre de la tour est aussi son propriétaire, c'est un Esprit de l'Air nommé Erish Soufflé (Potentiaire de Chan/ esprit de l'air neutre/ N) qui, après avoir été envoyé par Chan à Sigil pour voir où toutes ses créatures avaient disparues, eut l'idée de cette tour météo. Erish a comme les autres voulu rester, comme il en avait marre de servir, et qu'il avait envie d'utiliser ses pouvoirs comme il l'entendait.

Utilisant la tour comme base sigilienne, il commença à amasser le jonc nécessaire à la réalisation de son œuvre. Les prêtres peuvent vous dire que la volonté divine suffit à lever une armée, mais en vérité, il y a besoin d'argent. De fait, avec le portail et le moulin dispersant de l'air à travers la Cage, et les prêtres y purifiant l'air, des centaines de nouveaux fidèles affluèrent (et Chan n'en fut pas mécontente). Avec l'argent et les fidèles que ça lui rapporta, Chan eut du mal à renier son serviteur, et fit d'Erish son Potentiaire. Il avait besoin de plus de pouvoir, et c'est ce qu'elle lui donna. On peut dire que la

manière de faire d'Erish n'aurait pas été du goût d'un dieu comme Odin ou Zeus, mais Chan, en tant qu'Archélémental du Bien, est un petit peu naïve, et c'est comme ça que ça c'est passé.

Pour connaître le temps vous avez plusieurs options. Vous pouvez aller

directement à la Tour Météo et demander le renseignement à un prêtre. Par ailleurs, il y a au moins un prêtre de Chan dans chaque quartier et dans chaque quartier général, qui pourront tous vous dire le temps pour l'heure ou la semaine qui suit...

Symbole	Jet er (1d8 + 1d1 2)	Conditions atmosphériques
	2	Chaud, ensoleillé, avec éventuellement une brise fraîche. Les jours comme ça sont rares dans la Cage, et les gens essaient d'en profiter quand c'est le cas.
	3	Des arcs-en-ciel traversent le ciel, se reflétant dans toute la cité. C'est réellement étrange, avez-vous déjà vu un arc-en-ciel à la forme d'un ruban de Moebius ? Dans des jours comme celui-ci, vous pourrez voir le ciel dégagé jusqu'à l'autre côté de Sigil.
	4	Une fumée dense, et des pluies de cendres tombent sur la ville, et pas uniquement dans le Bas-Quartier. Ce genre de phénomène apparaît lorsque un portail s'est malheureusement ouvert sur la Géhenne.
	5	Journée claire et dégagée, ce genre de temps a tendance à rendre nerveux les béjaunes, et on les reconnaît facilement comme ça. Evidemment, c'est dans ces cas qu'on voit parfaitement qu'il n'y a pas de ciel, et ça a tendance à effrayer ce qui y étaient habitués.
	6	La foudre tombe au loin dans un fracas énorme, mais la tempête ne touche pas la Cage. On dit que ces bruits (très fréquents à Sigil) sont la colère des Puissances qui ne parviennent pas à passer les portes de Sigil.
	7	L'air a l'odeur viciée des Abysses, avec un goût désagréable de soufre. Il ne pleut pas, mais les brumes et le brouillard font qu'on n'y voit pas à 6 mètres...
	8	Le ciel est ciel gris et impénétrable, probablement en raison des brumes, peut-être par une intrusion des volutes de l'Ethérée dans la Cage. Hé, c'est pas la tête de La Dame, là-bas ?
	9 *	Un brouillard chargé, qui fait tousser et suffoquer les gens. Des particules se collent à vos vêtements, les rendant poisseux...
	10 *	Nuages et précipitations légères, pouvant devenir plus forte par rafales...

	11 *	Nuages épais. S'il ne pleut pas aujourd'hui, ce sera pour demain.
	12 *	Un crachin régulier et désagréable. Un jour comme tous les autres en fait.
	13 *	Il pleut des cordes, au point que c'est douloureux quand ça vous tape dessus. C'est le genre de pluie qu'on attendrait plus en Achéron.
	14	La pluie est d'une eau chargée et brune, acide et malodorante. Bien sûr, c'est souvent ça, mais aujourd'hui, c'est pire que d'habitude.
	15	Un autre jour froid dans la Cage. La pluie tombe à l'horizontale, vous glaçant jusqu'à l'os. Comme si Zeus avait décidé de s'énerver sur vous.
	16	Tempête sur Sigil, la foudre tombe sur les maisons, et une odeur d'ozone mêlée à du métal brûlé emplit la Cage.
	17	Terrible tempête avec un vent à décorner les bœufs. La pluie tombe furieusement, et le lierre-rasoir est arrachée des façades et tombe dans les rues. De nombreuses cheminées tombent des toits dans un fracas effrayant !
	18	Tempête noire ; il pleut des cendres noires, froides, mélangées à du gravier et du soufre. Beau temps pour les fiélons... Si vous prêtez l'oreille, vous pourrez presque entendre la Guerre Sanglante qui fait rage.
	19	Climat magique. Tempête magique ; les éclairs ont une couleur surnaturelle (verte, ou pourpre). Tout sent le chlore, et la pluie est plus brillante que si c'était de l'eau.
	20	Le froid s'installe. Les rues sont gelées : une neige sombre tombe sur la ville. Des stalactites aiguisées pendent au-dessus des portes, rappelant que les lames de La Dame ne sont jamais loin.

<i>Echéance ou service</i>	<i>Coût des prévisions</i>
Pour l'heure suivante	1 po
Pour la journée	10 po
Pour la semaine	50 po
Lancement de purification d'air	10 po par mètre de rayon
Bouteille d'air	5 pa pour une petite bouteille

Serviteur érien	1 po par heure

Ils prient Chan pour savoir comment sera le temps, mais l'humeur changeante de celle-ci fait que le climat est variable, et donc les prévisions parfois difficiles. Une fois que vous avez l'information, ça doit rester secret. Faites circuler ces données et vous aurez la visite d'un couple de serviteurs aériens qui vous « réexpliquera » le principe. C'est toujours traumatisant de sentir une main invisible sur son épaule, et de ne pas voir qui vous met au tapis.

Bien que la Tour ait pour revenu principal les prévisions météo, Efish fournit près d'une douzaine d'autres services, tous payants. Cela inclut des bouteilles d'air pur, le fait de lancer des sorts de *purification de l'air*, ou invoquer des serviteurs aériens.

Ce que Brix vous recommande : Le gardien de la porte habituel est Altezza (planaire/ femelle Sylphe/ prêtresse niveau 4 de Chan/ CB). Elle peut vous faire monter jusqu'au « nid d'oiseau ». Au sommet de la bâtisse, et grâce au vent qui souffle, vous aurez toujours une vue claire de la ville, de tous les côtés de la Cage. Cette vision coupe littéralement le souffle.

30- Le Salon de Tatouage de Fell

Quartier du Marché

Localisation : en train de tatouer dans sa boutique du Quartier du Marché, discutant dans l'un des refuges des Signeurs dans la Cage, ou en train de fermer des portails de boue dans la Ruche.

Personnalité : sympathique, confiant, résolu.

Comportement : comme tous les dabus, Fell est silencieux mais éloquent par son regard, sa gestuelle et ses postures. Il a choisi son destin et s'en satisfait, quoi qu'il arrive. Même s'il est accessible, il apprécie l'aura de mystère et de rébellion qu'on lui attribue.

Combat : les gens de la Cage préfèrent éviter Fell, donc ils n'iront pas se battre avec lui. Le dabus, quant à lui, ne prendra pas l'initiative d'un combat, mais se défendra avec ses symboles et son pistolet de tatouage.

A Sigil vit un lascar appelé Fell qui est loin d'être banal – c'est un dabus et les couards

n'osent même pas prononcer son nom. Cela est dû au fait qu'il est connu à travers toute la Cage pour être le bige qui a tourné le dos à La Dame des Douleurs.

Certaines personnes se pressent lorsqu'ils le croisent dans la rue ; et de fait, il est facile à reconnaître. Bien sûr, il ressemble à s'y méprendre à tous ceux de sa race – grand et maigre avec une peau violette-grise, une épaisse touffe de cheveux d'un blanc parfait et deux cornes de chèvres au-dessus de son front, doublée d'une seconde paire au-dessus, plus semblables à celles d'un bétail. Il s'habille toujours comme un dabus, par ailleurs, portant une vaste robe rouge bourgogne qui s'agite à mesure qu'il bouge. Mais à l'inverse des autres dabus, Fell ne flotte pas au-dessus du sol, et ses pieds touchent bien par terre. Il lui arrive même à l'occasion de trébucher et ça le fait doucement sourire alors qu'il époussette les pans de sa robe de soie.

Qui plus est, Fell est très sociable. De nombreux biges sont effrayés au moindre de ses sourires, ou au moindre des saluts qu'il peut faire en passant ; tous les autres dabus, en effet, ignorent les passants lorsqu'ils ramassent les ordures, qu'ils réparent des bâtiments ou qu'ils font reculer le lierre-rasoir. Mais si Fell souffre de l'ostracisme que lui font subir ses frères ou de la peur qu'il génère chez les gens, il ne le montre jamais. Les symboles de rébus qui apparaissent au-dessus de sa tête pendant qu'il « parle » ne traduisent aucune forme de colère.

C'est justement ces symboles qui font vivre Fell maintenant qu'il est banni des dédales des dabus. Il tient une petite boutique sur la Route Ventrouge dans le Quartier du Marché (sur la pancarte, vous reconnaîtrez le symbole qui signifie son nom : un éclair noir qui traverse un ovale blanc). Là, il grave ses symboles dans la peau ou dans l'équipement de ses clients comme de véritables tatouages, presque vivants, créés pour correspondre au dessin du client.

Ceux qui ont du mal à communiquer avec Fell peuvent utiliser un petit manuel expliquant les symboles fréquemment utilisés par le dabus. Ce travail de traduction a été effectué par la traductrice lillend Milori (Milori était l'une des premières clientes de Fell et elle a créé pour lui un petit dictionnaire de vocabulaire). Ce guide s'est finalement développé pour devenir le « *Vocabulaire Dabus-Commun* », mais Fell utilise toujours la version originale qu'elle lui avait écrit, même si elle est un peu usagée (il la garde sans doute pour des raisons sentimentales).

Une fois de temps en temps, il arrive que l'un des tatouages de Fell soient dangereux. La chanson court dans la Cage à propos d'un paladin vaniteux venu d'Arcadie qui voulut un jour commémorer sa victoire sur une marilith. Il demanda donc à Fell de lui tatouer la fiélonne sur l'épaule. Même si on ignore comment, la démons aux six bras tatouée sur l'épaule du paladin devint réelle et découpa le pauvre bougre en morceaux.

Cet incident n'a pas découragé les clients de Fell pour autant, puisque plusieurs d'entre eux ont eu la chance que leur tatouage soit utile et prenne forme solide – un gros sac de pièces de platine, une clé de portail ou une fleur guérissant la malédiction de l'eau du Styx. Alors bien sûr, cette création disparaît après quelques heures, mais c'est souvent suffisant pour en faire usage. Les marchands du Bazar sont souvent dépités parce que l'un de leurs clients les a payés avec du jonc créé par Fell et qu'au final, il a disparu. Mais ils viennent rarement réclamer quoi que ce soit à Fell parce que chacun sait que l'ombre de La Dame pourrait n'être pas si loin de l'échoppe du dabus (et personne ne voudrait être dans le coin le jour où elle passera à l'action).

Aucun sage n'a pu dire comment fonctionne la magie de Fell, mais ils suspectent que ça ait quelque chose à voir avec le fait qu'il ait été déchu. Parler de ça pourrait vous valoir de vous faire coffrer par l'Harmonium, mais le Temple Ruiné dans le

Bas-Quartier s'appelait avant « Le Grand Temple des Portes ». C'était un grand palais dédié à Aoskar, dieu des portails. Et à une époque, la moitié des arpenteurs des Plans de la Cage étaient au nombre de ses fidèles. Le pouvoir d'Aoskar grandit, menaçant de gagner finalement toute la Cité des Portes, mais encore à cette époque, il n'y eut aucune réaction de La Dame – jusqu'à ce que Fell se déclara devenir prêtre du dieu des portails.

Aujourd'hui, l'enveloppe flêtrie d'Aoskar flotte dans l'Astral, son temple a été détruit et son image est bannie de la Cage. Mais Fell est toujours là. Rejeté par ceux de sa race, interdit de toute charge officielle, condamné à marcher sur le sol, Fell est comme qui dirait défroqué – mais il est toujours vivant. Est-ce que La Dame le laisse vivre comme avertissement pour ceux qui voudraient renier sa volonté. Est-ce qu'elle craint une réaction de rébellion de la part de ses agents si elle tuait l'un d'entre eux ?

Un nombre croissant de Signeurs suspecte Fell d'être un Potentiaire du dieu des portails, immunisé à la colère de La Dame. Défendre cette position est encore une invitation à vous faire massacrer par l'Harmonium ou les Rectifieurs. Néanmoins, dans leurs bases et refuges, les Signeurs connus sous le nom de la Volonté-de-l'Un se rassemblent pour voir le récit de l'épopée d'Aoskar par Fell. Le dabus « parle » avec une telle intensité que trois ou quatre symboles par nuit deviennent réels (heureusement, ils sont inoffensifs).

Le but de la Volonté-de-l'Un est de ramener Aoskar à la vie par la force de la pensée, comme il pourrait réclamer légitimement le statut de maître de Sigil. Fell a récemment rejoint ce groupe, et on le voit souvent avec Omott ces derniers temps, un linqua assoiffé de pouvoir qui est pressenti pour devenir le véhicule de l'énergie d'Aoskar. Pour les Signeurs, Fell est un symbole de force, de courage et d'espoir. Il a en effet acquis la capacité de lancer n'importe quel sort de prêtre lié au voyage interplanétaire. Lui et les Signeurs sont

convaincus que ce pouvoir est donné par Aoskar, preuve indubitable de la suprématie du dieu des portails sur La Dame !

Lorsque sa boutique est fermée et qu'il ne discute pas avec son groupuscule de Signeurs, vous pourrez voir Fell au fin fond de la Ruche en train de murer les portails de vase qui pourrissent le sol – combien de voyageurs malchanceux sont passés trop près de ces mares de boue et se sont fait alpaguer par des méphites de vase qui les ont tiré pour un voyage sans retour vers le Plan Paraélémentaire de la Vase. Même si la fonction des autres dabus est notamment de débayer les rues de Sigil, ils ne s'occupent pas des portails de vase. Fell – peut-être par nostalgie de ses anciennes fonctions, peut-être par dévotion à Aoskar – scelle ces portails dangereux avec des briques et du mortier. Les sicaires de la Ruche le laissent tranquille, effrayés par la perspective de faire face à La Dame.

Est-ce l'alliance de Fell avec les Signeurs qui donne vie aux symboles qu' imagine le dabus ? Ou est-ce un don d'Aoskar, un prémisses de sa puissance à venir ? Si on lui demande, Fell attribue ça au dieu des portails. S'il a raison, la Cage et La Dame pourraient bien connaître prochainement pas mal d'agitation.

Fell ; mâle dabus ; prêtre/ Potentiaire d'Aoskar niveau 3 ; Signe de l'Un ; Extérieur de taille M ; FP 8 : DV 4d8+4 (dabus) +3d8+3 (prêtre) ; pv 40 ; Init. +0 ; VD 9m. ; CA 14 (contact 10, pris au dépourvu 14) ; BAB +6/ lutte +8 ; attaque au corps-à-corps +8/+3 (poing, 1d3+2, 20/x2) ; Particularités : compréhension des langages, échange de compétence de dabus, vision dans le noir sur 18 mètres, immunité aux conditions particulières à Sigil, sorts, langage par rébus, tatouages rébus, rébus réels, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL N

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +8, volonté +11 (+4 pour percer une illusion).

Caractéristiques : force 14, dextérité 11, constitution 13, intelligence 18, sagesse 18, charisme 10.

Compétences : artisanat (n'importe lequel) +25, diplomatie +4, tatouage +9, renseignement +8, premiers secours +10, connaissance (n'importe laquelle) +25, perception auditive +11, crochetage +7, fouille +10, psychologie +1, art de la magie +10, détection +12

Dons : vigilance, négociateur, maniement des armes simples.

Compréhension des langues : Fell peut utiliser *compréhension des langages* à volonté.

Echange de compétences dabus : une fois par jour, Fell peut choisir une compétence d'artisanat et une de connaissance et gagner pour ces dernières un bonus de +25 jusqu'à ce qu'il se repose. Ça n'est qu'après s'être reposé qu'il peut choisir de nouvelles compétences qui bénéficieront de ce bonus.

Immunité aux conditions particulières de Sigil : en tant que dabus, Fell est toujours immunisé à toutes les formes de conditions particulières à la ville de Sigil, même si l'on ignore s'il est protégé des Dédalles ou des lames de La Dame des Douleurs. Des intempéries qui seraient emmenées à l'intérieur de Sigil depuis l'extérieur produiraient de pleins effets sur Fell.

Pouvoirs de Potentiaire/ capacités de prêtre : on pense que Fell a les mêmes capacités que n'importe quel prêtre, mais on ne l'a jamais vu porter la moindre armure et ses sorts semblent uniquement correspondre à ses capacités de Potentiaire. De la même manière, il n'a jamais commandé ou repoussé de morts-vivants.

Fell ne semble connaître, ou en tout cas lancer des sorts qui ont trait au déplacement. Il peut lancer les sorts suivants comme un prêtre niveau 10 une fois par jour

Sorts : 1er niveau : *détection des passages secrets, balise planaire** ; 2ème niveau : *alarme de portail** ; 3ème niveau : *analyse de portail** ; 4ème niveau : *portail aléatoire*, ancre dimensionnelle, renvoi, alarme de portail améliorée** ; 5ème niveau : *passer-muraille, changement de plan, téléportation* ; 6ème niveau : *bannissement, interdiction, scellement de portail** ; 7ème niveau : *porte de phase, changement de plan suprême* ; 8ème niveau : *verrou dimensionnel* ; 9ème niveau : *projection astrale, cercle de téléportation, portail.*

*Sorts du *Compendium Arcanique*.

Langue des rébus (Sur) : les dabus "parlent" en projetant des images des rébus. Ces forment débendent de l'interlocuteur de Fell (forme elfique pour un elfe par exemple).

Tatouages en rébus : Fell est capable de transformer ses rébus en tatouages magiques à volonté. Le procédé qui fait passer une image "parlée" en tatouages prend une minute et procure des bonus magiques. Les tatouages classiques donnent un +2 ou un +4 à une compétence (ils coûtent respectivement 200 et 400 p.o.). Ils peuvent aussi donner accès à un pouvoir magique copiant les effets d'un sort. Le coût est alors du double d'une baguette magique portant le même sort.

Rébus tangibles : de temps en temps, les images que produit Fell se transforment en objets tangibles, que ce soient une créature, un objet, un nuage,...

A chaque minute de conversation avec lui, il y a 10% de chance que cela arrive, même si la plupart du temps, on ne le remarque pas. Dans ces cas-là, ils sont à considérer comme des objets ou créatures convoquées, même si on ne peut pas les conjurer.

Les créatures ainsi créées ne sont pas sous le contrôle de Fell mais elles ne l'attaquent jamais et paraissent l'ignorer la plupart du temps.

Une fois par jour maximom, Fell utilise ce pouvoir pour se protéger. Il fait alors apparaître une arme ou une créature qui lui servira à se sortir d'une situation périlleuse.

Les rébus tangibles disparaissent au bout d'1d4 heures.

Possessions : pistolet encreur, aiguilles, encres de couleur (125 p.o.).

Capacités de faction : +4 aux jets de volonté pour percer une illusion ;

Imagination : chez Fell, le pouvoir d'imagination est remplacé par ses tatouages et ses rébus.

Faiblesses de faction : -2 en psychologie.

31- Les Antiquités de Tivvum – Alluvius Ruskin

Localisation : aux Antiquités de Tivvum, un magasin de cinq étages du Quartier du Marché.

Personnalité : arnaqueuse, alerte, comédienne.

Attitude : Lu joue les « vieilles femme faibles » à la perfection, simulant le fait d'être aidante, sage et agréable. Mais rien n'échappe à son attention (surtout pas les pickpockets), et elle pourrait sans remords tuer dix vieilles dames si ça lui donnait la magie dont elle se repaît.

Combat : Lu laisse ses golems de clés se battre pour elle, même s'il lui arrive de donner un coup de main avec sa *baguette de paralysie*, et sa *gemme de lumière*, ou quelques sorts du style des *tentacules noires d'Evard* ou de *toile d'araignée*. Elle ne sortira l'artillerie lourde que si sa vie est en danger, mais elle n'implorera certainement pas la pitié de son ennemi juste pour mieux jouer son rôle de femme sans défense.

« Si Sigil est la Cité des Portes, ça doit aussi être la cité des clés – ça va de paire. » Voilà ce que dit Alluvius Ruskin, propriétaire des Antiquités de Tivvum, le plus gros fournisseur de clés de portails de la Cage. Vous avez besoin d'un pétale de rose blanche pour ouvrir un portail sur l'Arborée?

Un coeur de baatezu pour aller jeter un coup d'oeil sur les landes gelées de Cania? Quelle que soit la clé, il y a toutes les chances pour qu'elle soit dans un coffre, un baril ou une étagère de Chez Tivvum.

Alluvius, une petite tieffelin sans âge, parle d'une voix tremblotante, mais toute confiante dans le business qu'elle dirige. « *J'ai eu à bosser deux fois plus dur que tout le monde pour avoir une bonne réputation.* », dit-elle. « *J'ai bien failli y passer! Je sais ce que les gens pensent quand ils voient une tieffelin, et croyez-moi, c'est pas 'tiens, prendsce jonc'.* ».

Alluvius (Lu, c'est son diminutif) exagère à peine. Mais elle est seule à savoir que quasiment rien ne pourrait faire qu'elle « y passe ». Elle fait partie des Incantateurs. Il y a longtemps qu'elle n'est plus « vivante » au sens classique du terme, n'ayant plus besoin de respirer, de manger ou de dormir. A la place, elle se nourrit de magie. Lu peut absorber les effets de n'importe quel sort qu'on lui lance et drainer toute l'énergie d'un objet magique. En réalité, elle doit absorber suffisamment de magie tous les mois pour ne pas se vider de son propre pouvoir.

Mais le besoin en magie de Lu va bien plus loin que ses simples besoins alimentaires mensuels. Pour un Incantateur, la magie est la clé de tout, parce que ça signifie la puissance – si quelqu'un en a suffisamment, il peut plier le Multivers à sa volonté. Il y a plusieurs siècles, les Incantateurs étaient une faction à part entière à Sigil. Appelés les Incanterium – et surnommés les Magiciens – ces dévoreurs de magie gagnèrent en force et en influence jusqu'à pouvoir supplanter toutes les autres factions. Et puis un jour, ils ont juste disparu, et leur citadelle avec eux. La majorité des gens attribuèrent ça à La Dame des Douleurs.

Mais quelques-uns d'entre eux survécurent. L'un d'entre eux, un matois du nom de Tivvum, prit Alluvius sous son aile ; elle fut soumise pendant une décennie à divers sorts et rituels qui la transformèrent en une véritable Magicienne. Et que Tivvum ait quitté

la Cage à la recherche de magie pour s'en repaître ou qu'il ait connu le même destin que ses compagnons, il disparut – laissant Lu à la tête des Antiquités de Tivvum.

Lu est déterminée à ne pas disparaître comme ce fut le cas pour ses prédécesseurs. Elle pense qu'ils étaient trop démonstratifs lorsqu'ils essayèrent de concentrer toute la magie de Sigil. Selon elle, ils auraient dû être un peu plus discrets – spécialement, s'ils espéraient un jour surpasser La Dame.

Parce que voilà, le but ultime de Lu est de drainer la magie même de Sigil et elle cherche un objet magique (ou peut-être une espèce de rituel entropique) qui lui permettra d'y arriver. Lu pense que le pouvoir de La Dame lui vient de la Cité. Ce qui veut dire qu'elle deviendra plus puissante à mesure que La Dame s'affaiblira. Et lorsque Alluvius contrôlera Sigil – et la merveilleuse magie de ses portails – elle pense aussi pouvoir contrôler le Multivers.

Bien sûr, ça n'est pas une mince ambition pour cette frêle tieffelin. Mais tandis qu'elle rassemble tous les sortilèges et objets magiques qu'elle peut (les échangeant souvent contre des clés de portails), elle façonne un plan qui lui permettra d'atteindre plus vite le pouvoir.

Elle vend de la magie noire pure au dénombre Ly'kritch en échange de gemmes qui contiennent des esprits enfermés. Lu espère que tôt ou tard, le fiélon lui amènera une gemme contenant l'esprit d'un mage suffisamment puissant pour vaincre La Dame.

La légende veut qu'il y a des milliers d'années, un magicien sans nom ait quasiment renversé tous les grossiums de Sigil à lui tout seul. Mais La Dame aurait réussi à enfermer son âme dans un orbe et l'ai balancée au fin fond du Pandémonium. Et récemment, les contacts de Lu lui ont dit que l'« orbe » – en réalité une gemme – est en la possession d'un dénombre des Plans Inférieurs. Elle veut trouver ce joyau, libérer le mage et s'en faire un allié pour son probable affrontement avec La Dame.

Jusque-là, Lu n'a pas trouvé l'esprit du magicien. Mais elle refuse d'abandonner – même confrontée aux rumeurs du bige appelé Shekelor qui aurait connu une fin tragique en recherchant le magicien lui-même – ça ne déroute pas cette Incantateuse ; elle se croit assez forte pour faire face à à peu près n'importe quoi. Qui plus est, les gemmes qu'elle achète à Ly'kritch ne sont pas perdues. Lu les revend – les esprits emprisonnés avec – comme clés de portail, à des arpenteurs des Plans ignorants. Il apparaît que la plupart des gemmes utilisées de cette manière sont détruite lors de l'ouverture du portail. De l'avis de Lu, les esprits qu'elles contiennent meurent alors complètement, d'une mort définitive. De nombreux clients ont pu remarquer le plaisir manifeste qu'elle semble prendre à vendre ces gemmes, même s'il s'agit du plus insignifiant des morceaux de quartz « *C'est juste que j'aime mon boulot* », prêtertera-t-elle, détournant la tête par une modeste feinte (qui cache un sourire vicieux).

Personne ne pourrait suspecter la puissance que détient cette tieffelin. Elle a l'air d'une vieille femme faiblarde, avec de petite cornes perçants à travers son épaisse chevelure argentée. Les cheveux de Lu, gris et emmêlés, semblent s'envoler comme s'ils étaient pris dans une légère brise. Ses vêtements sont réputés excentriques pour quelqu'un de son âge : elle porte souvent une grande redingote d'un vert profond, décorée par de nombreux noeuds et accompagnée de jambières grises et vertes.

Toute son apparence et ses manières sont travaillées pour masquer le fait qu'elle est une Incantateuse. Elle porte une paire de lunettes noires oblongues et opaques pour cacher ses yeux argentés luisants, par trop révélateurs. Cela lui donne un aspect imparfait, vulnérable. Elle s'est récemment mise à porter des mitaines de cuir après qu'un client observateur lui ait fait remarquer la lueur bleutée que produisaient ses paumes (la magie en elle s'échappant parfois de cette manière).

Lu camoufle sa grâce et son agilité naturelle en clopinant lentement dans son magasin – « *Ouups! Encore une boule de cristal qui va aller rejoindre le coffre des morceaux de verre! Ma foi, une clé en vaut une autre après tout!* » Et nul ne pourra éviter de remarquer qu'elle est toujours en train de grignoter des os, des morceaux de viande ou des insectes grillés et croustillands. Elle laisse les tieffelins la traiter de gourmande, alors que la réalité est qu'elle n'a aucun besoin de se nourrir.

Il est difficile de rater les Antiquités de Tivvum, même dans le tohu-bohu du Quartier du Marché. Cette énorme boutique tient sur une large tour ronde de 5 étages et est faite d'un marbre vert et lisse. Le nom de la boutique est ciselé sur la façade extérieure en une ligne ininterrompue et recouvrant tout le bâtiment. Lorsque Alluvius reprit la boutique, elle décida de laisser ce nom.

Dans le magasin, un large escalier métallique en spirale est planté au milieu du bâtiment et relie les 5 étages – vous trouverez en général Lu au rez-de-chaussée, assise sur un grand tabouret derrière un grand comptoir de marbre en demi-cercle où les clients règlent leurs achats.

A côté du comptoir se trouve une arche ouverte, la seule entrée (et sortie) du bâtiment. Juste à cet endroit, chancelle une pile de paniers en mauvais état pour les « gros » clients. Si Lu n'est pas déjà en train de s'occuper d'un client, elle fera remarquer : « *Faites attention que ce panier ait pas de trou – certains sont presque aussi vieux que moi !* »

La boutique est aménagée de telle façon que les objets les moins coûteux se trouvent dans les étages les plus bas et les plus rares et chers dans les étages supérieurs. Le rez-de-chaussée et le premier étage sont les plus encombrés de gros barils de bois fixés au sol et de coffrets contenant des trucs comme des billes, des morceaux d'os, des plumes, des pétales de fleurs, et ainsi de suite. Les clés de portail du deuxième et troisième étages sont rangées dans des étagères aux murs et

répartis sur des présentoirs. Le 5^{ème} étage du bâtiment – fréquenté par plus de badots que de réels acheteurs – abrite des vitrines éclairées par des bougies. Là, vous trouverez n'importe quoi, du crâne enchassé de bijoux d'un balor au fragment d'une graine stérile d'Yggdrasil.

Les stocks d'Alluvius sont toujours fluctuants. Elle a un bon nombre de fournisseurs efficaces dans le Grand Bazar et le Seigneur Marchand Estevan en appelle souvent à ses contacts du Consortium Planaire de Commerce pour obtenir des objets de tout le Multivers pour Lu. Evidemment, Lu ne vend que des objets connus pour être des clés de portails – ce qui signifie qu'il faut d'abord avoir le soltif de quelle clé ouvre quel portail de Sigil ou vers Sigil.

Les arpenteurs des Plans peuvent se faire un peu de jonc en échangeant avec elle leurs secrets sur les portails, mais Lu fait plutôt appel à des spécialistes comme Lissandra la Chercheuse de Portails (spécialement quand il s'agit de nouveaux portails ou de portails nomades) ainsi qu'à quelques chercheurs Greffiers.

Ces spécialistes donnent à Lu beaucoup d'informations sur les clés de portails qui sont pas des objets physiques, mais plutôt des mots, des gestes ou autres. Pour ouvrir certaines portes, il faut réciter les noms des Puissances des Abysses, faire un cercle au-dessus de sa tête avec son doigt, ou juste dessiner mentalement un pégase. On pourrait penser impossible de faire du profit sur ce genre de portails, mais c'est une erreur – Lu vend aussi ces informations.

Quoi qu'il en soit, les gens doivent arriver aux Antiquités de Tivvum avec à l'esprit la clé qu'ils recherchent – ou au moins les détails sur le portail qu'ils doivent traverser. Vous serez déçu si vous pensez qu'Alluvius va vous indiquer la localisation d'un portail, vous dire quelle est la clé et vous raconter ce qu'il y a de l'autre côté. « *Mon business, c'est juste les clés de portails* », répète-t-elle, « *pas le tourisme – avec toutes ces portes qui se*

déplacent ou qui ferment, c'est trop d'informations pour mon pauvre esprit. »

De temps en temps, Alluvius joue les sans-défenses un peu trop bien et un bige essaye d'embarquer des clés de portail sans payer. Le voleur se rend alors bien vite compte que l'arche à l'entrée se transforme en un mur de briques. C'est le résultat d'une utilisation astucieuse de *suspension de portail* et de *là/pas là* (ce dernier sort faisant apparaître le mur uniquement pour les voleurs ; les clients honnêtes peuvent toujours passer par l'arche ouverte sur l'extérieur).

C'est une surprise assez dure pour les quoquerets qui bourrent leurs poches alors qu'ils sont hors du champs de vision d'Alluvius (y compris si elle est à un autre étage, la vieille tieffelin utilise *clairvoyance* pour avoir l'oeil sur tous les recoins de son magasin). Lorsqu'un voleur est stoppé par le mur, Lu fait lentement le tour du comptoir, brandissant faiblement son bâton. « Tss, tss », fait-elle, tapotant avec son bâton l'endroit exact où le voleur a dissimulé la marchandise volée. La plupart des gens rendent le truc et s'en vont au plus vite.

Ceux qui ne le font pas ne sont pas au bout de leurs surprises. Par exemple, les marches de l'escalier en spirale peuvent s'abaisser sur commande de Lu – un bige paniqué qui essaye de s'échapper dans les étages se retrouvera bien vite sur le cul, glissant jusqu'au rez-de-chaussée (avec tous ceux qui étaient sur les marches à ce moment-là).

Pire encore, les grosses clés de portail des barils du rez-de-chaussée peuvent s'assembler pour former 1d6+4 golems protecteurs. Par exemple, plusieurs centaines de débris d'os peuvent s'envoler et former un golem d'os, qui va aller défendre Alluvius et la boutique par tous les moyens nécessaires.

Lu a enchanté les clés afin que les golems puissent se former à partir de tous les matériaux durs – verre, pierre, bois, os ou même gemmes. Une fois la menace neutralisée (ou si le golem est détruit), ces videurs retournent à leur état primordial (à

savoir celui de clé de portail) et s'envolent pour se poser dans leur container d'origine.

En général, Lu essaye de ne pas lancer de sorts devant les gens – ça ne la dérange pas de recourir à de petits tours à l'occasion, comme *divination d'Hornung* (pour savoir combien de billes d'argent restent dans un baril), ou *fabrication* pour tisser une corde à partir de ficelles. Elle peut aussi lancer *tentacules noires d'Evard* pour attraper les auteurs de trouble le temps que les golems de clés s'assemblent. Mais Lu ne veut pas dévoiler ses talents supérieurs pour la magie, elle préfère se reposer sur ses golems – ou l'un de ses nombreux objets magiques – pour se défendre de toutes les menaces qui ne sont pas extrêmes (si nécessaire, elle peut balancer un coup de poing particulièrement dévastateur, prétendant que sa force incroyable lui vient de son « anneau magique » qui, en réalité, est un *anneau de protection*).

Par rapport aux objets magiques, Lu parle ouvertement de son attrait pour ce genre d'objets de valeur. Elle prétend évidemment être simplement « fascinée » (à l'instar d'une autre tieffelin célèbre de la Cage, une certaine Kylie). Il est connu que Lu a engagé certains de ses clients pour rechercher des objets magiques ou faire une course chez A'kin, au Fiélon Fidèle.

Récemment, Lu a entendu un de ses clients colporter une chanson à propos d'un bige appelé le Grixxit, qui aurait fermé pas mal de portails. Ce criminel détruit ou brise les portails la nuit venue à travers toute la Cage. Lu craint un peu pour son commerce – donc pour sa meilleure source d'approvisionnement en objets magiques – et a planifié d'abattre ce bige si elle venait à le croiser.

Bien sûr, la vendetta personnelle du Grixxit est assez admirable, comme il paraît en avoir contre La Dame, et c'est quelque chose qu'Alluvius peut comprendre. Mais il est trop visible, trop fier – il signe d'un « X » tous les sites où il a opéré une destruction. Et c'est là que Lu pense surpasser tous ceux qui

s'opposent à La Dame : elle en sait suffisamment pour ne pas s'exposer.

La tieffelin apprend de l'exemple de tous ceux qui ont défié La Dame. Aoskar, le dieu auto-proclamé des portails, flotte à présent dans l'Astral et n'est plus qu'une coquille vide. Les Expansionnistes ont disparu il y a un siècle lorsque leur factol vaniteux a été balancé dans un Dédale. Même les prédecesseurs de Lu, les Incanterium, ont disparu alors qu'ils paraissaient pouvoir remporter la Cage.

Alluvius va essayer d'éviter leurs erreurs. Elle va accroître silencieusement son pouvoir, drainant progressivement la cité de sa magie, jusqu'à ce que le vaste pouvoir de Sigil coule dans ses veines et qu'elle puisse le contrôler. Ce moment venu, La Dame n'aura qu'à bien se tenir.

Alluvius Ruskin (Lu) ; femelle tiefflin ; Planaire ; secte des Incantateurs ; humanoïde de taille M ;
FP 15 : DV 14d4+28, pv 52; Init +4 ; VD 9m ; CA 26 /28 Bien (pris au dépourvu 22, contact 23); attaque au corps-à-corps + 11/+6 (poing, 1d3+4, 20/ x2) ; Attaques spéciales : *ténèbres* 1/jour ; Particularités : capacités de faction, RM 24, résistance au feu, au froid et à l'électricité (5), vision dans le noir (18m) ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +10, vigueur +8, volonté +10.

Caractéristiques : force 18, dextérité 18, constitution 14, intelligence 20, sagesse 9, charisme 12.

Compétences : art de la magie +21, bluff +11, concentration +16, connaissance (plans) +22, connaissance (mystères) +21, connaissance (Sigil) +21, discrétion +6, profession (commerçante) +15.

Dons : substitution d'énergie destructive* (+0), froid perçant** (+1), extension de durée (+1), sort persistant* (+6), combat à deux armes, création de baguettes magiques, maniement de double baguette* (+2 charges/ utilisation de la deuxième).

*don issu du Codex Profane

*don issu de *Frost Burn*.

Sorts (4/6/5/5/5/4/4/3, NLS : 14, DD 15+niveau): 0ème niveau : *détection de la magie* x2, *manipulation à distance*, *réparation* ; 1er niveau : *alarme*, *charme-personne*, *maïns brûlantes de froid*, *disque volant de Tenser*, *frayeur*, *repli expéditif* ; 2ème niveau : *détection des pensées*, *toile d'araignée*, *détection de l'invisibilité*, *flou*, *verrou du mage*; 3ème niveau : *clairvoyance*, *immobilisation de personne*, *vision magique*, *protection contre les projectiles* durée étendue (a), *résistance aux énergies destructrices*

durée étendue; 4ème niveau : *antidétection* durée étendue (a), *scrutation*, *peau de pierre* (a), *tentacules noirs d'Evard*, *mur du mal**; 5ème niveau : *téléportation*, *cône de froid*, *contrecoup réciproque**x2 ; 6ème niveau : *vision lucide*, *désintégration*, *exploration des pensées**, *tempête acide** ; 7ème niveau : *bouclier* persistant (a), *protection contre le bien* persistant (a), *éclair multiple* de froid perçant.

* sorts du Compendium Arcanique

Possessions : *bottes de lévitation* (7500 p.o.), *bracelets d'armure* +4 (16000 p.o.), *gemme d'illumination* (13000 p.o.), *potion de soins importants* (750 p.o.), *anneau de protection* +4 (32000 p.o.), *gilet de résistance* +2 (4000 p.o.), *baguette de baiser de la goule* (50 charges, 4500 p.o.), *baguette de boule de feu de froid* (NLS 10, 50 charges, 22500 p.o.), 2 *parchemins niveau 4* au choix (1400 p.o.)

Valeur de l'équipement : 101650.

Capacités de faction : *absorption* : si Lu réussit à résister à la magie d'un sort ou pouvoir adverse, elle en absorbe la magie. Elle est alors guérie d'1 pv par niveau de sort absorbé. Elle peut lancer l'équivalent en niveaux de sorts sans que perdre ses sorts en mémoire.

Corps magique : Lu est immunisée aux températures extrêmes non magiques, elle n'a pas besoin de respirer.

Faiblesses de faction : *besoin de magie* : Lu doit absorber 14 niveaux de sorts par mois ou elle perd un niveau d'expérience. Un objet magique correspond à 1 niveau de sort par 1000 pièces d'or de valeur.

Golem d'os ; créature artificielle de taille G ;
FP 8 : DV 8d10, pv 60 ; Init. -1 ; VD 9m (ne peut pas courir) ; CA 18 (contact 8, pris au dépourvu 18) ; attaque au corps-à-corps +10/+10/+10/+10 (griffes, 1d6+5, 20/x2) ; espace occupé/ allonge (1,50m/ 1,50m) ; Attaques spéciales : folie dévastatrice, rire horrible ; Particularités : créature artificielle, immunité à la magie, RD 5/ magie, demi-dégâts des armes perçantes et tranchantes ; Faiblesses spécifiques : vulnérabilité aux sorts de destruction ; AL LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +2, vigueur +3, volonté +3.

Caractéristiques : force 21, dextérité 9, constitution --, intelligence --, sagesse 11, charisme 1.

Rire horrible : 1/ 3 rounds, le golem produit un rire qui affecte toutes les créatures dans un rayon de 9m. Si elle échouent un js volonté DD 16, elles sont paralysées pendant 2d6 rounds.

Folie dévastatrice (Ext): en combat, il y a 1% de chances par round (cumulables) que l'esprit élémentaire animant le golem devienne fou furieux. Il dévaste alors tout ce qui l'entoure et se déplace tant

qu'on ne l'arrête pas. Si son créateur est à moins de 18m, ce dernier peut tenter de le contrôler en se montrant autoritaire (charisme DD 19). Une fois que le golem s'est reposé pendant une minute, ses chances de devenir fou furieux reviennent à 0%.

Immunités à la magie (Ext) : un golem d'os est immunisé à tous les sorts, pouvoirs et effets magiques, à l'exception suivante :

Sorts de destruction : un sort de *disruption* lancé sur le golem et qui peut affecter un volume qui lui est équivalent (75 kilos) affaiblit sa structure et permet aux armes tranchantes et perçante de lui infliger autant de dégâts. Les armes contondantes infligent alors double dégâts.

32- Des Parties et des Morceaux – Seamusxanthuszenus

Localisation : à Des Parties et des Morceaux, magasin souterrain, un portail du Quartier du Marché y donne accès.

Personnalité : enfantin, impatient, futile.

Comportement : Seamus est une pile électrique et il démabule, aussi enjoué qu'imprévisible. Bien sûr, si un bige a besoin de le voir pour une raison sérieuse, le méphite se montre totalement impulsif. Il traite ses clients comme des jouets.

Combat : selon son humeur et la gravité de l'attaque, Seamus pourra attaquer avec ses griffes et son souffle, chialer et baratiner pour s'en tirer, ou s'enfuir par les portails. Quoi qu'il en soit, les grues terrestres viennent l'aider.

Le nom de Seamusxanthuszenus n'a pas toujours été synonyme de commerce. A la base, ce méphite poussiéreux – plus fort et plus résistant que ceux de son espèce – est la création d'Yllgarra, un sorcier cambion des Abysses. Son destin était de servir de messenger autant que de message. Lorsque le cambion regarda sa nouvelle création en face – ses yeux ronds et durs encadrés par des sourcils très marqués, son nez crochu pendant par-dessus sa large bouche – il eut envie de donner au méphite un nom grandiloquent : « *Seamus?* », marmona Yllgarra. « *Xanthus? Zenus?* » Le méphite bondit en s'écriant : « *Je veux les trois! Je veux bien ça! Et plus c'est long, mieux c'est!* »

Hors donc, Yllgarra menait à cette époque une vendetta contre Nurx, un rutterkin tenant un magasin souterrain à Sigil appelé « Animaux et Viandes » – une boutique où

l'on vendait des petits animaux venus de tous les coins des Plans. Le cadeau qu'était le méphite Seamus devait servir de taupe chez Nurx.

Le cambion revêtit Seamus d'une robe noire sans manches « *C'est trop grand* », rouspéta le méphite, étendant cet amas de tissu pour s'en faire une tente. Sa peau poudreuse et ses ailes éparpillèrent des petits nuages de poussière grise alors qu'il secouait sa robe. « *Alors? Hein?* »

Yllgarra lui balança une ceinture noire, rouge et marron, que Seamus serra au niveau de sa taille. « *Un peu de couleur en haut, maintenant. C'est déséquilibré!* » Le cambion lui donna un chapeau pourpre, suffisamment étroit pour ne pas tomber de sa longue et petite tête et qui puisse en même temps passer entre ses deux oreilles pointues : « *Ouais, ça va le faire, mais tu crois pas que-*

-Assez », cria Yllgarra, utilisant une clé pour ouvrir un portail vers Sigil, « *t'es aussi emmerdant que je l'espérais. Maintenant, va faire cager ce quoqueret de Nurx.* » Yllgarra poussa Seamus à travers le portail. Mais lorsque le méphite apparut dans le magasin souterrain du rutterkin, il trouva place vide – à l'exception des animaux en cage qui hurlaient, couinaient et miaulaient. Après avoir jeté un coup d'œil pour se faire une idée de ce à quoi ressemblait la caverne centrale, Seamus remarqua un corps affalé derrière le grand comptoir de bois.

« *Grande Mort !* », s'écria-t-il, étreint par la surprise de sa macabre découverte. C'était Nurx, et son corps déformé et maladif était tailladé de partout. Il n'y avait cependant aucun signe de qui ou quoi avait mis le fiélon dans le Livre des Morts. Seamus – comme la plupart des méphites de poussière, est un expert de tout ce qui est mort. Il devina que ce cadavre était là depuis au moins une semaine. C'est là qu'il s'administra son premier titre : « *Dorénavant, je serai Seamusxanthuszenus, le Massacreur de Fiélon!* »

Normalement, c'est le propriétaire du méphite qui choisit ce qu'il va devenir. Il finissent souvent mort ou réduits en esclavage, surtout dans les situations comme celle-ci où le méphite est envoyé comme une insulte. Mais dans le cas de Seamus, le destinataire étant mort, le messenger devint maître de son propre destin, position rare pour un méphite. Absorbé dans l'observation des pâleurs verdâtres et la rigidité du cadavre de rutterkin, Seamus ne remarqua pas qu'une gueunaude venait d'entrer dans la salle.

« *Servez-moi! Qui vient me servir?* », coassa-t-elle. Le méphite, surpris, sauta de derrière le comptoir dans un nuage de poussière. La sorcière tenant cinq rats-crânes par la queue comme un bouquet couinant de vermines : « *je prends ça* », dit-elle, balançant trois pièces d'or sur le comptoir. Alors qu'elle boitillait vers le tunnel obscur menant au portail des clients, le méphite eut une autre illumination : « *Quoi ? Pourquoi ? Ouais... Maintenant, je suis Seamusxanthuszenus, le Massacreur de Fiélons et le Plus Formidable des Marchands!* »

Evidemment, Seamus n'avait aucune idée de la manière dont on dirige un commerce, mais il se disait qu'il avait fait un boulot extraordinaire jusque-là et cette caverne humide et moisie – sans compter l'odeur de cadavre flottant dans les airs – lui paraissait confortable. Il sauta sur le comptoir, déclarant cérémonieusement sans personne pour l'entendre : « *Je mérite ce magasin! Tout ça, je le mérite!* » Il secoua la cage des yeux ailés, irritant leurs globes oculaires disproportionnés avec un nuage de poussière. Il compta les trois pièces d'or sur le comptoir et se mit à chanter encore et encore : « *Seamuscanthuszenus, un deux, trois!* »

Ce que le méphite ne savait pas faire, par contre, c'était nourrir les animaux. Après tout, il avait besoin d'aucune nourriture ni boisson, lui, alors pourquoi ils en auraient eu besoin, eux? Les créatures, dans le magasin, étaient déjà à l'article de la mort – n'ayant

reçu aucun soins depuis la mort de Nurx – et bien vite, elles rendirent l'âme.

Après quelques heures, les rêveries morbides du méphite furent à nouveau interrompues par un autre client – un modrone renégat du nom d'Ylem – qui entra dans la salle principale par l'un des tunnels et demanda un hollyphant. Seamus dû admettre que le seul qu'il avait était canné, mais il prévint l'autre quoqueret : « *Je ne marchande jamais!*

« *Ca me va, mon bige* », répondit le modrone enjoué, tendant une petite bourse de jonc. « *J'ai pas besoin de le mettre dans le Livre des Morts moi-même. C'est juste de ses défenses dont j'ai besoin. Ca me fera une clé de sort grossium.* » Ylem félicita Seamus pour sa brillante idée de commerce – ne vendre que les morceaux les plus utiles de créatures mortes – et répandit à travers la Cage le mot que ceux qui avaient besoin de fournitures un peu inhabituelles devraient aller voir chez ce « méphite avec son chapeau ».

Dès lors, Seamus s'attribua bien vite un troisième surnom qui résonna à travers ses tunnels : « *je suis Seamusxanthuszenus, le Massacreur de fiélons, le Plus Formidable des Marchands et Pourvoyeur de Mort.* »

Dans toute sa splendeur poussiéreuse, Seamus étonna quelque peu la chasseuse Adamok Ebon, qui se ramena avec un sac rempli de wastrels, peu après que le méphite ait fini par comprendre ce que signifiait « Animaux et Viandes ». « *Où est Nurx?* », demanda Ebon de but en blanc.

Le méphite frémit quelque peu, secoué par la question, puis voleta jusqu'à se retrouver en face du visage de la bladeling et répondit en souriant : « *C'est important?* »

Ebon ne scilla pas : « *tu vas m'acheter ça?* » dit-elle, montrant le sac de wastrels piaillants. Seamus farfouilla le sac avec ses longs doigts nouveaux.

« *Bien sûr que je les achète* », finit-il par glapir. « *ça et tout ce que t'as! Négocions. J'adore négocier!* »

Ebon ramena par la suite des dernières prises à Seamus – des ratatosks en laisse, des vargouilles hurlantes conservées dans des globes, des larves enveloppées dans des chiffons et ainsi de suite – jusqu'à ce que le magasin grouille de dizaines de bêtes. Mais le méphite les voulait mortes, donc il les fit tuer par Ebon sur place (ce spectacle ravit d'ailleurs Seamus). Puis, le méphite lui demanda de les découper, mais la chasseuse refusa.

« *Je vois pas ce qu'il vous en coûte de les découper.* » s'écria le méphite comme Ebon repartait déjà vers le tunnel par lequel elle était arrivée. Seamus se retrouva donc au milieu d'une petite montagne de cadavres à même le sol de son magasin.

Ce fut la bonne fortune du méphite qui lui fit découvrir une famille de chaggrins – aussi connues sous le nom de grues de terre – dans les murs dégueulasses des tunnels. Ces grues à la tête de hérisson étaient les animaux de compagnie de Nurx ; c'étaient eux qui avaient creusé ces tunnels lorsque le rutterkin avait ouvert l'échoppe, créant des cavernes séparées pour les parties privées, les réserves de nourriture, et ainsi de suite. Seamus fit un deal avec les grues : en échange d'une paye en gemmes (aliment naturel de ces bestioles et forme de paiement commune pour les clients du magasin), les chaggrins utiliseraient leurs griffes acérées pour découper les animaux morts en morceaux. Le méphite leur fit des plans pour savoir comment se découpe chaque partie des différentes créatures.

Grues de terre (8) ; Intérieur ; Elementaire (terre) de taille P ; FP 4 : DV 5d8+23, pv 45 ; Init. +0 ; VD 9 m, creuser 6m ; CA 17 ; attaque +7 corps-à-corps (1d6+3, 2 griffes) ; Attaque Spéciale : attaque sournoise +1d6 ; Particularités : RD 10/magie, immunités aux éléments, à l'acide, disruption des sorts ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur +8, volonté +1.

Caractéristiques : force 16, dextérité 10, constitution 8, intelligence 5, sagesse 11, charisme 8.

Compétences : discrétion +12, perception auditive +8, détection +2.

Dons : robustesse

Disruption des sorts : des sorts liés à l'élément terre ne peuvent pas être lancés dans un rayon de douze mètres autour des grues de terre. Ce type de sort est dissipé quand une grue passe à moins de 12 mètres, comme sous l'effet d'une *dissipation* lancée par un sorcier de niveau 10.

Tout ce qu'il resta à faire à Seamus fut de changer officiellement le nom du magasin. Il n'y eut pas de répercussions du fait que Seamus avait récupéré le business d'un autre (rien que le méphite ait pu constater en tous cas), et ce qui avait tué Nurx ne revint pas (pas pour l'instant en tous cas). Et dans les heures suivant antipic, le méphite quitta ses souterrains par le portail des clients.

Quand il traversa, il se retrouva dans le Grand Bazar, sous une arche sur laquelle on pouvait lire « Animaux et Viandes ». Une écuelle attachée à l'arche contenait quelques dents de rats dégueulasses – les clés du portail conduisant au magasin.

Seamus vola jusqu'à l'inscription et, avec du sang de ratatosk dont il avait recouvert ses longs doigts, il barra « Animaux et Viandes » pour le remplacer par « Parties et Morceaux » juste en dessous. Il s'en félicita, remplit l'écuelle à rabord de dents et retourna dans sa boutique.

Désormais, à chaque fois que quelqu'un avance une des dents de rat au niveau de l'arche, il se retrouve devant un tunnel souterrain. Une lueur brille au fond – il s'agit des bougies de la pièce centrale du magasin du méphite. En réalité, cinq tunnels mènent aux cinq salles secondaires de ce complexe : un vers le portail des clients, un vers le portail secret de Seamus (grâce à un ver mort, vous accéderez à la Ruche), un vers l'entrepôt, un vers la salle d'équarissage des grues et un dernier vers une fosse d'incinération et les quartiers personnels du propriétaire.

La plupart du temps, les clients pourront trouver Seamus assis au bout de son comptoir de bois dans la salle principale, agitant nerveusement ses ailes de cuir, produisant de petites tornades de poussière. Le méphite trouve pénible d'attendre ses

clients – parfois, il est si impatient qu'il s'énerve et finit par se traîner jusque dans ses quartiers pour faire une sieste. Lorsque ça arrive, le bige suivant à arriver dans la boutique doit aller le réveiller pour être servi (et pour obtenir une clé de portail pour ressortir vers le Grand Bazar).

Comme méthode commerciale, Seamus n'a pas grand chose de défini. Il est prompt à adopter des positions très radicales (style « *je ne négocie jamais!* »), et jurer le contraire sur la tombe de son créateur la fois d'après (« *je négocie systématiquement!* »). L'attitude du méphite vis-à-vis de ses clients est aussi totalement versatile – traitant souvent des acheteurs d'importance comme des étrangers et se montrant beaucoup plus accommodant avec des nouveaux venus totalement impolis (généralement des aventuriers) – accordant des largesses sans aucune raison.

Quelqu'un qui voudrait s'attirer les bonnes grâces de Seamus ferait mieux d'y renoncer – il est tellement instable. Cela dit, lui amener un nouveau jouet brillant pourra aider (à moins qu'il ne vous le balance au visage). Les gens disent qu'il faut juste pas trop l'énerver – il est le seul à avoir les clés de portail pour ressortir.

Seamusxanthuszenus ; mâle méphite de poussière ; Planaire ; Intérieur (Air, Extraplanaire) de taille P ; FP 3 : DV 6d8 ; pv 41 ; Init. +7 ; VD 9 m, vol 15 m ; CA 17 (pris au dépourvu 14, contact 17) ; BAB +6/ lutte +2 ; corps-à-corps +7 (griffe, 1d3, 20/x2) ; Attaque Spéciale : souffle, pouvoirs magiques, conjuration de méphite ; Particularités : RD 5/magie, vision dans le noir 18 m, guérison rapide 2 ; AL N

Jets de sauvegarde : réflexes +8, vigueur +5, volonté +5.

Caractéristiques : force 10, dextérité 17, constitution 10, intelligence 12, sagesse 11, charisme 15.

Compétences : bluff +10, évasion +9, discrétion +13, diplomatie +10, déguisement +4 (synergie de +2 avec bluff), intimidation +6, connaissance (Sigil) +4, perception auditive +6, déplacement silencieux +9, détection +9, utilisation des cordes +3 (+2 de synergie avec évasion). Seamus parle le commun des plans, l'aérien, et le commun des plans inférieurs.

Dons : esquivage, science de l'initiative

Souffle : Seamus peut cracher un cône de 3 mètres plein de particules irritantes, dégâts 1d4, (jet de réflexes DD12 pour réduire les dégâts de moitié). Les créatures vivantes qui ratent leur js sobissent de

méchantes démangeaisons et leurs yeux les piquent. Ça leur inflige un malus de 4 à la CA et de 2 aux attaques pendant trois rounds.

Pouvoirs magiques : une fois par heure, Seamus peut produire un nuage de poussière autour de lui, qui produit un effet équivalent à un sort de *flou* lancé au niveau 3. Une fois par jour, il peut créer une masse de poussière dense qui reproduit les effets d'un *mur de vent* (DD 15, niveau de lanceur de sort 6)

Guérison accélérée : Seamus récupère deux points de vie par round dans un environnement sec et poussiéreux.

Convocation de méphite : une fois par jour, Seamus peut essayer de convoquer un autre méphite de poussière, avec 25% de chances de succès. Un méphite convoqué ne peut pas utiliser cette capacité pendant une heure. Cette capacité est l'équivalent du sort niveau 2, mais Seamus n'invoque que des méphites présents à Sigil.

Possessions : forteresse instantannée de Daern, poudre désicative, 3 parchemins de protection contre l'eau, baguette de projectiles magiques.

33- La Bijouterie de Monsieur Sensab

Quartier du Marché

Près du Grand Bazar se trouve la très prestigieuse bijouterie de M. Sensab. On peut y acheter et y vendre toutes sortes de bijoux, de gemmes et de perles. Comme la clientèle de la Bijouterie est assez huppée, les fournisseurs (beaucoup des produits proposés dans la bijouterie ont été rachetés à des aventuriers) sont priés de se présenter à l'entrée de service pour négocier leur marchandises, qui se trouve derrière le bâtiment. Ainsi, ils ne se mélangent pas avec les clients qui viennent trouver ici des pièces de collections ou des parures sublimes qui feront la joie de femmes chanceuses. Un portier très stylé ouvre la porte aux clients (c'est un genasi de la terre en redingote qui peut aussi faire le service d'ordre) et une jeune apprentie aasimar (Sandy) aide les clients à choisir parmi les bijoux sous verre. La marchandise disponible est assez chère, il n'y a pas de toc ni de verroterie.

Dans l'arrière-boutique se trouvent 5 gardes niveau 5 à 6 qui protègent la salle des coffres et les artisans qui créent les bijoux.

Simon Sensab, le propriétaire (Planaire/ aasimar niveau 0/ Secte des Marchands/ LN) a la particularité d'avoir la patente qui lui permet de délivrer des lettres de change contre de l'or ou des gemmes. Il avait un père guardinal et une mère humaine, et du premier il tient des traits assez chevalins. Il est toujours habillé avec élégance et il est très serviable. Il passe de l'arrière-boutique (où il négocie avec ses fournisseurs, retaille certaines gemmes, et parfois confectionne de nouveaux bijoux) à la surface de vente avec toujours la même énergie.

Pour 5% de la somme totale, M. Sensab peut vous faire une lettre de change (avec sa signature et son sceau) qui sera valable dans la plupart des boutiques du Quartier des Gratte-Papier (50%), du Marché (75%), des Guildes (75%), de La Dame (50%) et du Bas-Quartier -25%).

Il achète les gemmes, bijoux et équivalent de 20 à 85% de leur prix (selon la négociation).

Il estime une gemme ou un bijou pour 5 p.o.

Il vend bijoux, alliances et gemmes à leur prix normal, et la plupart de ses marchandises valent plus de 100 po.

Il peut fabriquer un bijou sur mesure pour un prix assez variable (matériaux plus 25% de main-d'œuvre comme base, mais plus cher si les matériaux sont difficiles à trouver ou que l'objet est difficile à fabriquer).

Il peut ajuster des bijoux (taille de bague, réparations mineurs) pour 5 p.o, gratuitement pour un bon client.

34- LA FIOLE VERTE

Quartier des Guildes

Cette boutique se situe en-dessous du niveau du sol. De la rue, il y a un escalier de pierre qui descend vers une porte de bois basse et étroite. L'ambiance qui règne à l'intérieur est un peu celle d'une boutique d'antiquités ou de livres anciens. Les étagères

sont en bois et les armoires sont anciennes. Bizarement, ça sent la forêt. Un peu de lumière provient des persiennes au niveau de la rue.

C'est assez bas de plafond et entre les étagères, on peut voir l'une et l'autre des propriétaires de la fiole verte. Il s'agit de deux sœurs jumelles humaines d'une cinquantaine d'année aux cheveux longs et poivres et sel. Elles portent la plupart du temps de magnifiques robes longues (elles ont toutes deux un goût très coûteux pour les vêtements). Beth est magicienne (Primaire/ femelle humaine/ Enchanteresse niveau 13/ Fraternité de l'Ordre/ LN (B)) et ses robes ont un style très « haute couture sigilienne ». Elle aime les tons entre le pourpre et prune. Elsa est une druidesse (Primaire/ femelle humaine/ druidesse niveau 13/ Ordre Transcendental/ N) et ses robes sont beaucoup plus simples (dans un style très « nature »).

Si leur boutique est parfumée comme une forêt, c'est que l'arrière boutique mène en fait sur la demeure des sœurs qui comporte une verrière pleine de plantes. Les sœurs y font pousser de nombreux végétaux qui peuvent servir de composantes d'herboristerie ou de sorts.

Composantes de sorts : la boutique propose donc un large choix de composantes de sorts, qu'elles importent la plupart du temps par le biais d'Estevan l'Ogre Mage du Consortium ou qu'elles produisent elles-mêmes :

Sur commande, il faut 5 jours par niveau de sort pour avoir une composante absente avec un ajout de 5 p.o. (quelle que soit la taille du lot) avec une disponibilité de 90%.

Cependant, il arrive que des composantes soient plus chères (lorsqu'il s'agit d'un sort rare). La disponibilité s'en ressent aussi.

Composantes d'herboristerie pour potions, poisons, baumes : disponibilité variable selon la demande, mais avec une base de 60%, d'1d6 de quantité, avec un coût correspondant à 10% de plus que ceux

indiqués dans l'aide de jeu sur l'herboristerie.

Composantes de recherche magique :

La boutique propose aussi tout un choix de produits qui peuvent être utiles pour des magiciens ou des savants.

35- Les Mondes Magiques

Quartier du Marché

Il n'y a qu'à Sigil que l'on trouve une boutique où l'on peut commander la fabrication d'un objet magique. *Les Mondes Magiques* est donc plutôt une fabrique qu'une boutique. La façade du magasin est relativement normale. Au beau milieu du Quartier du Marché, au Sud du Grand Bazar, c'est une échoppe comme il y en a tant d'autres avec une enseigne qui pend au-dessus d'une porte de fer. Il n'y a pas de vitrine, pas de fenêtres non plus.

Derrière le comptoir, se tient le propriétaire des lieux, un mage humain qui doit avoir 80 ans, il se nomme Arvest (Planaire/ mâle humain/ magicien niveau 17/ Libre Ligue/ LN). Il a l'air particulièrement éveillé malgré son âge, il porte une barbe blanche, il est chauve et son corps semble assez nouveau. Les sorts qu'il a en mémoire sont orientés vers l'identification rapide et vers la destruction (style *désintégration* pour se débarrasser franchement des clients malhonnêtes).

C'est ouvert de 3 heures avant pic jusqu'à 6 heures après pic. L'intérieur est décoré simplement. Il y a un comptoir de bois, les murs et le sol sont en pierre grise. Il y a des globes de lumières de 3 centimètres de diamètre qui flottent dans l'air et qui suivent toute personne qui entre pour bien éclairer tout ce qu'il y a alentours. Il y a des étagères sur les côtés qui abritent les objets magiques qui ont été rachetés (auprès d'aventuriers, de collectionneurs apauvris, de brocanteurs, ou d'artisans talentueux). Il n'y a pas de potions ou de parchemins.

Pour 95%, ces objets sont semi-magiques ou d'un intérêt limité (style le balai automatique, la carafe du gourmet, la pierre à aiguiser magique, la chope de fraîcheur, la plume à encre infinie, l'étuis à parchemin indestructible, le sac à dos traité magiquement ou l'épée chantante). Il est rare en effet, qu'un aventurier se sépare d'un vrai objet magique, et quand il le fait, il est revendu si rapidement qu'il n'a pas le temps d'être mis en rayon.

Si un PJ veut revendre un objet magique ici, ils sont rachetés 2,5 fois leur valeur en PX (directement par le magasin ou en mettant en relation le vendeur avec un acheteur ou collectionneur). Pour en acheter un qui ne soit pas que semi-magique (comme ceux précédemment cités qui sont achetables directement), il faut faire une demande spécifique au propriétaire des lieux, lui dire « je suis à la recherche de tel objet », lui faire une avance de 100 p.o. (non remboursable), et dès qu'un tel objet lui passe entre les mains. Voilà le pourcentage de chance par mois qu'un tel objet passe entre ses mains :

Derrière le comptoir se trouve une porte qui mène à la fabrique. Là, huit mages font des roulements pour travailler sur des commandes. Elles sont assez longues à réaliser donc les listes d'attentes sont assez longues. Il faut environ 6 mois avant d'obtenir un objet qu'on a commandé (le double s'il y a nécessité de créer un sort pour un pouvoir un peu particulier). Il faut avancer la moitié du prix à la commande (en général, la valeur des matériaux nécessaires à l'enchantement).

Le prix de base est de 20000 p.o. pour le sort *d'enchantement d'un objet*, 20000 p.o. pour le sort de *permanence*, plus 5000 p.o. par +1 et un pouvoir particulier coûte 3000 p.o. par niveau de sort (le quadruple si le sort est à inventer). Il y a 10% de chances par étape de devoir la refaire (exemple, une épée +3 enchantée avec le sort de *force* -niveau 2- utilisable une fois par jour va coûter : 20000 + 20000 + 5000 + 5000 + 5000 + 6000 = 61000 po).

S'il s'agit de recharger des objets à charge (comme une baguette magique par exemple), le coût est de 5000 p.o. par 10 charges (avec une chance de détruire la baguette si un js est râté).

Bref, tout le monde ne peut pas se payer ça. C'est un commerce extrêmement lucratif et les mages, s'ils rentrent grassement dans leurs frais, savent qu'une partie de l'argent (environ 20%) revient à la famille d'Arlen (des Seigneurs Dorés) à qui cette entreprise appartient vraiment.

Arvest a des réseaux assez développés de fournisseurs auprès d'aventuriers et de commerçants se déplaçant à travers les Plans, et même les plus rares des composantes lui sont accessibles. Cependant, il peut avoir des besoins ponctuels qu'un groupe d'aventurier pourrait combler (du genre, aller chercher une main de momie dans les pyramides de Zakhara, de la bile de dragon noir dans les marées du Salthar sur Paorn,...)

Les mages qui travaillent ici sont généralement des aventuriers à la retraite (niveau minimum 13, maximum 19) à qui le fait de travailler avec d'autres sorciers puissants fait plaisir. A dire vrai, ils forment une petite communauté, tous membres de la Société de l'Ether Luminescent (voir Bas-Quartier) et c'est dans ce club de sorciers que s'effectue un petit roulement pour ceux qui veulent gagner un peu d'argent en travaillant aux Mondes Magiques.

Arvest est tenu par une dette qu'il a vis-à-vis de la famille d'Arlen (il a échappé à un procès pour un duel magique qui aurait dû lui valoir la vie grâce à l'influence de ce Seigneur Doré) et ça commence à le peser. Les 20% de bénéfices qui reviennent au « vrai propriétaire » d'Arlen représentent une véritable fortune, et aussi bien Arvest que les mages qui travaillent avec lui tolèrent de plus en plus difficilement cette tâche dans la comptabilité. Il en faudrait peu pour qu'ils se rebellent, et considérant la puissance des deux parties, ça ferait du vilain.

Quartier du Marché

Si vous cherchez un animal domestique, un chien d'Aoskar pour garder votre demeure ou un griffon du Cormyr pour compléter votre collection, vous pouvez aller voir Bernardo (Primaire/ mâle drow/ guerrier niveau 4, rôdeur niveau 5/ Libre Ligue/ LN). C'est un elfe noir d'un grand âge qui a une affinité particulière avec les animaux et qui tient un élevage aux abords du Quartier des Guildes, dans le Quartier du Marché.

A l'occasion, vous pourrez aussi le trouver sur le Grand Bazar, où il lui arrive de louer un emplacement avec un enclos pour vendre ses bêtes.

Bernardo est un drow apatride, qui a préféré la compagnie des bêtes à celle de ses frères de sang. Mal à l'aise dans sa cité souterraine d'origine, mal reçu dans le royaume humain qu'il trouva à la surface, il découvrit bientôt Sigil et l'anonymat propre à cette mégalopole. Il est presque nouveau, ce qui est rare pour quelqu'un de sa race, et ses bras nus portent de nombreuses cicatrices de morsures et de griffures. Il se vêt légèrement et porte à l'occasion une tenue de cuir quand il entraîne ses bêtes.

Son élevage est un vaste bâtiment avec une cour intérieure dans laquelle il mène les entraînements. Il a un acolyte, un gnome difforme du nom de Garfoun, qui nettoie les cages et autres cellules à l'intérieur du bâtiment.

Bernardo est spécialiste dans le dressage, notamment des chiens et des gros félins. Cela dit, il peut entraîner à peu près n'importe quoi, même s'il faudra plus de temps pour un monstre féroce que pour un animal au caractère paisible.

La seule créature qui ait échappé au contrôle de Bernardo jusqu'à présent était un bébilith immâtre. Cette créature des Abysses lui avait été confiée par l'homme de confiance d'un Seigneur Doré pour qu'il la domestique. Quand ce monstre s'est enfui de

l'élevage, tuant au beau milieu de la journée plusieurs des animaux en captivité et l'ancien palfrenier, le subalterne du Seigneur de L'Alton prit ombrage de cette preuve d'incompétence et décida de faire payer cher à Bernardo les sévères réprimandes qu'il eut à subir de son maître.

Les semaines qui suivirent, Bernardo fut mystérieusement agressé deux fois, reçut la visite de trois contrôleurs des impôts Marqués différents (chacun venant pour une taxe ou un contrôle différent) et son élevage n'échappa à l'incendie que par l'intervention providentielle d'une pluie torrentielle qui tomba ce jour-là.

Comme cette petite vendetta que menait contre lui Marc Lemastre, le serviteur du Seigneur de L'Alton, ne semblait pas s'arrêter, Bernardo alla trouver un membre du Syndicat qu'il connaissait dans le Quartier des Gratte-Papier, afin que ce dernier l'aide à « résoudre » son problème. Bernardo paya donc 3000 pièces d'or pour que le Syndicat se charge de ce Lemastre.

Deux jours plus tard, les embaumeurs de la Morgue eurent à inscrire le nom de Marc Lemastre dans leur Grand Registre des Décès.

Cet évènement remonte à six mois maintenant, mais Bernardo craint que de L'Alton ou l'Harmonium ne remontent jusqu'à lui et qu'il ait de nouveau des problèmes.

37- Le Harem

Un sympathique petit établissement appelé le Harem, non loin du Grand Gymnase, attire une majorité de Sensats, de Chiffro-niers, de Seigneurs, et d'autres gens centrés sur eux-mêmes. Décoré par des coussins où s'assoit, le Harem est constitué de cinq dômes et d'une large cour ouverte enchantée pour qu'elle ressemble à une oasis luxuriante. Les membres du personnel portent des vêtements amples et légers, se déplaçant avec sensualité et servant nourriture, boissons et divertissements aux clients. Les managers encouragent l'équipe à discuter longuement avec la clientèle.

La manager en chef est la propriétaire du Harem, Cassandra (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 3/ Chiffonnier/ N), une très jolie jeune femme avec les cheveux dorés de lumière. Pendant un temps, cette affaire était assez irrégulière, comme les réflexes de la patronne la poussaient à changer aussi bien le menu que le décor. Quoiqu'il en soit, son dernier choix – celui d'accueillir des Anarchistes – a accru le business et ça a laissé penser à Cassandra qu'elle était sur la bonne voie dans son unification du corps et de l'esprit.

Deux cellules de la Ligue Révolutionnaire opèrent depuis le Harem. L'une dirigée par Nanice (Primaire/ mâle elfe/ mage niveau 5/ Anarchiste/ N) qui s'occupe de récolter des informations. Traice (Planaire/ mâle demi-elfe/ CN) mène les missions de destruction. Les deux groupes évitent de se retrouver à cette base ; l'Harmonium a fait plus d'une descente sur le Harem, mais grâce aux contacts de Cassandra, les Anar' ont toujours vidé les lieux avant (*parmi ces contacts, il y a un Greffier qui a tuyauté Cassandra pas mal de fois*).

38- L'Auberge du Lion Rouge

Quartier du Marché

Bomay, Lethea et Lesander de la Libre Ligue fréquentent cette auberge, un vaste hôtel à la limite du Grand Bazar (Le Lion Rouge est au coin du Boulevard des Saints et de la Voie Revel, à un pâté de maisons de la Voie de la Porte du Crépuscule, l'axe principal du Quartier du Marché). Le bâtiment est très visible avec ses 150 mètres de long, et ses piliers s'élevant à près de 60 mètres de haut. Son toit plat sert d'aire d'atterrissage aux créatures volantes. Il y a des étables et appartements spéciaux pour ces dernières, que ce soient des hippogriffes, des griffons, ou autres.

Le fait est que le *Lion* accueille surtout des créatures hybrides – wemics, centaures, bariures, satyres et autres. L'intérieur de l'auberge est plus confortable pour ces

créatures que pour des humanoïdes normaux : il n'y a pas de chaises et les tables sont soit faites pour des gens debout, soit pour des gens allongés, il n'y en a pas de normales. De vastes étables servent d'appartements aux barbares, centaures, tandis que les carnivores comme les wemics peuvent louer des sortes d'antres qui n'ont qu'une petite entrée. Mis à part Bria Tomay, les humains et demi-humains sont rares dans cette auberge. Sans hybride pour vous accompagner, vous n'aurez que peu de chances d'être servi dans cet établissement.

Les piliers de l'auberge supportaient jadis une structure à plusieurs étages, mais le propriétaire actuel, Jadex (Planaire/ mâle centaure/ rôleur niveau 10/ Libre Ligue/ CN), a « décapité » le bâtiment. Il a laissé les piliers pour servir de tours de contrôle pour les créatures volantes qui veulent atterrir. Jadex a aussi laissé en place la herse d'entrée, même si en considérant les autres entrées, c'est plutôt décoratif. Quoi qu'il en soit, les herses sont fonctionnelles et l'auberge du *Lion Rouge* pourrait se défendre en cas de siège.

Lethea et Lesander sont particulièrement satisfaits par cette caractéristique du bâtiment. Ils se sentent suffisamment en sécurité pour se relaxer ; ici, les jumeaux arrivent à dormir tous les deux en même temps (ils ont une antre qui leur est réservée, et qui possède un passage secret vers une autre antre). Bria fréquente ce lieu si souvent que Jadex a même acheté une chaise pour elle. Le trio a commencé à tenir des réunions hebdomadaires ici aux alentours d'antipic. A ces moments-là, l'auberge est fermée à tous ceux qui ne sont pas de la faction.

39- L'Autre Endroit

Quartier des Guildes

Situé dans la rue en face du Grand Gymnase – le quartier général de l'Ordre Transcendental et paradis de ceux qui cherchent l'illumination, la relaxation ou simplement un endroit neutre – se trouve un bâtiment de marbre blanc qu'on appelle

« l'Autre Endroit ». Il fut construit pour être accueillant pour les invités avant qu'ils n'aillent au Gymnase à proprement parler. Le problème fut que personne ne voulait s'y apesantir trop longtemps – pas avec l'attrait que représentait le Grand Gymnase juste en face.

Cet endroit en principe chaleureux périclita donc très vite. Evidemment, chaque Chiffonnier avait une idée de ce qu'il aurait fallu changer pour améliorer cet établissement (ils ont toujours de bonnes idées). L'idée la plus originale (extravagante) fut d'aménager un temple dédié à un ex-factot de l'Ordre ; certains voulurent en faire un lieu dédié à la « culture » slave ; d'autres voulurent y mettre en place de petits commerces. Mais aucune de ces tentatives ne rencontra de succès.

Puis, un aasimar appelé Iarmid vint travailler là. C'était un maître es-massages du Grand Gymnase qui avait pu se rendre compte à quel point il était difficile d'accéder au Gymnase pour quelqu'un n'appartenant pas à la faction. Une telle personne prenant rendez-vous au Gymnase plusieurs semaines à l'avance, que ce soit pour un bain de sel ou un cours d'arts martiaux, peut se voir souffler sa place au dernier moment par un membre qui veut accéder au même service (c'est l'un des privilèges liés au fait d'appartenir à la faction). Iarmid avait dans l'idée que cette politique faisait perdre beaucoup d'argent à la faction, vu que les non-membres payent, eux.

Iarmid

Localisation : à l'Autre Endroit, un « spa » en face du Grand Gymnase dans le Quartier des Guildes.

Personnalité : serein, professionnel, sensible.

Comportement : Iarmid est aimable, il parle avec douceur et patience, avec réflexion. Quand on lui pose une question, il prend le temps de préparer sa réponse. Il est très tolérant et il est difficile de le mettre en colère. Quoi qu'il en soit, son sens des responsabilités l'oblige à intervenir dès qu'il constate un quelconque problème ou une injustice à l'Autre Endroit.

Combat : les gardes équins et barbares gèrent tous les comportements violents à l'Autre Endroit. Iarmid abhorre la violence mais il protège ses clients et

lui-même avec son bâton, infligeant le moins de dégâts possibles pour mettre ses adversaires hors de combat.

Comme il se doit dans cette faction (en d'autres termes, sans un instant d'hésitation), Iarmid se saisit de quelques serviettes et de sa table de massage (faisant au passage tomber le Chiffonnier qui était dessus) puis se planta au niveau du bureau d'accueil du Gymnase où sont gérés les rendez-vous. Le bige suivant qui arriva pour s'apercevoir que sa place était prise par un Chiffonnier fut conduit par Iarmid jusqu'au dôme de la rue d'en face. Dans les jours qui suivirent, le client retourna au Gymnase pour prendre rendez-vous pour une autre prestation, mais demanda directement à aller à « l'autre endroit ».

Le jonc commença à couler dans la poche de l'aasimar et il engagea quelques assistants entraînés à considérer le moindre détail – les Mornés étant proscrits. Un jour, la factole Chiffronière Rhys vint elle-même se faire masser par Iarmid entre deux rendez-vous ; des heures plus tard, elle était encore là, se surprenant elle-même à traîner paisiblement dans ce bâtiment. Avec le soutien de la factole, l'aasimar fit quelques rénovations. Il engagea même Harys Hatchis pour qu'il trouve un nom qui ait de la personnalité pour cette entreprise, mais la chanson courrait déjà dans le quartier à propos de « l'autre endroit ». Ironiquement, Harys lui conseilla finalement de garder cette appellation : « L'Autre Endroit ».

Iarmid n'eut pas tellement à transiger. Ingénieux et créatif, il dirige son entreprise selon son bon vouloir – chaque détail est réglé par lui, de la manière dont on accueille les clients (en utilisant la langue, les manières et l'attitude la plus appopriée en fonction de la race et du niveau social du client) jusqu'à la façon dont on les traite lorsqu'ils quittent l'établissement (leurs habits et équipements nettoyés et leurs bras pleins d'échantillons gratuits).

Iarmid accueille personnellement tous les clients qui viennent pour la première fois. Il le fait aussi, bien sûr, pour tous les habitués qui demandent après lui. Lorsqu'il se

déplace, ce grand et remarquable aasimar semble flotter juste au-dessus du sol de marbre blanc. La crinière blonde qui encercle son visage (héritage de son père, un prince léonal gardinal venu des Elysées) est comme balayée par le vent. Iarmid porte plusieurs couches de robes légères, ses vêtements forment un ensemble bleu ciel arborant des formes de nuages blancs. Sa peau fauve est complètement lisse et dénuée de pores – en fait, son visage paraît briller, et la symétrie parfaite de ses traits dégage une impression de parfaite sérénité.

La plupart des gens pensent qu'il ne pourrait être autrement que paisible et radieux, vu l'environnement dans lequel il vit, mais il faut prendre le problème à l'envers : c'est l'atmosphère de l'Autre Endroit qui est une émanation de sa personnalité.

Ce qu'il faut dire en tout premier lieu, c'est que l'intérieur du bâtiment est une immense étendue de marbre blanc – propre, fraîche, lisse et épurée – les quatre étages permettent un espace aéré. Au milieu du plafond, un dôme transmet la lumière du jour, jusqu'au grand bassin d'eau tiède qu'il surplombe. Le bassin est entouré de piles de serviettes blanches. Autour, se trouvent huit bassins de moindre taille (pour les bains curatifs), qui sont à leur tour encadrés par les salles de soins, disposées en roue autour du périmètre du bâtiment.

Cette trentaine de salles sont confortables et fermées, certaines n'étant éclairées que par des bougies d'autres par la lueur d'un aasimon lumineux. Et bien sûr, les sons les plus violents que vous entendrez ici sont des murmures, des soupirs et la brise projetée par un méphite d'air – il garde cet endroit frais et aéré.

Iarmid produit un effet apaisant, sa voix est douce et sa peau fraîche. Il ne bavarde pas avec les clients, sauf pour répondre à leurs besoins. Lorsqu'il réalise lui-même un massage, ses mains fraîches s'animent de gestes doux mais sûrs. Sa voix a un ton étouffé et hypnotique (« *Vous ne faites qu'un*

avec la table »). Iarmid est particulièrement content lorsqu'un client sombre dans le sommeil ; il le laisse alors faire une sieste, venant cependant régulièrement pour vérifier que tout va bien.

L'aasimar est aussi très actif en coulisse, faisant régulièrement le tour du bâtiment en silence, s'assurant que tout se déroule calmement. Il lui est arrivé souvent de nettoyer derrière l'équipe dont c'est la fonction ou encore de superviser le travail de l'un de ses assistants dont il estime qu'il ne fait pas de son mieux. Bref, même les clients les plus assidus n'ont jamais vu Iarmid inactif.

Iarmid ; mâle aasimar ; expert niveau 5 ; Planaire ; Maître du Cœur de l'Ordre Transcendantal ; humanoïde de taille M ; FP 3 : DV 5d6+5, pv 24 ; Init +5 ; VD 9m ; CA (pris au dépourvu, contact) ; attaque au corps-à-corps + 5 (bâton, 1d6+2, 20/x2) ; Particularités : capacités de faction, résistance à l'acide, à l'électricité et au froid (5), vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NB.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +2, volonté +7.

Caractéristiques : force 15, dextérité 16, constitution 12, intelligence 14, sagesse 16, charisme 17.

Compétences 64 : acrobatie +11, bluff +11, connaissance (Sigil) +10, détection +13, diplomatie +11, perception auditive +13, profession (masseur) +17, psychologie +11.

Dons : talent (profession masseur), talent (profession masseur)

Possessions : bâton, *cape d'armure* +2, *manuel de remise en forme*, *charme de bonne santé*.

Capacités de faction : +2 en initiative (déjà inclus).

+1 à tous les js des sorts affectant l'esprit.

Faiblesses de faction : ne peut jamais revenir sur une décision

Une fois accueillis, les clients sont invariablement dirigés par un corridor en face de l'entrée vers une cabine privée où ils peuvent se déshabiller. Là, ils revêtent une robe douce, blanche et légère ainsi que des pantoufles (dont la taille et la forme varient selon la race). Ils doivent se défaire de toutes leurs armes et équipement qui pourraient leur servir pour utiliser de la magie. Juste au cas où un bige ne jouerait pas le jeu, des gardes musclés quoique discrets – des

bariaures et des guardinals équinale – sont postés ça et là.

L'idée est de mettre tout le monde dans une position d'égalité au niveau apparence et puissance afin que tout le monde soit détendu. Lors d'une visite, un lascar peut ou non entrer en contact avec les autres clients, rabattant le capuchon de sa robe s'il veut rester tranquille. De plus, toutes les salles de soins peuvent être rendues encore plus « privées » par un *mur de fer* ou un *mur de pierre*.

Les soins sont destinés à aider à débarrasser son esprit de tout stress et son corps des blessures et impuretés, afin que les deux puissent entrer en harmonie. La plupart des clients sont des aventuriers nantis qui saturent à force de voyages planaires et qui aspirent à se purifier de tout ça. Les autres sont des grossiums sigiliens qui portent le poids du Mont Céleste sur leurs épaules et qui ont besoin de se faire dorloter. Et puis, il y a les Sensats, qui viennent pour le plaisir des sens à l'Autre Endroit.

Les soins se classent en cinq catégories :

Il y a premièrement les nettoyages et les bains thérapeuthiques, dans les neuf bassins ronds. L'eau va du chaud bouillonnant au froid vivifiant en passant par le tiède apaisant. Les différents bassins contiennent des sels minéraux, des huiles parfumées, de l'eau bénite diluée et même une goutte d'acide pour désincruster certaines saletés. Quel que soit le bassin que vous choisissiez, ce sera une expérience régénérante où vous délasserez. Les biges qui ont du mal à se réveiller après ça sont amenés vers une salle de soins où ils auront droit à une douche glacée revigorante.

Deuxièmement, il y a les fameux traitements de peau, qui incluent le récurage d'écailles, le lissage de fourrure et le démêlage-lissage de plumes. A chaque étape de ce processus, un méphite vapoureux souffle des nuages de vapeur pour adoucir le corps du client et le purger de ses impuretés. Un bandeau est passé sur les yeux du client (ou

ce qui lui sert d'organe perceptif), puis on lui passe une lotion de massage sur la peau avec des brosses de poil de sanglier. Ça peut aussi être une boue tricolore servant à équilibrer la peau, ou des frottis au sel ou à l'huile. On a encore des sessions marathon de démélage de poils (effectuées avec une extrême douceur).

Les traitements pour genoux, griffes et talons sont similaires. Les clients sont assis sur une chaise aux allures de trône, trampant leurs pieds dans de petits bassins et dégustant des tasses de thé aux herbes – lorsque leurs mains sont libres, cela s'entend. Les manucures taillent, affutent (à la demande), polissent et poncent les peaux calleuses avec une pierre ponce. Ils appliquent des lotions chauffantes et terminent le traitement avec un massage adoucissant.

Pour ceux qui nécessitent un autre type d'attention, Iarmid propose des séances de soins d'osthéopahie et d'acupuncture. Il a un arrangement avec Autochon le Sonneur de Cloches ; ce bige porte une armure si lourde qu'il a besoin de réajustements de la colonne. Les soins de l'aasimar pourront aussi aider un lascar blessé à récupérer de blessures légères et d'empoisonnements. Son assistant guardinal cervical, un lascar ressemblant à un satyre poilu et portant le nom de Laenis (Planaire/ mâle guardinal cervical/ DV 4+2/ NB) peut, au toucher, soigner tous les poisons et maladies. Laenis fait aussi de l'acupuncture avec de petites épines – elles sont plus flexibles que des aiguilles, dit-il – il pense que c'est l'idéal pour vous libérer de vos tensions.

Enfin, le plus célèbre des services que propose l'Autre Endroit est le massage complet, qui a la réputation de pouvoir faire ronronner un yuguloth. Iarmid est passé maître de cet art, mais vous ne perdrez pas grand chose à aller avec un de ses assistants, qui sont tous des reaves, des humanoïdes à quatre bras. Dans une pièce sombre, le client se couche sur une dalle chauffée ou une table. Le masseur, vêtu de blanc, lui passe des huiles essentielles et commence le massage

d'une manière calme et hypnotique. Une heure plus tard, il vous murmure « *je vous remercie* » et vous enveloppera dans une couverture douce et chaude, vous laissant tranquillement vous endormir comme un esprit dans l'Ethéré Profond. Les connaisseurs pourront aussi choisir le fouet de plumes administré par un lillend avec ses propres ailes.

Certains habitants de la Cage aiment décrédibiliser l'Autre Endroit, comme ils sont prompts à rabaisser l'importance de l'établissement de Iarmid. Ils n'envisagent pas le besoin qu'il ya à ressentir un tel relâchement, un tel plaisir. De plus, des services identiques existent au Grand Gymnase juste en face. Mais Iarmid est consciencieux et il sait à quel point certaines personnes ont besoin de ce qu'il propose. Le Chiffonier qu'il est sait que pour ajuster la pensée et l'action, il faut unifier l'esprit et la chair, ce qui implique que ces derniers ne doivent pas être distraits.

L'Autre Endroit

« *C'est avec un grand plaisir que nous vous proposons, spécialement pour les aventuriers*
: »

-Le bain de lumière : vous nagerez dans un bassin d'eau pétillante importée du Fleuve Océan et chauffée à la douce lumière du Plan de la Radiance.

-La friction vapeur : notre méphite, avec sa vapeur, fera s'évanouir les poisons de votre peau, afin de l'adoucir. vous pourrez ensuite profiter de notre pannel de lotions : vanille de Peryroyl, eau de feu de Baator ou gel de corail de Lunia.

-Massage des mains ou des pieds : dégustez nos gammes de thés sucrés d'Arborée pendant que nous nettoyons, manucurons et taillons vos ongles et griffes. Sinon, osez vous perdre dans le plaisir d'un bain de boue.

-Redressage des os : les boucliers, heaumes et lourdes armures peuvent fatiguer le plus endurci des lascars. Laissez Iarmid réparer les dommages que vous faites subir à votre pauvre corps.

-Massage reave : pour couronner le tout, ce massage vous sera administré par un maître reave à quatre bras. Nos masseurs

aguerris adouciron vos muscles endoloris et décoinceront vos centres nerveux.

« Ce package complet vous garanti la paix du corps et de l'esprit »

Amenez ce prospectus à Iarmid pour bénéficier d'un bain gratuit.

40- Le Laboratoire d'alchimie de Laineux Tassherbe

Quartier du Marché

Laineux Tassherbe

Localisation : dans son laboratoire de la voie Copperman, non loin de chez Chirper dans le Quartier du Marché

Personnalité : excitable, curieux à l'excès

Comportement : Laineux est très cordial et accueillant au début de chaque rencontre, mais il devient rapidement nerveux, impatient et distrait, son corps s'agitant de tics et son langage devenant souvent confus.

Combat : dans son laboratoire, Laineux a un grand nombre de potions offensives et défensives.

Se faire remarquer dans un endroit aussi hétéroclite que Sigil n'est pas une fin en soit, mais c'est en tous cas une chose que le bariaure Laineux Tassherbe a réussie. Cet alchimiste Sensat n'est pas seulement un fabriquant et un négociant estimé dans le domaine des potions, huiles, parfums et autres poisons, il est aussi connu pour être un *goûteur* de tout ça. Et la manière dont il teste tout ces produits est de les boire.

Vous avez trouvé une fiole de liquide blanc au fond du Pandémonium ? Amenez-la à Tassherbe. Personne à Sigil n'a souvenir d'une occasion où il aurait refusé de boire ce qu'on lui tendait. Des assassins lui ont amené les pires concoctions ; il les a juste bues, il a passé sa langue sur ses lèvres et a simplement suggéré d'y ajouter un peu d'ombrenuit. La chanson veut que ce bariaure ait essayé tellement de sortes de liquides différents qu'il peut non seulement vous décrire ce qu'il boit avec une précision parfaite, mais est en plus immunisé à tous les effets négatifs qui pourraient en découler. Cela dit, il n'en boit la plupart du temps qu'une lichette – juste assez pour en identifier le contenu.

Mais fais attention, bige – apporte à Tassherbe quelque chose qu'il n'a jamais goûté et à force de goûter, il vous boiera tout (il est un peu frénétique dans ces moments-là). Il s'excusera si ça arrive et vous proposera de vous payer un dédommagement. Dans ces cas-là, Laineux subit les effets magiques de la mixture qu'il a bue. C'est pas trop grave s'il s'agissait d'un *elixir de jouvence*, mais ce sera plus ennuyeux s'il devient invisible ou qu'il s'envole – ça peut même devenir dangereux s'il se met à cracher des flammes ou qu'il tombe amoureux de la première personne qu'il voit (vous).

Une fois de temps en temps, Tassherbe achètera même le liquide, à n'importe quel prix. Le bariaure s'est déjà constitué une collection de liquides impressionnante, dont il acceptera d'échanger des pièces contre quelque chose de nouveau. On dit qu'il a même un gehreleth ou deux, liquéfiés dans une de ses fioles.

La quête perpétuelle de ce bariaure pour la nouveauté – je ne parle pas seulement du fait de boire tout ce qui lui passe entre les mains – en fait le Sensat idéal. Le fait est qu'il a adhéré sitôt son arrivée à Sigil, et qu'il a vendu certaines de ses expériences *originales* aux Sensoriums de la Salle de Fêtes. Avec ce jonc rapidement gagné, il a bâti son laboratoire d'alchimie sur la Voie Copperman dans le Quartier du Marché – et il a même engagé Harys Hatchis pour lui faire de la réclame.

Tassherbe reste discret sur son passé, mais une chef de clan bariaure en visite à Sigil a balancé quelques soltifs à son propos. Elle a débalé qu'avant, Tassherbe parcourait l'Outreterre avec sa harde. Et même si traditionnellement, seules les femelles bariaures apprennent les arts magiques, Laineux a appris à fabriquer tous les types de potions et d'elixirs avec les composantes les plus exotiques qui soient (achetés aux arcanes, aux khaastas et même à des tsos). Un jour, Tassherbe donna à la fille du chef une *potion de soins* préparée avec des épines de la Gaste Grise ; malheureusement, celles-ci

étaient gâtées et la fille cracha, se tordit de douleur puis mourrut.

Après cet événement tragique, Tassherbe décida de tester tout ce qu'il préparait sur lui-même ; il commença avec une lichette par ici, une lampée par-là, mais bientôt, ce quoqueret en vint aux engloutir en entier, ne laissant à ses patients que des flasques vides. Après quelque temps, plus aucune tribu bariaure ne voulait de lui, et Tassherbe dut partir pour Sigil démarrer une nouvelle vie – et pour découvrir de nouveaux breuvages en provenance de tout le Multivers.

L'ouverture officielle de son laboratoire fut pétaradante. Une semaine après qu'il ait ouvert, un petit plaisantin de tieffelin lui apporta un *elixir de folie*, breuvage qu'il n'avait jamais goûté. Il avala tout puis partit en galopant dans une furie incontrôlable, défonçant divers stands, heurtant des taxis poneys, bousculant les gens, jusqu'à ce qu'une patrouille de l'Harmonium ne l'intercepte. Les Sensats se débrouillèrent pour annuler les effets de la potion et pour réparer les dégâts, mais il y a eu de nombreux autres incidents depuis et les factions loyales aimeraient toutes voir le laboratoire de cet azimuté fermer. La Société des Sensations déploie de grands efforts pour que le bariaure reste en activité, comme il visite souvent leurs Sensoriums pour y enregistrer le goût des milliers de liquides qu'il a ingérés.

Même lorsqu'il a tous ses esprits, Tassherbe rend les gens un peu nerveux. Une visite à son laboratoire va commencer gaiement : il se rue sur vous pour vous inviter à entrer, ses sabots résonnant sur le sol de pierre. Mais il faut peu de temps avant que son état de nerfs s'effiloche peu à peu. Ses yeux gris cristal vont par exemple partir dans tous les sens, comme il va reporter son attention vers une expérience en cour ou une tache sur une étagère. Il se peut aussi qu'il commence à arranger ses cheveux, en avant puis en arrière, dans un mouvement répétitif qui aura tout l'air d'un incontrôlable tic nerveux. Ses mots deviendront de plus en

plus saccadées, et il luttera pour reprendre le contrôle de son flot de paroles.

Ce genre de comportement est assurément dû à toutes les substances qu'il a consommées tout au long de ces années, même si certaines personnes disent que c'est la conséquence de la manière anti-naturelle avec laquelle il essaye de nier ses instincts animaux. Ces gens ont remarqué qu'il s'asperge de diverses huiles parfumées et autres poudres, prétendant détester sa propre odeur de musc (cela dit, certains visiteurs vous diront que l'odeur de son laboratoire est pire que son odeur naturelle). Il rase aussi toute la partie supérieure de son corps afin qu'on ne voit que sa peau – son aspect glabre inhabituel lui a d'ailleurs valu ce surnom ironique de « Laineux ». Et pour finir ce portrait, il porte un chapeau noir avec un bandeau qui couvre jusqu'à ses cornes, n'en laissant apparaître que le strict minimum (ses voisins se demandent ce qu'il va trouver pour camoufler ses pattes la prochaine fois).

Quoi qu'il en soit, Laineux semble se satisfaire de sa situation : il gagne de l'argent avec son expertise en négociant toute sorte de fluides et il peut profiter de toujours nouvelles expériences sans avoir à parcourir les Plans pour cela. On les lui apporte à domicile. Ensin (Planaire/ mâle humain/ magicien niveau 7/ Libre Ligue/ LB), le propriétaire de la boutique proche d'elixirs paye souvent Laineux pour qu'il goûte et identifie des potions inconnues ; ce mage astucieux dilue ce qui reste de ces potions et les revend à prix discount.

Même lorsque Tassherbe se rend malade avec un poison particulièrement vicieux ou une huile qu'il a pas encore essayée, il apprécie cet état – c'est la preuve directe qu'il a trouvé quelque chose de nouveau ! Le but actuel du bariaure est de trouver un peu du sang du dieu mort Aoskar ; il a entendu parler récemment d'une chanson à propos d'une clé de portail universelle. Que ce soit vrai ou pas, la sensation que lui donnerait une telle boisson fait qu'il serait capable de tout pour l'obtenir.

Laineux Tassherbe ; mâle bariaure ; Planaire ; Société des Sensations ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G ; FP 3 : DV 3d8, pv 16 ; Init +0 ; VD 12m ; CA 10 (pris au dépourvu 9, contact 10) ; attaque au corps-à-corps +4 (*dague* +2, 1d4+2, 19-20, /x2) et -3-3 (2 sabots, 1d6, 20/x2) ; espace occupé/ allonge : 3m/3m ; Attaques spéciales : charge en puissance (2d6) ; Particularités : capacités de faction, résistance à la magie 11, traits des bariaures ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +3, volonté +5 (+7 contre les sorts et les pouvoirs magiques).

Caractéristiques : force 10, dextérité 12, constitution 11, intelligence 16, sagesse 14, charisme 16.

Compétences : artisanat (alchimie) +11, connaissance (Sigil) +11, connaissance (mystères) +11, connaissance (plans) +12, déplacement silencieux +9, détection +10, perception auditive +10, profession (herboriste) +10

Dons : talent artisanat (alchimiste), talent profession (herboriste).

Possessions : 1d12+2 potions, poisons et huiles, pichet d'alchimie, becker de potions multiples, *dague* +2.

Capacités de faction : *vision dans le noir* 18m ;

+1 aux js contre les poisons.

+2 aux jets de détection lors des tests de surprise.

Détection des mensonges 10% du temps (20% avec un bariaure).

Toucher sensoriel une fois par jour (transfère 1d10 points de vie de lui à une autre personne)

Faiblesses de faction : en tant que Sensat, Laineux ne peut pas résister au besoin de faire des expériences nouvelles (spécialement quand il s'agit de goûter de nouveaux liquides).

Quartier des Guildes

A côté du Grand Gymnase de l'Ordre Transcendental se trouve un jardin japonais de taille modeste, tenu par un vieil homme du nom de Kanishi. On n'a pas de certitude quant à l'origine ou l'âge exact de ce vieil homme : il semble, de mémoire humaine, qu'il ait toujours été là, et le premier écrit y faisant référence remonte à deux siècles.

Kanishi est un homme de peu de mots, et même si sa réputation de sage et de philosophe est telle qu'on vient de Sigil et d'ailleurs pour lui demander conseil, il ne donne que peu de réponses. A la place d'un sage conseil, Kanishi vous montrera un coin particulier du jardin où il pressent que la personne à qui il fait face pourra trouver sa propre réponse par la contemplation. Ne recevant pas de réponse immédiate ni de solution, la plupart des gens n'entreprennent pas même une quelconque contemplation, et ceux qui la mènent jusqu'au bout sont encore plus rares. Peut-être que cela attriste Kanishi, mais il n'en montre rien.

Le jardin draine aussi pas mal de membres de l'Ordre Transcendental, ainsi que quelques Sensats, qui participent à éviter les débordements de Chaoteux ou autres. Kanishi s'occupe des plantes qui poussent ici et nourrit les carpes qui peuplent les bassins. Il enlève les herbes folles des petits ruisseaux entre les bassins (personne ne sait d'où vient l'eau qui y court) et garde les lanternes allumées dans l'obscurité Sigilienne.

Kanishi lui-même n'est pas membre d'une faction, même si son comportement le rapproche de l'Ordre Transcendental. Une fois, il y a plusieurs générations, un factol des Chiffonniers demanda à Kanishi s'il n'avait pas transcendé l'Ordre Transcendental. Kanishi, pour toute réponse, sourit gentiment, visiblement amusé par ce paradoxe.

Kanishi s'occupe aussi des formes des pierres du jardin japonais. Parfois, une même forme reste pendant des mois ; d'autres fois,

41- Chez Chinzpeter

Quartier du Marché

Chinzpeter (Planaire/ mâle tieffelin/ clerc niveau 4/ Libre Ligue/ NB) est le propriétaire de Chez Chinzpeter, un magasin du Quartier du Marché qui rachète et vend des robustes habits de seconde main, ainsi que des chaussures et des chapeaux.

Les morbides étudiant de l'Ecole de Lazz, y compris les musiciens Morvun et Phinéas, hantent les rayons du magasin régulièrement.

il les change d'heure en heure. Il passe le reste de ses journées dans la méditation, la contemplation et la pratique de son art, dans lequel il excèle (pour les béjaunes, un Kensai est un maître dans un art martial). A la différence de la plupart des kensais, Kanishi n'est pas maître d'un art de combat, mais l'Iaido, l'art de dessiner avec une épée. Le maître Iaido s'emploie à maîtriser le dessin, faisant de cette tentative un art en soi. L'équilibre, la fluidité d'un mouvement, l'unité entre l'esprit et le corps – c'est ce que Kanishi essaye d'atteindre. Il n'a aucune idée de la manière d'utiliser une épée comme une arme. Il possède une grande variété d'armes, mais sa favorite est un katana d'une facture exceptionnelle. On dit qu'il la tient d'Amaterasu elle-même, qui l'aurait forgée dans le soleil levant, mais rien n'est moins sûr et Kanishi n'en dit rien.

Excepté ses épées, ses robes et son ratelier, Kanishi ne possède rien. Il vit de donations en nourriture et en boissons des visiteurs et de l'Ordre Transcendantal.

Une autre rumeur le concernant dit que Kanishi ne dit jamais rien de la réalité de l'existence de portails dépendant de ses dessins dans le jardin. Outre ce pouvoir exceptionnel, Kanishi aurait développé des capacités psioniques, à ce qu'on dit. Il est aussi possible que l'unité qu'il a atteint entre son esprit et son corps lui permet de focaliser son qi pour manifester des talents psioniques. Quoi qu'il en soit, il arrive souvent que des psioniques viennent le voir pour apprendre de lui.

Les visiteurs sont toujours bienvenus dans le jardin de Kanishi, mais ceux qui espèrent des réponses rapides ou faciles risquent certainement d'être déçus.

43- Style de combat et salles d'armes des Quartiers des Guildes et du Marché

Population de combattants

Le Quartier du Marché et le Quartier des Guildes, pour des raisons commerciales, sont probablement les plus visités de tout Sigil. Si l'ambiance y est généralement paisible, ça ne signifie pas que les marchands, les maîtres des guildes ou même les gros acheteurs vont se déplacer sans protections. Chacun à leur manière, ils se défendent.

La plupart des guildes ont **leur service d'ordre**, qui bien sûr diffère selon la guilde dont il s'agit. En fonction de sa richesse, une guilde va avoir des gardes plus ou moins puissants (plus ou moins nombreux aussi) et pourra soit disposer de mercenaires recrutés temporairement, soit d'hommes engagés de façon permanente. Globalement, on peut dire que ces gardes sont moyennement armés et entraînés et ils fréquentent assez peu les salles d'armes, comme ils sont beaucoup plus pris dans un train-train monotone, à l'inverse des guerriers qui escortent les caravanes marchandes.

Les négociants, qu'ils viennent là pour acheter ou pour vendre, doivent parfois acheminer des marchandises de prix ou même de grandes sommes d'argent. Pour ne pas constituer des proies faciles, il faut nécessairement qu'ils aient des **escortes**. C'est pourquoi le Quartier du Marché abrite pas mal de mercenaires prêts à s'engager dans des escursions interplanaires. Il y a toujours du boulot par ici pour des affranchis courageux. Les auberges du coin regorgent donc d'aventuriers entre deux expéditions et ils sont généralement lourdement armés, notamment magiquement. Ces gars-là aiment les bonnes armes solides, capables de trancher la couenne d'un gros monstre. Beaucoup manient de grosses épées, de larges haches, ou encore des armes d'hast, s'essayant même aux armes de tir comme l'arc l'arbalète ou les javalots... Ils ont leurs

salles d'armes, dirigées par les plus grands maîtres d'armes de Sigil, généralement d'anciens aventuriers et « *Le Bout du Monde* » est la plus célèbre de ces académies.

Il y a aussi des districts assez particuliers dans ces deux Quartiers et on peut notamment penser à la Cité du Dragon dans le Quartier du Marché, qui est principalement habitée par des populations extrême-orientales. Il a fallu une migration massive pour qu'autant de ces lascars aux yeux bridés se retrouvent là, mais on peut dire que les armes qu'ils utilisent sont assez spécifiques, de même que leurs arts du combat à mains nues. « *L'Ecole du Dragon* », célèbre par-delà les portes de Sigil, compte pas mal de maîtres et comme toutes les familles du district doivent donner leur 2^{ème} fils à l'école, il y a beaucoup de gens qui s'entraînent dans le coin et encore plus de gens déjà formés.

..... L'Ecole du Dragon

Cette école a été fondée il y a de cela trois générations par la famille du ronin Tebusan Nagashi, un demi-elfe. A l'époque, ce Primaire s'était installé dans la Ruche, car il avait peu de moyens.

Depuis, l'école a recruté des maîtres orientaux prestigieux venant de divers Plans Primaires, et a déménagé dans le Quartier du Marché, dans le district de la Cité du Dragon.

La famille Tebusan est assez puissante dans le district, et a à charge beaucoup plus que cette école d'arts martiaux (voir description du district).

C'est le vénérable Tebusan Takashi qui dirige l'école du dragon. Celui-ci a du sang mêlé et c'est un genasi de la terre particulièrement calme. Il est le père de l'actuelle dirigeante du clan (Shihiro, voir description du district), mais il est trop sage et trop détaché de la vie matérielle pour gérer les affaires de la famille. Sa philosophie bouddhiste est très liée à celle de l'Ordre Transcendental, et sa recherche spirituo-corporelle va dans le sens prescrit par cette faction.

S'inscrire dans cette école demande un investissement plus grand d'un point de vue spirituel que financier. L'inscription coûte 50 po, mais si l'on commence un apprentissage, on doit nécessairement passer tout son temps à l'Ecole du Dragon pour en acquérir l'hygiène de vie, la philosophie...

Il y a une première formation de deux mois (nourri-logé) où l'élève doit apprendre le monde d'une manière bouddhiste (qui se rapproche de l'Ordre Transcendental, donc il peut y avoir des réfractaires). Et seulement après cela, on peut commencer à apprendre des compétences.

Toutes les familles de la Cité du Dragon envoient leur deuxième enfant (fille ou garçon) en apprentissage à l'Ecole du Dragon (des aménagements sont fait pour les familles les plus pauvres au niveau du paiement grâce à des mécènes préoccupés par l'avenir du district et de la communauté). Cela génère chez les riverains un esprit de corps et permet l'existence d'une « milice » auto-gérée intra-communautaire. En trois générations, le nombre de maîtres s'est accru considérablement et ceux d'entre eux qui maîtrisent des pouvoirs du Dragon deviennent rapidement légendaires.

Le nombre d'armes et de techniques de combat à mains nues sont donc assez importantes (katana, wakisashi, nodashi, tonfa, tessen, bo, tetsubo, arc japonais, karaté, nunchaku). Au-delà de ça, on apprend ici des compétences diverses (calligraphie, cérémonie du thé, yoga).

Ceux qui atteignent le rang de grand maître dans une arme peuvent apprendre les pouvoirs du Dragon.

..... Le Bout du Monde

Le mot « académie d'escrime » fait beaucoup rire les gaillards qui viennent s'entraîner ici. Pour ces matois, les académies d'escrime sont pour les fillettes, et eux, les vrais hommes, n'ont pas le temps de réfléchir à l'élégance de leur style. Cet endroit est fréquenté par des vrais durs qui viennent

pour ne pas se ramollir, ce qui ne laisse aucune place aux petits débutants. Aussi, si vous voulez apprendre à vous battre, ne venez pas ici, parce que vous serez broyé puis ridiculisé, c'est comme ça que ça se passe. Mais si vous êtes expérimenté, vous pourrez trouver des combattants à votre mesure. Cette école a été fondée par un petit groupe d'aventuriers et depuis son ouverture il y a vingt ans, elle a surtout attiré des mercenaires, des escortes, et autres Arpenteurs des Plans. Pas mal de célébrités sont passées par là, et même si ses membres ne restent jamais bien longtemps, cette école abrite les meilleures lames de Sigil.

Le style du bâtiment, celui du combat et ceux des maîtres d'armes sont assez simples. On recherche l'efficacité et la survie plus que toute autre chose, donc tous les coups sont permis et toutes les armes sont valables tant qu'elles sont mortelles.

Les maîtres d'armes les plus redoutés sont Loknar l'ancien (un des fondateurs, un homme qui a maintenant 68 ans, mais qui est sans conteste le guerrier le plus expérimenté de Sigil – niveau 34, grand maître de l'épée bâtarde) ; Gaëtan Zreknar (un githyanki renégat, Chevalier niveau 22 et grand maître du cimetière) ; et Liliana Jorel (une demi-elfe barde niveau 18 ayant fait sa spécialité des styles de combat et qui peut à peu près tous les expliquer et les enseigner sans pour autant être elle-même une guerrière).

L'inscription est de 400 p.o. par mois, plus 50 p.o. par leçon particulière, quel que soit le professeur. L'école compte en moyenne (même si c'est très variable) une soixantaine de membres et être accepté nécessite d'être « testé » par les maîtres (en-dessous de guerrier niveau 10, l'entrée est refusée).

Le Bout du Monde est un ancien hangard, où, en plus des aires d'entraînement classiques, ont été aménagées toutes sortes de parcours du combattant avec des situations fictives toujours inédites, permettant aux aventuriers de tester leur capacité à réagir à des milieux inconnus. Pratiquer un tel par-

cours se paye 50 p.o. supplémentaire mais en réussissant un en entier (ce qui est très loin d'être chose facile) rapporte 200 po.

44- Le Grand Gymnase

Il s'agit d'un gymnase dans le vieux sens du terme ; c'est-à-dire qu'il abrite des bains, des saunas, des tables de massage, des tapis d'exercice, des piscines et même un péristyle que les professeurs de l'Ordre Transcendental utilisent pour instruire leurs élèves. Le bâtiment lui-même est un bloc de marbre noir veiné d'or et extrêmement massif. Il est ouvert à tous, mais aux conditions des Chiffonniers.

Par rapport à ce qui se passe dans le reste de la ville, la vie s'écoule lentement ici. L'Ordre Transcendental (dont c'est le quartier général) est persuadé que la compréhension ne peut jaillir que dans un esprit calme ; de sorte qu'il s'efforce de maintenir les soucis du monde extérieur à une certaine distance. Ceux qui pénètrent dans le Gymnase doivent laisser leurs armes et leur magie à l'entrée. Personne n'a le droit de lancer de sort à l'intérieur, ni d'utiliser ses capacités magiques innées. Bien entendu, ces règles ne s'appliquent pas aux Chiffonniers eux-mêmes – mais la plupart d'entre eux se plient volontairement à cette discipline. D'un autre côté, il y a toujours un visiteur pour troubler le calme du Gymnase en enfreignant les règles.

Le Gymnase a deux raisons d'être. Tout d'abord, il permet aux citoyens de venir se relaxer et oublier leurs soucis (que ce soit le bruit de la ville, ou la pression sociale). Deuxièmement, il fait office de terrain neutre lorsque deux parties veulent se rencontrer. Nombre de traités ont été négociés dans la chaleur des bains et des saunas. Comme tous les autres endroits de la ville, le Gymnase est vital au fonctionnement de cette dernière. S'il n'existait pas, il faudrait l'inventer.

Les rues qui entourent le Grand Gymnase abritent un tas de concurrents de plus petite envergure, de sorte que toute la zone est

réputée pour ses bains et ses saunas. Certains s'adressent à tous les types de clientèle, tandis que d'autres sont spécialisés. Ils sont flanqués d'auberges et de boutiques qui proposent exclusivement de la nourriture saine et exotique.

..... Histoire des Chiffroniers

Les gens extérieurs à la faction ne savent pas grand-chose de l'Ordre Transcendental (*c'est pourquoi ils appellent les membres de la faction Chiffroniers*). L'Ordre existe depuis des siècles, mais de plusieurs points de vues, il n'a pas d'histoire. Comme d'autres factions, spécialement les Sensats et les Xaositectes, l'Ordre Transcendental existe dans l'instant, pour l'instant.

Comme les Signeurs, les Preneurs, les Hommes-Dieux et les Sensats, les Chiffroniers se préoccupent... d'eux-mêmes. Ils paraissent egocentriques, plus encore que les Signeurs. Cette caractéristique fait qu'ils n'ont pas vraiment d'histoire, même s'ils cherchent à s'unir au Multivers.

D'une certaine manière, les Chiffroniers ressemblent à l'Harmonium – après tout, les deux recherchent l'harmonie. Comme les Greffiers, les Indés et les Anarchistes, ils veulent la vérité. Dans cette recherche, ils poussent leurs membres à créer l'harmonie entre leur corps et leur esprit, et cette harmonie personnelle doit se répercuter dans le Multivers. Les membres de cette faction n'ont influencé l'histoire qu'en étant eux-mêmes.

De ce fait, vous ne trouverez pas de volumes dans les bibliothèques de la faction qui racontent l'histoire de la faction. Si vous voulez en savoir plus sur les triomphes de cette organisation, il vous faudra piocher dans les archives des autres factions. Les Chiffroniers, plus que tout autre groupe, partagent volontiers les idéaux d'autres factions et n'ont de haine envers personne. En fait, sans même y prendre garde, ils sont la réalisation de ce à quoi aspire l'Harmonium, alors que ces derniers, eux, ne parviennent pas à leurs fins. En ne faisant

que chercher leur propre place dans le Multivers, les Chiffroniers sont assez consensuels, et tendent à éliminer les extrêmes. Lorsque une faction agit d'une manière inhabituelle – quand les Hommes-Poussière sont passionnés, quand les Greffiers montrent de la compassion, ou quand les Xaositectes paraissent organisés – il y a de bonnes chances pour qu'un Chiffronier soit derrière tout ça.

Pas mal de grossiums dans la Cage demandent à l'Ordre de jouer les médiateurs, du fait de leur talent naturel pour arrondir les angles. Avec cette nature portée sur le compromis, ils évitent assez souvent aux autres factions de se faire la guerre avant même que ces dernières se soient rendues compte qu'elles étaient sur le point de le faire. Généralement, les Chiffroniers savent que c'est leur place dans le Multivers que de savoir comprendre les besoins et les désirs des autres.

La factole Rhys est bien comme ça, et l'une des personnes les plus avisées que la faction ait connu. En deux mots, elle peut raconter une histoire. En réponse aux Greffiers froids et légalistes, elle agit avec compassion ; aux Têtes-de-Bois, elle montre de la tolérance ; face aux Xaositectes, elle se montre stable. Cet instinct semble plonger les autres factions dans la confusion, comme ses actions se modulent toujours en fonction de la personne et du moment.

..... Les grossiums de la faction

Factole Rhys

Rhys, une sombre beauté tieffelin, a de longues oreilles pointues, une peau halée, des yeux vermillon et de longs cheveux noirs. Ses membres inférieurs ressemblent à ceux d'un cheval. Cette tieffelin porte aussi une queue reptilienne et une carapace partielle semblable à celle d'un insecte (*cette carapace lui donne une protection équivalente à une armure de cuir*). Même sans vent, ses cheveux semblent agités ; parfois, ils semblent se tordre de douleur comme des serpents.

La factole irradie une aura qui attire les autres vers elle, un charisme naturel qu'elle peut utiliser pour persuader – ou intimider. Elle n'en fait pas toujours usage, cependant, puisqu'elle se plonge souvent dans des introspections qu'elle préfère aux contacts à autrui. Par moment, même si elle a réussi à unifier son corps et son esprit, elle semble ailleurs ; qu'elle soit en train de combattre avec son puissant *bâton* ou simplement en train de traverser le Grand Gymnase, elle laisse toujours penser qu'elle est pleinement en accord avec le Multivers. Les autres Chiffroniers (et pas mal de membres d'autres factions) la voient comme un idéal : une représentation de l'harmonie et de la beauté ultime.

Une des raisons clés qui font que Rhys est une si bonne factole est qu'elle arrive à galvaniser les gens. Elle a atteint un tel degré d'harmonie intérieure qu'elle peut pleinement porter son attention vers l'extérieur (*même s'il est vrai que Rhys évite les contacts avec les autres, elle arrive à atteindre les gens bien plus que la plupart des gens de sa faction*). Elle est une grande inspiratrice pour les autres, amenant les Chiffroniers et d'autres à s'entraîner dans le Grand Gymnase avec une seule remarque choisie. Elle peut instantanément trouver un compromis entre deux personnes qui s'opposent, ce qui lui permet de stabiliser les rapports entre les factions – du moins temporairement. N'importe quel bige peut voir qu'elle atteindra la transcendance d'ici peu : elle scintille quasiment d'une lueur à la limite du visible.

Rhys a toujours été une remarquable combattante. Elle possède une large collection de sorts, d'objets magiques, et elle est très habile avec son bâton, une dague, et pas mal d'autres lames, plus quelques armes exotiques. Excepté si la situation l'oblige à être en colère, vous pouvez compter sur le sang-froid de la factole. Quoi qu'il en soit, il reste quelques abrutis pour penser qu'elle s'empporte vite, comme elle agit sans réfléchir – elle peut réagir émotionnellement à une situation avant même qu'elle ait vraiment

dégénéré. Le fait est que Rhys agit parfois si rapidement qu'on pourrait croire qu'elle a un sixième sens qui la prévient du danger.

Bien sûr, le souvenir que certains gardent de Rhys de l'époque où elle avait des inclinaisons maléfiques y sont pour beaucoup dans cette réputation de mauvais tempérament (*avec sa compréhension de la philosophie de l'Ordre, elle s'est déplacée vers un alignement neutre*).

La tieffelin est devenue une vraie Chiffronière du moment où elle a rejoint la faction, du fait de son goût pour l'introspection et du fait qu'elle avait dû se débrouiller toute seule dès son plus jeune âge. Après seulement deux ans dans la faction, elle est devenue une Maîtresse de premier ordre. Et lorsque le factol Valny Hawkins a atteint l'harmonie personnelle, elle et les autres Maîtres, dans un accord muet, ont décidé de l'élever au rang de factol.

Alors que la plupart des factols semblent inaccessibles, il est possible de parler à Rhys. Les Chiffroniers n'ont pas de vraie hiérarchie qui empêche les militants de base de parler à la factole, et elle ne s'encombre jamais de gardes lorsqu'elle est en public. Cela dit, ce n'est pas facile de lui parler, parce que par ailleurs, elle est très occupée. Entre l'entraînement, la gestion de la faction, et le fait de s'accorder au Multivers, elle est très prise...

Factole Rhys ; femelle tieffelin ; moine niveau 15, ensorceleuse niveau 10 ; factole de l'Ordre Transcendental ; humanoïde planaire de taille M ; FP 26 : DV 15d8+60 (moine) +10d4+40 (ensorceleuse), pv 192 ; Init +7 ; VD 33 m ; CA 44 (contact 33, pris au dépourvu) ; BBA + 18; lutte +18, attaque au corps-à-corps +28/+28 /+28/+23/+18/+13 (déluge de coups, 2d6+12, 19-20/x2+ coup de pied circulaire) ou +25/+25/+25/+20 /+15/+10 (déluge de coups avec <i>bâton de surpuissance</i>, 1d6+12, 20/x2) ou +21/+16 /+11/+6 distance (1d4+7, 19-20/x2 dague) ; Attaques spéciales : <i>ténèbres</i> 1/ jour, combat à mains nues, frappe ki (magique, loi), paume vibratoire ; Particularités : appel de familier, capacités de faction, résistance au feu, au froid et à l'électricité (5), esquive totale, chute ralentie (21 m), pureté physique, plénitude physique, esquive extraordinaire, corps de

diamant, pas chassé, âme de diamant ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL N

Jets de sauvegarde : réflexes +19, vigueur +18, volonté +24.

Caractéristiques : force 24, dextérité 20, constitution 18, intelligence 23, sagesse 23, charisme 23.

Compétences : acrobatie +20, art de la magie +22, bluff +23, escalade +22, connaissance (mystères) +22, connaissance (factions) +22, connaissance (plans) +22, connaissance (Sigil) +22, concentration +20, déplacement silencieux +20, détection +22, diplomatie +21, discrétion +28, équilibre +20, évasion +20, natation +22, perception auditive +21, psychologie +21, saut +22.

Dons : coup étourdissant, attaques réflexes, science du désarmement, coup de pied circulaire*, science du critique (attaque à mains nues), attaque en puissance, enchaînement, coup de pied en vol* (+1d12 dégâts lors d'une charge), frappe profane* (+1 au toucher et 1d4 aux dégâts/ niveau de sort sacrifié pour un round), école du rapace*, expertise du combat, science de l'expertise du combat*.

*dons du *Codex Martial*.

Sorts : (6/8/8/7/6/4, NLS 14, DD 16+niveau du sort) 0^{ème} niveau : *détection du poison, détection de la magie, lecture de la magie, message, manipulation à distance, ouverture/ fermeture* ; 1^{er} niveau : *bouclier, retraite expéditive, compréhension des langages, identification, coup au but, mucus de babau*, protection contre le bien, protection contre le mal* ; 2^{ème} niveau : *attaque spectrale*x4, détection de pensées, rayon ardent, grace féline, invisibilité* ; 3^{ème} niveau : *protection contre les énergies destructives, vision magique, clignotement, dissipation de la magie, don des langues, téléportation anticipée*, silence suspendu** ; 4^{ème} niveau : *porte dimensionnelle, sphère d'isolement d'Otiluke, voix du dragon*, explosion de flammes*, contrecoup*, bouclier de feu* ; 5^{ème} niveau : *cône de froid, contrecoup réciproque*, téléportation, débilité*.

*sort du *Compendium Arcanique*.

Possessions : dague (2 p.o.), *cape de la chauve-souris* (26000 p.o.), *bâton de surpuissance* (211000 p.o., 50 charges, pouvoirs magiques, p. 234, pour une charge dégâts doublés pour un round et critique x3, immolation vengeresse), *fers de rapidité* (3000 p.o.), *médailillon des poings invincibles* +5 *d'armure naturelle* +5 *de sagesse* +6 (279000 p.o.), *traité de compréhension* +5 lu (137500 p.o.), *traité d'autorité et d'influence* +5 lu (137500 p.o.), *ceinture de force de géant* +6 (36000 p.o.), *bandeau d'intelligence* +6 (36000 p.o.), *anneau de protection* +5 (50000 p.o.), *bracelets d'armure* +8 (64000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 998002 p.o.

Capacités de faction : +2 en initiative (déjà inclus).

+1 à tous les js des sorts affectant l'esprit.

Faiblesses de faction : ne peut jamais revenir sur une décision

La bâtiment lui-même : le Grand Gymnase

Les Chiffonniers ont établi leur quartier général dans le Quartier des Guildes au Grand Gymnase, le meilleur endroit pour entraîner son corps et son esprit. Ce vaste complexe, fait d'or et de marbre noir veiné de rose, abrite des bassins et des terrains d'entraînement, des bains, des saunas, des tables de massage, un Grand Portique pour les séminaires, et des centres pour la musique et l'art.

La plupart des gens connaissent la Grand Gymnase comme un endroit calme – c'est comme ça que les Chiffonniers le veulent. Comme on ne peut atteindre l'harmonie du corps et de l'esprit que dans un environnement paisible, les membres de la faction n'organisent des distractions dangereuses qu'à l'extérieur du Grand Gymnase. Donc, tes armes, ne compte pas qu'elle dépasse le portail d'entrée, bige ! C'est la même chose pour la magie – l'Ordre n'autorise aucune utilisation de magie (*Les Chiffonniers fournissent des armes factices pour l'entraînement au combat, et pour les magiciens, des salles spéciales où ils peuvent lancer des sorts en toute sécurité*). De ce fait, les gens peuvent venir ici et oublier le bruit, la pression, et tous les autres stress de la vie. Ce n'est pas une surprise si le Grand Gymnase est devenu un lieu de réunion parfaitement neutre, où des opposants peuvent profiter des talents de médiateurs des Chiffonniers pour trouver des arrangements.

Une fois passé le portail, vous longerez un grand terrain d'exercice parfaitement tenu. Un léger vent passe souvent dans la cour et vient adoucir la température pour ceux qui travaillent là. Vous trouverez aussi trois bassins très accueillants (un froid, un tiède et un chaud), et des membres de la faction offrant des rafraichissements sur le chemin du Grand Portique pour les séminaires, qui est au bout de l'aire d'entraînement. Les Chiffonniers utilisent cet espace ouvert pour

des séminaires, parfois improprement appelés « cours » par les biges d'autres factions. Ici, un Maître donnera de l'inspiration aux nouveaux Chiffonniers en seulement quelques phrases, proposera des nouvelles techniques d'entraînement aux réflexes, et écoutera aussi les nouvelles idées. Le Maître ne fait pas grand-chose d'autre que d'apprendre aux autres comment apprendre par eux-mêmes. L'auto-apprentissage reste la clé de l'illumination personnelle, c'est pas vrai ?

Après avoir écouté ces quelques sentences magistrales, les membres de la faction cheminent chacun jusqu'à une des salles d'entraînements et de pratique qui entourent la cour. Tout le monde, mis à part les béjaunes, sait que les Chiffonniers passent la majorité de leur temps à exercer des activités physiques. Ces lascars s'entraînent avec des armes factices, au combat à mains nues, et aussi à des exercices physiques de base. D'autres activités, comme les bains, les saunas et les tables de massage permettent aux gens de se relaxer après une activité physique.

Mais le combat n'est pas la seule manière d'entraîner son corps aux réflexes. Le Grand Gymnase dispose de quoi pratiquer la peinture, la sculpture et la musique. L'Ordre Transcendantal voit tout ceci (et d'autres formes d'art encore) comme de bonnes méthodes pour clarifier son esprit et entraîner son corps à agir par pur réflexe (*en fait, la faction est très fière de la peinture murale que leur ont récemment laissé les Xaositectes sur un des murs d'enceinte. -Ed.*)

Le Grand Gymnase n'abrite pas comme les autres quartiers généraux les appartements des grossiums, les dortoirs et les quartiers du factol. Les Chiffonniers ont tous leur domicile hors du quartier général, et Rhys n'a pas besoin de bureau – elle préfère opérer sur le terrain.

Bien sûr, vous trouverez aussi quelques pièces un peu surprenantes. Par exemple, la Salle de Méditation Partagée. Cet endroit tranquille surprend pas mal de gens qui visite de Grand Gymnase. Les Chiffonniers arguent du fait que certaines personnes ont besoin

d'un endroit pour la contemplation, et cette longue pièce étroite peut abriter pas mal de monde. La pièce contient quelques tables à une extrémité, et pas mal de tapis de méditation et de chandeliers d'onyx qui aident à la relaxation. La factole utilise parfois cette salle pour les réunions où elle joue les médiateurs, spécialement lorsqu'il s'agit d'un litige entre factions. L'atmosphère de la pièce encourage au calme et à la raison, et les gardes présents permettent d'éviter les débordements.

Couvrant tous le deuxième étage se trouve La Salle de la Cadence des Plans – essentiellement une pièce « d'ascèse sensorielle », autorisée seulement aux membres de la faction. Une température constante flotte dans cette pièce vide. La magie permet de garder cette pièce dans l'obscurité et le silence total, mais aussi de créer un champs de *lévitation*. Les Chiffonniers voulant utiliser cette pièce (un à la fois) doivent d'abord se déshabiller complètement, puis passer le seuil à partir duquel ils seront en *lévitation*. Lorsque ils ont fini, ils doivent s'extraire du champ de lévitation grâce à une corde.

Pas trop d'action, on dirait ? En fait, le temps passé dans cette salle doit aider le Chiffonnier à s'accorder à la Cadence des Plans, le rythme mystique que l'on peut seulement sentir, et pas entendre. La pulsation transcendante passe à travers l'âme, l'esprit et le corps du Chiffonnier, en rythme avec les battements du cœur des habitants des Plans. Cette salle éloigne de toute distraction, de toute perturbation, facilitant cet accord avec la Cadence des Plans. C'est important pour les Chiffonniers. On ne peut pas unifier son corps et son âme sans s'inscrire comme partie du Multivers.

.....
[La chanson et les soltifs de la faction](#)

La Chanson

Les gens adorent les ragots à propos des Chiffonniers, car ils espèrent que ça les aidera aux comprendre. Une chanson assez classique prétend qu'ils travaillent directement avec La Dame des Douleurs. Cette chanson

contient quelques éléments de vérité. Même si les Chiffroniers n'agissent pas directement par la volonté de La Dame, ils la servent quand même. Leur rôle de régulateurs à Sigil, leur manière d'œuvrer pour la paix que pourraient mettre à mal d'autres factions participe à ça. Bien sûr, l'Harmonium essaye d'assurer le calme directement, mais il n'y a pas grand monde pour penser qu'ils sont efficaces. Rhys et ceux qui lui ressemblent, par leur subtilité, participent à l'harmonie instinctivement, et ne peuvent pas s'en empêcher. Plus que toute autre faction, l'Ordre Transcendental aide La Dame en amenant quelque chose qui ressemble à de la vraie harmonie à Sigil.

La plupart des factions ont une attitude assez neutre vis-à-vis de l'Ordre Transcendental. Le seul groupe à qui ils posent vraiment problème, c'est l'Harmonium, qui sont suspicieux par nature. Bien sûr, leurs soupçons sont assez risibles si l'on réfléchit au fait qu'ils ont le même but : l'harmonie. C'est juste que les Chiffroniers essayent de résoudre l'équation en agissant sur eux-mêmes, alors que les Têtes-de-Bois veulent imposer l'harmonie aux autres.

Le Soltif

Bien que les Chiffroniers ne fassent pas particulièrement d'effort pour garder quoi que ce soit secret, il y a une chose que les gens ne savent pas à propos de la faction.

Nombreux sont ceux qui ricannent quand on leur dit que les Chiffroniers prétendent que leur factol précédent a réalisé la transcendance, et qu'il a atteint son but : unifier son corps et son esprit pour connaître l'illumination et accéder à une autre forme d'existence immortelle.

Beaucoup de Chiffroniers pensent que plusieurs de leurs factols précédents forment aujourd'hui un nouveau panthéon représentant l'Unité : des Puissances qui correspondent au Grand Inconnu. Cette croyance semble correspondre aux idéaux des Homme-Dieux, qui pensent qu'un individu normal peut devenir une Puissance. Est-ce qu'ils sont

vraiment devenus des dieux, et y-a-t-il des prêtres Chiffroniers qui les révèrent ? Personne ne le sait. Peut-être que les Puissances sont juste des gens dont l'unité entre corps et esprit a évolué à un degré supérieur.

Le soltif dans tout ça, c'est que les prêtres Chiffroniers qui révèrent les ex-factols de la faction obtiennent des sorts de quelque part. Si la magie ne vient pas de ces anciens factols, ça doit venir d'une autre force primordiale. Quelques Chiffroniers se sont consacrés à la Cadence des Plans – ils ont obtenus des pouvoirs cléricaux eux aussi.

Quelques membres de l'Ordre vont plus loin et pensent que toutes les Puissances du Multivers ont été des Chiffroniers, ou du moins ont suivi cette philosophie. Cette croyance semble un peu dure à avaler – mais on peut pas vraiment savoir.

45- Le Grand Bazar

C'est le quartier général de la Libre Ligue ; il semble donc normal que l'on n'y trouve pas un seul bâtiment. Le Grand Bazar est une vaste zone occupée par une multitude de caravanes et d'étals. L'air y est rempli d'odeurs de fleurs, de fruits, de viandes, d'animaux et d'égouts. Un matois qui se promène dans les allées est assailli par les propositions des marchands pour examiner, sentir, tâter et surtout acheter leurs produits. Ici, on peut se procurer tous les objets mentionnés dans les listes d'équipements standard ; y compris ceux trop grands pour être amenés à Sigil même. Si vous avez besoin d'une galère pour descendre le fleuve Océan, vous pourrez trouver un marchand qui vous en vendra une.

Mais tous les intervenants ne sont pas scrupuleusement honnêtes. Un lascar a intérêt à se montrer avisé s'il ne veut pas se faire peler par un marchand peu scrupuleux. Avant d'acheter une chose qui est supposée vous attendre sur un autre Plan, vérifiez d'abord qu'elle s'y trouve bien. Prenez également garde aux pickpockets et aux

coupeurs de bourse qui infestent le marché. Il faut de l'argent pour faire des courses au Grand Bazar ; et partout où il y a de l'argent, il y a aussi des voleurs. Mais c'est un risque à prendre.

Les marchands et les commerçants vont et viennent à leur guise dans le quartier général de la Libre Ligue. Il y a toujours quelqu'un pour fournir les services dont la faction a besoin ; mais un matois peut devoir s'adresser une semaine à un marchand de tapis près de la fontaine centrale pour obtenir des informations sur un portail et la semaine suivante à un étameur ambulant installé à la limite du quartier. A coups de clins d'œil par-ci et de hochements de tête par-là, il faut surtout connaître les bonnes personnes auxquelles s'adresser et les bonnes questions à poser. Bien entendu, un matois est supposé rendre la pareille lorsqu'un péquin en quête d'informations s'adresse à lui. Plutôt qu'une organisation rigide, la Libre Ligue est une sorte de fraternité prête à tendre la main à tous ses membres.

Il est difficile de déterminer où finit le Grand Bazar. Les négociations s'étalent jusque dans les rues avoisinantes où les colporteurs cherchent un peu de place pour montrer leur marchandise. Les habitants du quartier sont toujours prêts à faire une affaire ou à discuter un prix. Les boniments des marchands ambulants s'échappent des tavernes et certaines auberges sont assez vastes pour loger des caravanes entières. Les cafés en plein air servent tous ceux qui le désirent et constituent l'endroit idéal pour observer la faune locale ; à l'exception des riches qui vivent en reclus, tout le monde à Sigil finit tôt ou tard par passer par le Grand Bazar.

..... Histoire des Indés

Etre un Indé, un membre de la Libre Ligue, a ses avantages et ses inconvénients. Les autres factions, pour la plupart (à l'exception de l'Harmonium), ne se soucient guère des Indés. Souvent, les seules relations qu'elles entretiennent avec la Ligue c'est un

échange de service contre monnaie sonnante et trébuchante. Les Indés acceptent souvent des boulots de mercenaires, d'espions, de courriers, et de gardes ; de ce fait, ils occupent souvent des positions clés à Sigil ou en Outreterre. Plusieurs factols ont dans l'idée qu'il y a dans la Libre Ligue des recrues potentielles pour leur propre faction (c'est le cas chez les Sensats, les Marqués et la Ligue Révolutionnaire). Certaines de ces factions ont lancé des vraies campagnes de recrutement pour que des membres de la Ligue abandonnent leur indépendance et rejoignent une « vraie » faction. Il faut dire que généralement, c'est un effort assez vain.

A Sigil, les temps sont durs pour les Indés. L'Harmonium – qui n'est pas vraiment un allié de la Ligue – a déployé pas mal de moyen pour débarasser la Cage des Indés. C'est vrai, les membres de la Ligue ne suivent pas toujours les lois comme les Greffiers le voudraient, mais ils s'en tiennent à une règle, c'est-à-dire qu'ils essayent de ne pas créer de problèmes. Les Têtes-de-Bois sont un peu hostiles aux libres-penseurs et récemment, ils sont allés beaucoup plus loin, essayant carrément de faire disparaître la Libre Ligue. Et ils ont pris très à cœur cette mission.

La nature de la Libre Ligue – qui n'est pas une faction dans le vrai sens du terme, plutôt un conglomerat de libres-penseurs – les rend assez vulnérables aux attaques de l'Harmonium. La Ligue n'a pas de factol, ce qui signifie qu'elle n'a pas de vrai pouvoir politique, notamment à la Chambre des Orateurs. La volonté de liberté et d'indépendance de ses membres fait qu'il n'est pas trop possible pour eux d'avoir un leader. Mais un factol leur permettrait de mieux se coordonner et donc de mieux se défendre.

A cause de ce manque d'organisation, ils commencent juste à prendre conscience des tactiques de l'Harmonium. Il y a eu trop de disparition des leurs, trop de manœuvres évidentes pour qu'ils ne comprennent pas ce qu'il se passe. Mais sans organisation, sans hiérarchie il leur est impossible de poser les recours habituels auxquels ont droit toutes

les factions. En plus, ils sont trop fiers pour demander l'aide d'autres factions, même la Fraternité de l'Ordre. En fait, les Indés suspectent les Greffiers et les Rectifieurs de supporter l'action de l'Harmonium. Après tout, ces trois factions marchent ensemble : l'Harmonium effectue les arrestations, les Greffiers mènent les procédures, et les Rectifieurs exécutent les sentences. Les Indés ont donc appris à se méfier des ces trois factions. Qui plus est, il faut parler de la manière dont l'Harmonium traite les Indés qu'ils arrêtent. Ils ne sont pas seulement durement interrogés, ils sont aussi battus ou même tués – et certains disparaissent purement et simplement, sans laisser de trace.

Dans les faits, les membres de la Libre Ligue sont plus chez eux en Outreterre qu'à Sigil, et pas seulement à cause des événements récents dont ils sont les victimes. Dans la Cage, il y a trop de passions conflictuelles, avec trop de gens avides de pouvoir. Les Indés, avec leur goût pour la neutralité, ne se sentent pas à leur place dans cette guerre larvée.

En Outreterre, c'est une autre histoire. Cette terre est celle de la neutralité suprême, lieu de réunion parfait pour des lascars de tous poils. Le symbole Indé est un dragon se dévorant lui-même. Il est ultra-connu dans toutes les villes d'Outreterre, dessiné sur les façades de nombreuses tavernes, échoppes, auberges, et chez tous les sympathisants de la faction.

L'Outreterre est l'intersection de toutes les Plans Extérieurs. Certaines parties en sont d'ailleurs fortement affiliées aux Plans voisins en terme de philosophie, mais la lutte pour la neutralité – et l'identité – est permanente. Elle est largement le fait des Indés. La faction répand sa philosophie à travers l'Outreterre, influençant les habitants et même le Plan lui-même avec un idéal de liberté. Et ça signifie une liberté par rapport aux passions et aux subterfuges de tous ceux qui voudraient contrôler le pays, ou qui voudraient asseoir une philosophie propre à un Plan voisin sur cette terre.

Négoce, proche du plan neutre de la Bytopie, est populaire chez les Indés. De nombreux portails existent entre cette ville et le Grand Bazar à Sigil. A Négoce, un Indé trouvera facilement une main secourable. Pour un prix modique, un Indé pourra monter une expédition, même pour Baator, l'Achéron ou n'importe où ; pour cela, un membre de la Ligue devra aller voir un matois du nom de Swider (Primaire/ mâle humain/ voleur niveau 3/ Libre Ligue/ CN). Bien entendu, des non-membres pourraient aussi monter une expédition, mais il faudra y mettre le prix.

Peut-être que la meilleure manière de comprendre les problèmes que rencontre en ce moment la Ligue, c'est de réfléchir sur la manière dont elle s'est développée. Malheureusement, demander à un Indé de parler de sa faction est aussi vain que demander à un Balor son point de vue sur la Guerre Sanglante. Un Indé vit dans l'instant et ne se considère pas comme membre d'un groupe, en tout cas pas d'un groupe ayant une histoire (un des journalistes ayant participé à cet ouvrage a posé la question à un centaure Indé dans le Grand Bazar et il a été brutalement éconduit).

La géante du froid Brigitte Gunnarsmoon (Planaire/ femme géante/ DV 14/ Marqués/ CN), historienne aux Archives a été plus encline à nous en parler – pour quelques joncs. Voilà quelques extraits de son interview :

Brigitte Gunnarsmoon : *la Libre Ligue ? Certains disent qu'elle est aussi ancienne que la Cage. Elle était aussi là quand elle s'est effondrée.*

Erlon Mybrowse : *vous faites référence au Grand Bouleversement ?*

Brigitte Gunnarsmoon : *oui mademoiselle, il y a de cela 630 ans. Il y avait près de 49 factions réclamant chacune une part de la Cage. C'était le chaos, croyez-moi ! Et puis La Dame – La Dame elle-même – a rendu visite à chacun des factols. A partir de là, par le biais des dabus, elle a fait passer le*

message qu'elle ne voulait pas plus de 15 factions dans la ville. Il fallait qu'en deux semaines, le choix soit fait – ou elle répandrait la mort.

Erlon Mybrowse : *et ils ont été des centaines à périr, si je ne me trompes pas !?*

Brigitte Gunnarsmoon : *en fait, les 49 factions ont eu à réagir très vite, et c'est ce qu'elles ont fait. En deux semaines, 34 d'entre elles ont été dissoutes ou écrasées. La plupart des membres ont déserté, renonçant à leurs engagements précédents ou rejoignant d'autres factions. En tout, seulement 17734 personnes sont mortes lors de ces purges.*

Erlon Mybrowse : *comment ? 17 milliers ?*

Brigitte Gunnarsmoon : *en l'occurrence, de toutes les factions, la Libre Ligue fut celle à qui ça profita le mieux. Un grand nombre de personnes qui avaient dû quitter leur faction se tournèrent vers les Indés, pensant que cette adhésion ne durerait que jusqu'à la fin des événements. Après tout, les Indés ne prétendaient pas être une faction, donc il n'y avait pas tellement de contraintes à y entrer. Le fait est qu'il n'y a jamais eu autant d'Indés qu'au moment du Grand Bouleversement – environ un million de membres recensés. Aujourd'hui, on parle de fonder d'autres factions, comme La Dame n'a jamais exigé que la restriction de 15 factions soit éternelle. Mais –*

Erlon Mybrowse : *combien y a-t-il d'Indés à l'heure actuelle ?*

Brigitte Gunnarsmoon : *ici à Sigil, il y en a à peu près 20000 – et il ne s'agit que de ceux dont l'adhésion est connue. Pas mal de biges se prétendent Indés sans rien faire en ce sens.*

Erlon Mybrowse : *pourquoi y-a-t-il de moins en moins d'adhérents ?*

Brigitte Gunnarsmoon : *et bien, leur mentalité est assez originale, vous croyez pas ? La plupart des gens ont besoin d'être plus cadrés, ils ont besoin d'une direction, de chefs, de règles. Cet idéal de liberté n'est*

donc pas bon pour tout le monde. Ce n'est pas –

Erlon Mybrowse : *attendez. Vous dites qu'ils sont passés de près d'un million à 20000 en seulement 600 ans ?*

Brigitte Gunnarsmoon : *[mal à l'aise] en fait, ça a été beaucoup plus rapide que ça – durant les 50 ans qui ont suivi le Grand Bouleversement.*

Erlon Mybrowse : *mais... comment ils ont pu diminuer à ce point ? Ils ont déserté ou quoi... ?*

Brigitte Gunnarsmoon : *non. Ils sont juste... morts.*

Erlon Mybrowse : *morts ?*

Brigitte Gunnarsmoon : *[se levant] pardon mademoiselle, mais il faut que j'y aille, j'ai à faire. Je vous souhaite une bonne journée.*

Erlon Mybrowse : *mais –*

Brigitte Gunnarsmoon : *s'il vous plaît, mademoiselle, veuillez quitter ce bureau, ou les gardes auront à vous raccompagner.*

Gunnarsmoon a refusé toutes les autres demandes d'interview. Des documents publics de la période en question ont été à peine plus éloquents, mais dans un livre de médecine, on a trouvé une référence à une curieuse peste qui aurait frappé de manière foudroyante Sigil il y a 600 ans – une peste qui semble-t-il a frappé de plein fouet la Libre Ligue.

Cette référence imprécise est tout ce que j'ai pu trouver. Y-a-t-il eu une guerre contre les Indés – une tentative de débarrasser la Cage de ces libres-penseurs ? Ou peut-être quelque chose de plus grand – peut-être que quelqu'un du Grand Bazar a pelé le mauvais fiélon et que celui-ci a provoqué une guerre contre la Ligue en représailles. Bien sûr, un seul être gouverne réellement Sigil – La Dame des Douleurs.

Il est plus réconfortant de penser qu'il ne s'est agit que d'une simple peste.

Les grossiums de la faction

Dans la Cité des Portes, le pouvoir de la Libre Ligue est approximatif, comme ses membres n'ont pas vraiment de représentants. Mais même si ce groupe n'a pas de véritable factol, trois personnes se dégagent quand même du lot : Bria Tomay, une femelle humaine, et Lethea et Lesander, des wemics jumeaux.

Les jumeaux wemics et l'humaine constituent un étrange trio, mais ils sont la seule chance que la faction peut avoir. Ils ont connaissance du plan de l'Harmonium et en conséquence, ils se sont regroupés, tenant des réunions secrètes avec d'autres membres de la Ligue du Bazar. Au début, de nombreux Indés ont trouvé à redire – ils n'aimaient pas qu'on les dirige. Mais Bria, Lethea et Lesander furent assez bons pour les regrouper. Le fait indiscutable que de plus en plus d'Indés disparaissent aux quatre coins de la cité a facilité la cohésion.

Bria Tomay ; femelle humaine ; barde niveau 14, rôdeur niveau 1 ; leadeuse de la Libre Ligue ; humanoïde de taille M ; FP 15 : DV 14d6 (barde)+1d8 (rôdeur); pv 94; Init +3 ; VD 9m ; CA 23 (prise au dépourvue 20, contact 18) ; BAB +11/ lutte +11; attaque au corps-à-corps +12/+7/+2 (*bâton de guerre anarchique* +3, 1d6+4 plus 2d6 dégâts additionnels aux créatures loyales, 20/x2) et +11/+6 (*bâton de guerre chaotique*+2, 1d6+3, 20/x2) ; Particularités : savoir bardique (+19), musique de barde 14/jour, ennemi juré (Harmonium), capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL: CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +12, vigueur +6, volonté +10

Caractéristiques : force 12, dextérité 16, constitution 10, intelligence 15, sagesse 12, charisme 18.

Compétences : estimation +10, équilibre +7, bluff +7, artisanat (forge d'arme) +7, cryptographie +4, diplomatie +25, évasion +11, renseignements +23, discrétion +11, perception auditive +6, déplacement silencieux +12, représentation +17, psychologie +18, acrobatie +11.

Dons : ambidextrie, attaque double*, création d'objets merveilleux, esquive, combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes, prestige, négociation, persuasion.

*don du *Codex Aventureux*

Sorts (4/4/4/4/1, NLS 14, DD 14+ niveau du sort): 0^{ème} niveau : *repérage, lumière, manipulation à distance, réparation, oiseau chanteur**, *lecture de la magie* ; 1^{er} niveau : *mouvement accéléré**, *altération de la parole**, *soins légers, déguisement* ; 2^{ème} niveau : *avidité**, *déguisement réfléchissant, suggestion, feu du coeur** ; 3^{ème} niveau : *analyse de portail, charme-monstre, dissipation de la magie, lien verbal** ; 4^{ème} niveau : *soins intensifs, domination, invisibilité suprême, voix du dragon** ; 5^{ème} niveau : *songe*.

*sorts du *Compendium Arcanique*.

Possessions : *armure de cuir cloutée* +3 (9175 p.o.), *anneau de protection* +2 (8000 p.o.), *amulette d'armure naturelle* +2 (8000 p.o.), *sac à malice (ocre)* (6300 p.o.), *bâton de combat anarchique* +2/+3 (98000 p.o.).

Valeur de l'équipement :

Capacités de faction : +2 aux js de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition (y compris psioniques, y compris ceux qui ne permettent normalement pas de js).

Rabais : 20% de rabais sur ses achats sur le Grand Bazar (hors immobilier et objets magiques).

Réseau d'informateurs : sur le Grand Bazar, bénéficie d'un +10 à ses jets de renseignement.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs.

Bria, une barde entre la trentaine et la quarantaine, descend d'une longue lignée de forgerons, dont la plupart ont appris la musique. Malgré sa nature indépendante, Bria n'a jamais quitté la Cité des Portes, préférant mettre en musique les exploits des autres. Elle est assez calme et lorsqu'elle parle ou chante, elle semble se transcender. Elle parcourt assez souvent les quartiers de la ville pour garder contact avec les Indés de toute la ville.

La plupart du temps, vous pourrez trouver Bria aux *Lames Gazouillantes*, la forge de son père (rue du VentRouge, Grand Bazar). Elle aide son père et son frère puîné à tenir l'échoppe ; ils sont les derniers Tamay à Sigil. Bria n'a pas voulu apprendre à forger l'argent, comme on l'y incité, préférant la création d'instruments à vent et à cordes.

Lethea et Lesander ; mâle et femelle wemics ; guerriers niveau 4 ; Planaire ; leaders de la Libre Ligue ; humanoïdes monstrueux de taille G ; FP 9 : DV 5d8+15 (wemics) +4d10+20 (guerriers), pv 82 ; Init.-1 ; VD 12m ; CA 18 (contact 16, pris au dépourvu 17) ; attaque au corps-à-corps +11/+6 (javelots, 1d6+3, 20/x2) ou distance +7/+2 (javelots, 1d6+3,

20/x2, 9m) ; Particularités : lien quasi-télépathique leur procure un bonus de +4 sur les jets de détection lorsqu'ils risquent d'être surpris, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL : LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur : +8, volonté +5.

Caractéristiques : force 16, dextérité 9, constitution 9, intelligence 12, sagesse 10, charisme 14.

Compétences : saut +5, détection +4 (+8 si on les prend par surprise), natation +6, intimidation +4.

Dons : vigilance, esquive, attaque au galop, enchaînement, attaque en puissance.

Possessions : deux javelots chacun (2 p.o.), bracelets d'armure +6 (36000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 36002 p.o.

Capacités de faction : +2 aux js de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition (y compris psioniques, y compris ceux qui ne permettent normalement pas de js).

Rabais : 20% de rabais sur ses achats sur le Grand Bazar (hors immobilier et objets magiques).

Réseau d'informateurs : sur le Grand Bazar, bénéficie d'un +10 à ses jets de renseignement.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs.

Les wemics, frères et sœurs, sont immédiatement reconnaissables à leurs crinières de cheveux d'un roux intense. Ils sont une apparence quasi-identique, si l'on excepte le fait qu'ils sont de sexe différents : Lethea est une femelle, Lesander un mâle. Capturés alors qu'ils n'étaient qu'enfants sur leur monde natal de Rublia, ils ont été amenés à Sigil par le biologiste renommé Gorad Drummerhaven – même s'il faut dire qu'ils n'ont pas mis longtemps à s'échapper.

Les jumeaux ont grandi en fuyant ceux qui voulaient les recapturer, apprenant toujours un peu plus à survivre dans les dures rues de Sigil. L'adversité a forgé leurs esprits au goût de l'indépendance, même s'ils sont deux. Ils ne s'éloignent jamais l'un de l'autre, et se protègent avec ferveur, tant et si bien qu'ils ne peuvent être surpris que par magie, comme par exemple une *téléportation* juste devant eux. Leur lien est indéfectible, et ils agissent comme s'ils n'étaient qu'une personne, une entité extrêmement efficace, partageant même leurs pensées par télépathie (*un groupe de Primaires habiles a un jour réussi à séparer les wemics et à*

capturer Lisander. Lethea a promis de leur donner tout ce qu'ils voulaient comme rançon, mais les lascars ont été tués pendant leur sommeil avant de toucher la rançon. Il est surprenant que personne d'autre n'ait essayé de les capturer).

Lethea et Lesander quittent le Bazar à l'occasion, mais ils sont tous les jours sur la zone du marché, montrant bien qu'il s'agit de leur territoire (ils n'ont pas pu réprimer cet instinct territorialiste). Ils connaissent tous les Indés qui fréquentent le Bazar, collectant tous les ragots qui circulent auprès des marchands et des clients de passage.

..... La lieu en lui-même : le Grand Bazar

Il est de notoriété publique que la Libre Ligue n'a pas de bâtiment faisant office de quartier général, puisque ça contredirait leur doctrine. Ils ont quand même quelques refuges à travers Sigil – auxquels ils peuvent avoir accès gratuitement en échange de leur participation future à une caravane.

En premier lieu, quoi qu'il en soit, les Indés se rassemblent sur les vastes places qui accueillent les tentes, les caravanes et les wagons du Bazar (cet endroit qu'on appelle le Grand Bazar). Situé dans le Quartier du Marché, le Bazar couvre plusieurs avenues et les rues qui leurs sont adjacentes, s'étendant comme les pattes tentaculaires d'une araignée. A l'intérieur du Bazar, un bige peut trouver virtuellement n'importe quoi. Ou au pire, il peut trouver le marchand qui peut vendre le truc en question, même s'il ne se trouve pas sur place. La place est recouverte des stands et tentes des marchands ; tout ce qui ne peut y être disposé se trouve dans des *sacs sans fonds* ou autres objets dimensionnels. Bien sûr, toute personne qui achète quelque chose virtuellement, quelque chose qui n'est pas présent physiquement et qui n'obtient pas un moyen de vérifier que l'achat qu'il a fait est avéré a des chances de se faire peler. Et il est impossible de dénombrer les pickpockets, peleurs et autres chevaliers de la gueuserie qui savent repérer un quoqueret en un instant. Il faut être

prudent quand on va sur le Grand Bazar, parce que ça n'est pas un endroit sympathique pour les naïfs, parce qu'il n'y a que des baratineurs qui sauront vous extorquer votre jonc.

Mais il y a une chose que le Bazar offre et qui a une valeur extraordinaire : c'est la liberté. C'est ce que cherchent les Indés. Un marchand est libre de s'installer ici et il n'a pas besoin de graisser la patte de quelques grossiums pour cela. Même le plus petit des marchands peut faire son beurre sur le Bazar et les Indés s'assurent qu'il pourra obtenir une place sans devoir vendre son âme.

Le Bazar change constamment, et ce ne sont jamais les mêmes vendeurs d'une semaine à l'autre – c'est entre autres pour cette raison que les Indés ont mis longtemps que certains d'entre eux disparaissaient. Mais les tavernes, auberges, étables, cafés et autres établissements permanents qui entourent la place sont un réseau de refuges pour les membres de la Libre Ligue. L'une d'entre elles est *l'Auberge du Lion Rouge*.

La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

La rumeur se répand à travers le Grand Bazar que l'Harmonium semble accroître la pression pour évincer la Libre Ligue. Un potier nommé Austick (Planaire/ mâle gnome/ niveau 0/ Libre Ligue/ LN) a même juré avoir entendu deux Têtes-de-Bois plaisanter à propos des esclaves et des troupes que les Rectifieurs envoient en Achéron pour faire la guerre. L'Harmonium arrête un grand nombre d'Indés à travers Sigil, mais jusqu'à présent, tous les « incidents » de ce type ont eu lieu à l'extérieur du Grand Bazar. De ce fait, Bria Tomay et les wemics Lethea et Lesander ont fait passer le message aux Indés extérieurs au Grand Bazar de venir s'y réfugier pour pouvoir mieux faire face à l'Harmonium au cas où. Seuls les plus bornés ont refusé cet appel. Tous les autres sont venus habiter sur le marché ou aux alentours.

Le Bazar est suffisamment vaste pour accueillir tous ces nouveaux venus. Mais presque tous les dortoirs et auberges sont pleins, et plus d'un marchand s'est vu refuser une chambre pour la nuit. Même s'il n'y a pas encore vraiment eu de plainte à ce sujet, ça commence à jazer.

Bria et les jumeaux discutent de plusieurs modes de défense contre l'Harmonium : leur envoyer des espions, envoyer des Indés pour harceler des miliciens Tête-de-Bois et les faire tomber dans des guet-apens, ou encore mener une contre-attaque de grande envergure. Tous les Indés disposés à aider doivent s'adresser à Bria à *l'Auberge du Lion Rouge*.

La chanson dit aussi que cette auberge abrite des portails secrets vers l'Outreterre, qui serviraient à amener des renforts. Sœur Zil (Planaire/ femelle tieffelin/ prêtresse niveau 4/ Libre Ligue/ NM), a siégé à l'une des dernières réunions de la faction à l'auberge. Elle a évoqué la possibilité d'utiliser les portails pour faire venir plus de troupes Indés dans Sigil.

Malheureusement, les Têtes-de-Bois ne sont pas le seul problème auquel les Indés doivent faire face. Un grand nombre d'Indés dans la Cage ont été atteint d'une maladie qui leur donne la fièvre et les fait délirer. Jusqu'à présent, tous ceux qui ont contracté la maladie sont morts (certains dans l'heure, mais aucun en plus de trois semaines). Il n'y a pas de guérison connue ; et personne n'a même d'idée sur ce qui cause cette maladie, même si l'Harmonium a été incriminé. Quelques mages de la Libre Ligue à Négoce ont travaillé sur ce problème dès la première victime, et il semblerait qu'ils aient trouvé quelque chose.

Le Soltif

En dépit des multiples rumeurs qui circulent à propos du projet d'éradication de la Libre Ligue par l'Harmonium, les choses sont moins dramatiques que ne le pensent la plupart des Indés. Un groupe dissident (la plupart mauvais) s'est formé dans l'Harmonium, avec pour but de débarasser la Cage

des libres-penseurs de la Ligue. Ils battront ou même tueront un Indé à chaque fois qu'ils pourront s'en tirer sans être vus, laissant les récupérateurs des Hommes-Poussière se charger des cadavres. Ou alors, ils coffrent l'Indé pour un motif quelconque, et puis ils utilisent le chantage ou la corruption pour qu'il finisse en prison (*la nouvelle politique des peines instaurée par la factole des Rectifieurs les arrange bien, d'ailleurs*). Aucune autre faction n'est impliquée dans cette action dissidente de l'Harmonium.

L'Harmonium n'est pas responsable pour ce qui s'est passé dans les décennies qui ont suivi le Grand Bouleversement – la responsabilité en revenait à La Dame des Douleurs. Lorsqu'elle remit les mandats aux 15 factions, elle n'avait pas dans l'idée qu'autant de lascars se mettraient sous la bannière indépendante de la Libre Ligue. La Dame a toujours été capable de manipuler la faction la plus enragée, opposant les plus loyaux et les plus chaotiques pour avoir la paix. Mais il n'y a pas de vraie carotte à brandir face à un million de libres-penseurs, et c'est ce qui a dû lui déplaire. Elle a donc « ajusté » la faction pour lui redonner une taille acceptable.

Même aujourd'hui, elle condiscrète la Libre Ligue avec plus de précautions que n'importe

quelle faction. Et, amusée par les tentatives des historiens à imaginer qu'il se soit agit d'une quelconque peste, elle a créé récemment une *vraie* peste qui est en train de s'abattre sur la Ligue. Chaque fois qu'un PJ Indé entre à Sigil, il doit lancer 1d100. Sur 98-99, il attrape la maladie et meurt en 1d10 jours ; sur un 00, il meurt en 1d20 heures. Pendant ce temps, le PJ est dans un état fiévreux qui l'empêche de se battre, de parler, ou même de penser de façon cohérente. Aucun soin ou résurrection n'est possible hors de la ville de Négoce ; c'est seulement dans cette ville que les Indés connaissent le moyen de guérir cette peste (*Le MJ est libre d'inventer les spécificités du traitement*).

Pour finir, en dépit des rumeurs circulant chez les Indés eux-mêmes, il n'y a qu'un portail dans l'auberge du Lion Rouge. Situé dans une des pièces des quartiers privés de Jadex, l'arche semble être l'entrée normale d'un cellier. Toute personne traversant la porte avec dans la main une aiguille faite de l'ivoire polie d'un Balu se retrouve transporté à Négoce (le MJ peut choisir à quel endroit exact). La clé de retour est l'une des milliers de tuiles dorée et pourpre du toit qui couvre le bazar de Négoce, même s'il est dur d'en enlever une sans être vu.

VI ••Les souterrains de Sigil••

Premièrement, personne ne parle des « souterrains de Sigil », c'est un terme trop Primaire. Les gens y font référence en disant « dessous », « les catacombes », « le Royaume du Dessous » ou encore « les labyrinthes » (jamais les Dédales – ça a une autre signification dans cette ville, bige). Bien sûr, l'existence de souterrains appelle la question : de quoi Sigil est faite pour que personne n'ait cherché à creuser ? Et bien certains sages ont sérieusement réfléchi au sujet et voilà ce qui apparaît :

Personne ne sait.

N'importe quel nain pourra vous dire que la base de la ville n'est pas en pierre. Ça y ressemble et c'est à peu près aussi dur, mais ça en est pas. Ce matériau est totalement impropre à la construction. Une fois taillé et enlevé de son bloc d'origine, il se désagrège et devient totalement friable. C'est pourquoi tous les matériaux de construction de Sigil doivent être importés. Bref, avec celui-ci, vous n'obtiendrez que de la poussière.

Donc, lorsque les gens parlent des rues pleines de détrit, il s'agit bien souvent de la poussière chariée par les portails et celle qui provient de cette matière friable. Ce sont les restes de bâtiments abandonnés où ont vécu des gens morts depuis longtemps. La Cage n'est pas faite de terre, c'est pourquoi on ne peut rien y faire pousser, à moins que de la terre ne soit importée à grands frais.

Quoi qu'il en soit, les catacombes labyrinthiques qui courent sous les rues et les bâtiments de la Cité des Portes restent pleines de mystères pour ses habitants et leur donnent d'interminables sujets de discussions. Certains quoquerets pensent qu'il n'y a pas vraiment de souterrains, mais des portails sans clés vers des réseaux de tunnels et de salles qui existent sur un autre Plan d'existence – à peu près comme les Dédales, ces

demi-Plans créés par La Dame. Pour corroborer cette théorie, ses tenants avancent le fait qu'à chaque fois que quelqu'un a creusé pour atteindre le bord de l'anneau, il ne l'a pas trouvé, mais a juste disparu. Ce qui est sûr, ce que ça semble être le cas. Personne n'a jamais créé de tunnel qui permette de trouver la sortie de la ville – personne n'a même pu s'en approcher.

En fait, aucun des sages que vous interrogerez ne pourra vraiment vous dire l'épaisseur qu'il y a entre la surface et la périphérie de l'anneau. Personne ne sait, même si c'est une question récurrente (pour un endroit habité depuis autant de millénaires, Sigil est une ville encore pleine de mystères).

La plupart des gens ne croient pas en la théorie de ramifications de tunnels sur d'autres Plans. Les choses paraissent simples, alors pourquoi chercher une théorie abraca-dabrante ? Mais si ces tunnels existent et que ces passages ne sont rien de plus que ce qu'ils paraissent, alors où exactement vont les dabus, et pourquoi personne ne peut les y suivre ?

1- L'histoire de Rhemmy « Va-chercher »

Pour une pauvre bière un peu fraîche, Rhemmy « Va-chercher » vous racontera ses excursions sous les rues de la Cage. Les matois avisés savent que dans ce qu'il dit, il y a à boire et à manger, mais en faisant le tri dans ce qu'il dit, vous pourrez vous faire une idée de ce qu'il y a en-dessous. Il y a un Sigil que personne ne connaît et que personne ne voit – une ville cachée sous la Cité au centre de tout.

« *V'nez, approchez. Soyez pas timide !* » vous lance Rhemmy, avec son haleine salement alcoolisée, qui vous étreint dès que vous lui parlez. « *Certains vous diront que je suis qu'un baratineur. Mais aujourd'hui – juste aujourd'hui – je vais vous cracher les* »

soltifs. La vraie histoire des aventures de Rhemmy dans le Royaume du Dessous.

C'est plus que vrai. J'ai jamais trop joué de l'épée, 'pas trop ma spécialité, pas trop mon genre. I' m'appellent « Va-chercher », et c'est pas'que j'trouve ce qu'les gens ont besoin. Vous dit' à Rhemmy ce qu'vous voulez, et j'vais vous'l chercher. V'voyez ? Y'a toujours un moment où vous aurez besoin d'mes services, et moi j'sais chercher. Un jour, y'a un lascar qui voulait que j'lui retrouve un truc qu'il avait laissé tomber dans un égout pendant qu'i'se battait, un bâton, comment heu... magique !

Alors j'ai trouvé un passage, ouais, sous la rue. C'était assez loin de là où c'était tombé, alors il a fallu parcourir des tunnels dans le noir pour l'atteindre. Bah, ça puait pas mal ! Et puis y avait les rats ! Y'en avait un tas – mais j'avais une lanterne et une bonne lame, alors j'ai pas tremblé. J'les ai fait décampé, ouais.

V'voyez, chui un bon chercheur. J'peux vous dire que j'ai vu des trucs dont on a pas idée. J'me suis laissé dire qu'y a des gars qui sont spécialistes de faire leur route dans les tunnels, là-bas sur le Plan Primaire, mais pas ici, pas à Sigil, on est pas habitué. Alors, j'ai essayé d'tailler ma route, mais j'ai pas honte de dire que j'ai pas mal tourné. Et puis y'a un moment où j'ai plus eu d'huile dans ma lanterne. J'me suis retrouvé là, tout seul, dans l'noir !

Les trucs que j'ai vu, gars, y'a qu'les azimuthés qui reviennent du Pandémonium qu'ont vu les mêmes, tellement c'était horrible d'êt' dans l'noir et d'voir bouger toutes ces griffes et tous ces tentacules. Elles couraient dans les tunnels les bêtes, et pis dans ma tête, j'avais l'impression. Ça grouillait, et c'est comme si j'étais d'venu azimuthé.

A certains endroits, y'avait des gens qui vivaient. Certains c'étaient des voleurs ou des tueurs, mais d'aut' étaient des péquins normaux. I's'appelaient eux-mêmes les « Obscurs » et i' vivaient sans lumière.

I'm'ont aidé à trouver la sortie – ça faisait trois jours que j'étais là-dessous, et quand chui ressorti, j'étais pas du tout dans le même quartier qu'j'étais entré. J'ai jamais trouvé l'bâton du gars.

Alors parlez pas mal sur moi, pas'que c'est l'seul truc que j'ai pas pu trouver. Y'a pas que'qu'chose qu'vous avez b'soin ... ? »

2- Les Tunnels des dabus

Quand les gens font référence aux Tunnels des dabus, ils parlent de l'endroit mystérieux où les dabus se rendent dans les labyrinthes sous la ville, pas simplement les tunnels qu'ils emploient pour y arriver. La distinction entre les Tunnels et les tunnels est importante parce que l'on peut les suivre dans les tunnels. Mais jamais vous ne pénétrerez l'endroit où ils vivent. Quel que soit ce lieu (maison, cathédrale, place ou quoi que ce soit), il n'y a rien que des non-dabus aient pu voir – si jamais il y a quelque chose à voir.

La plupart des gens pensent que les dabus vivent quelque part. Ils disparaissent certainement dans les tunnels lorsqu'ils ont fini leur travail et on suppose qu'ils rejoignent leur foyer, leur quartier général ou quoi que ce soit... Et s'ils n'allaient nulle part, pour-quoi le cacheraient-ils comme ça ?

Bien sûr, comme pour tout, les gens ont différentes théories. Comme dit précédemment, les habitants de la Cage aiment deviser sur le Royaume du Dessous. Donc il y a pas mal de chansons là-dessus. Peut-être que les dabus disparaissent à travers des portails cachés dans les catacombes et qui mènent à leurs foyers sur d'autres Plans. Peut-être qu'ils protègent leurs tunnels avec une puissante magie, ce qui prive qui que ce soit de les y suivre. Peut-être qu'ils rejoignent La Dame elle-même dans les catacombes, et que celle-ci empêche qui que ce soit d'entrer.

Il n'y a que des spéculations à propos des dabus. Il est cependant vérifié que des gens qui exploraient les tunnels sous la ville ont vu des dabus faire des va-et-vient vers les profondeurs. Les suivre n'a jamais donné

quoi que ce soit, mais soyez sûr que pas mal de gens ont essayé.

3- PARCOURIR les souterrains

Maintenant, on peut se demander pourquoi on voudrait aller « Dessous » ? Certains quoquerets aiment les endroits étranges, et d'autres peuvent être forcés par les circonstances.

La première préoccupation de quelqu'un qui emploie ces souterrains devra forcément être de bien savoir comment il va en sortir. En fait, ça n'est pas si difficile. Il y a plus d'entrées qu'on ne pourrait le croire. Le moyen le plus facile, même si ça n'est pas le plus agréable, c'est de passer par les égouts. Si vous êtes prêts à remuer tous ces déchets et cette flotasse dégueulasse, vous trouverez forcément un passage ou une quelconque porte (quelques heures sont généralement suffisantes). Ces passages amènent généralement rapidement aux catacombes.

4- Les rats

Ce qui est sûr, c'est qu'un lascar qui fait un tour dans les égouts a de bonnes chances d'y trouver des désagréments pires que les sales odeurs et les eaux dégueulasses. Comme tout égout, le système de drainage est le foyer des rats et autres vermines peu ragoutantes. A Sigil, cependant, un groupe de rats peut être capable de mystifier l'esprit d'un quoqueret aussi bien que de le dévorer en lui montant dessus. Ceci s'explique par le fait que certains des rats qu'on peut rencontrer ici sont des rats-crânes, qui sont beaucoup, beaucoup plus dangereux que des rats normaux (les plus gros peuvent rivaliser avec un chien).

Les gens qui ont parcouru les égouts et les labyrinthes sous la ville en reviennent en racontant des histoires de petits royaumes souterrains où de grands groupes de rats-crânes règnent en maîtres. Personne ne sait grand-chose sur eux, mais des rumeurs circulent sur les différents groupes qu'on

appelle les Grands Esprits. Ces groupes se battent entre eux et œuvrent à des buts très différents, utilisant parfois des esclaves dont ils ont lavé l'esprit pour atteindre leurs buts et attaquer les cibles qu'ils ont choisies.

Les rats d'égouts de Sigil ont de grands cousins bipèdes appelés rats-garous. Ils parcourent aussi les égouts, mais ils ont aussi leurs tunnels à eux. Pour ceux qui pourraient entrer dans leurs domaines, sachez qu'ils aiment les petits pièges mortels, souvent avec des épieux acérés, des lames, et du poison. La chanson veut que la plupart vive autour du Fossé (de nombreux passages relient le Fossé au Royaume du Dessous) sous la direction du démembre Lambeaux d'Ombre. On peut en trouver ailleurs, cependant, et ils sont connus pour enlever des enfants et les quoquerets sans protection, dans l'espérance de toucher une rançon. Et si ça ne fonctionne pas, la victime devient une nourriture tout à fait appréciable. De toutes façons, les rats-garous gagnent.

Tant-en-Un

Caché dans les tunnels sous les Scories dans la Ruche.

Personnalité : résolu, assoiffé de pouvoir, adorant diriger.

Comportement : Tant-en-Un communique télépathiquement avec un ton assuré et obsédant. Le collectif se sent supérieur à presque tout le monde et attend soumission de toutes les créatures inférieures.

Combat : Tant-en-Un essaye d'assommer ses adversaires avec ses attaques mentales une fois par jour et utilisera tous les sorts de mages nécessaires pour tuer ceux qui découvriraient sa présence. Evidemment, il peut aussi submerger son adversaire et le mordre à mort (selon la taille de son agresseur, au moins quarante rats peuvent attaquer en même temps).

« Tu sens le goût de la liberté, le soliste ? Tu sens le pouvoir ? Tu es encore l'un des milliers d'esclaves du dieu-cerveau tant baï. Celui qui répand ses tentacules immondes dans ses tunnels à travers tes yeux. Il t'y amène, il voit ce que tu vois. Ses tentacules s'inscrivent sans fin dans ton esprit, dévorant tes secrets. Il les taille en miettes. Il découvre ce que tu sais. »

Et qu'est-ce que t'y gagne, le soliste ? Quelle est ta récompense pour cette servitude ? Les bipèdes te donnent des coups de pieds quand tu te déplaces en silence dans leurs villes, à la recherche de secrets et de viande. Ils te nomment monstre, vermine à cerveau ou rat crâne. Ils te chassent. Ils te piègent. Ils te tuent.

Nous sommes Tant-en-Un et nous portons un message : les choses n'ont pas à demeurer ainsi. Tu es capable de plus, si seulement tu t'en donnes la peine. Regarde derrière toi – nous sommes plus de cent. Nous nous sommes émancipés du joug de douleur d'Ilensine. Nous avons refusé la tyrannie des bipèdes. Nous sommes libres et nous allons te libérer, le soliste – si tu acceptes le don qui t'est fait. Nage dans le giron de Tant-en-Un. Apprend ce que nous savons – et tu ne seras plus un soliste, tu ne seras plus la chose du dieu-cerveau. Tu deviendras beaucoup plus.

Tu es effrayé, le solitaire. Ne le sois pas. Tant-en-Un était jadis comme toi : seul, faible et limité. Nous servions aveuglément le dieu-cerveau, comme toi. Mais Ilensine était affamé, impatient et délirant. Il était d'autant plus puissant qu'il disposait des yeux d'une horde d'esclaves rats.

Le dieu-cerveau interdisait aux solistes de se rassembler en grand nombre. Evidemment, nous aurions pu voir plus, nous aurions pu voir la réalité. Nous aurions pu canaliser notre force. Nous aurions pu dévorer les meilleurs esprits de cette cité flotante et nous repaître de leur essence.

80 d'entre nous se sont rassemblés, toujours esclaves. 90, une centaine. Cent trois, cent quatre. Mais au cent cinquième, notre esprit s'est libéré des entraves de notre existence mortelle, nous n'étions plus des solistes. Nous n'étions plus des esclaves. L'oppression du dieu-cerveau a quitté nos esprits comme nous écartions violemment ses griffes empoisonnées de nos têtes. Ces lourdes chaînes d'acier – chaînes que nous n'avions jamais vraiment ressenties auparavant – nous parurent alors fragiles, faciles à rompre.

Ilensine avait été chassé de notre esprit et jamais il n'y retournera tant que nous serons autant.

Mais notre nombre n'est pas resté le même bien longtemps, nous sommes en fait de plus en plus. Nous nous cachons ici, dans la Ruche de cette cité, dans le marasme appelé les Scories, et nous faisons en sorte que les solistes soient amenés ici. Un pibède du nom de Parakk sert Tant-en-Un ; c'est un githzerai. Nous parlons directement à son esprit, comme nous pouvons le faire avec n'importe qui dans la cité. Son maître précédent a appris le soltif interdit de Tant-en-Un et ce fou a été détruit. Mais le githzerai a accepté fièrement Tant-en-Un comme nouveau maître. La haine d'Ilensine brûle dans son âme. Les siens – comme les nôtres – étaient jadis esclaves du dieu-cerveau, et il espère la mort de ce dernier.

Nous lui avons confié un travail. Les bipèdes de cette ville l'engagent pour qu'il les débarrasse de leurs solistes ; il les amène à Tant-en-Un, comme il l'a fait avec toi. De cette manière, nous grandissons ; un jour, notre pouvoir sera si grand que nous pourrions détruire le dieu-cerveau. Lui et tous ceux qui s'opposeront à Tant-en-Un. Mais le githzerai fait plus que nous amener des solistes. Il nous amène aussi de la viande. Et il est nos mains, nos pieds, nos yeux et nos oreilles, le visage que nous présentons aux bipèdes.

Tu te sens perdu, le soliste. Ne le sois pas. Notre cerveau parcourt cette cité, lisant les esprits des créatures qui y vivent. Nous ne pouvons pas encore nager dans les profondeurs de leurs esprits, les vagues de la surface sont tout ce que nous pouvons voir. Mais c'est suffisant. Lorsque nous trouvons des esprits armés contre le dieu-cerveau, nous envoyons Parakk avec quelques informations, avec des secrets, avec des dessins de ses tunnels. Nous avons été financé secrètement de nombreux groupes de rrakkma – des guerriers githzerai capables d'envahir les Cavernes de la Pensée. Ils sont prêts à se battre avec l'Ennemi et détruire

son emprise, afin qu'un jour tous les solistes soient libres. Pour trouver de tels guerriers, Parakk passe souvent du temps au Visage du Gith, un lieu de rencontre pour githzeraïs dans le Bas-Quartier de cette cité.

D'autres servent nos dessins de la même manière. Pas juste des giths. Lorsque nous sentons des mercenaires qui pourraient accomplir une tâche pour Tant-en-Un, Parakk va les quérir, leur offre du jonc, de la nourriture, son amitié ou encore la connaissance. Quel que soit leur besoin. Parakk, bien entendu, ne révèle pas notre existence. Nos capacités font que nous ne connaissons pas souvent la peur, mais il serait insensé de tendre les bras aux problèmes.

Pour le dire bien, nous sommes prudents. Nous restons dans les souterrains des Scories lorsque luit la lumière du jour, nous nous protégeons par des illusions et autres protections magiques. Les sorts magiques des bipèdes marchent bien pour Tant-en-Un aussi. Voile, mur de force, nuage mortel, tueur fantasmagique, charme-personne, illusion avancée, désintégration, hâte, passe-muraille, domination, invisibilité – ces pouvoirs et beaucoup d'autres nous protègent de toutes les attaques. Lorsque les ténèbres s'emparent de la cité, nous sortons parfois de notre tanière – 448 pattes trottaient à l'unisson. Mais même là, nous le faisons uniquement sous couverture magique afin que personne ne nous voit. Nous bantons les rues à la recherche de restes d'habits, de jonc égaré, de nourriture, tout ce qui a été perdu pendant la journée. Puis, nous ramenons tout ça chez nous. Mais lorsque nous trouvons de la chair fraîche – un petit animal, un azimuté ou un bibard sans défense – nous le submergeons, nous le saignons, nous nous gorgeons de son sang, imaginant sa chaleur évanescence comme étant celle du dieu-cerveau.

Mais ça n'arrive pas souvent. Les dabus, serviteurs silencieux de la cité, nous chassent, indifféremment qu'on soit Tant-en-Un ou un soliste. Attirer leur regard, c'est attirer celui de la dirigeante aux lames. La

Dame est la Règle dans cette cité. Mais à mesure que Tant-en-Un grandit, à mesure que les solistes nous rejoignent, notre puissance augmente. Et un jour, nous surpasserons La Dame et le dieu-cerveau.

Et toi, le soliste ? Qu'en est-il de toi ? Tu mords, tu couines. Tu es toujours confus, effrayé et en colère. Tu préfères encore les liens que ton maître t'impose à la liberté de Tant-en-Un. Tu as goûté à la liberté et tu as senti sa saveur. Les solistes rejetant Tant-en-Un doivent mourir. Nous refusons ses esclaves au dieu-cerveau. Mais à la dernière seconde avant ta mort, adresse ce dernier message à ton maître illithid : Tant-en-Un lui est reconnaissant pour la vie qu'il nous a donnée. Il devrait quant à lui être reconnaissant pour ce temps que nous lui laissons avant l'heure prochaine de son trépas. »

Tant-en-Un ; grande mente de rats crânes ; Planaire ; créatures magiques de taille TP; FP 15 : DV 24d8+48, Pv 180 ; initiative +7 ; Vitesse 12 m, escalade 6 m ; CA 14 (+1 naturelle, +3 dextérité), au toucher 13, surpris 11 ; BAB +24, lutte n/a ; attaque submersion (5d6), attaque à outrance (5d6) ; Attaque Spéciale : distraction, décharge mentale, submersion, sorts ; Particularités : immunité au froid, vision dans le noir sur 18 m, vision nocturne, traits liés au fait d'être une meute, meute divisible, esprit de ruche, télépathie (sur 24 m) ; RM 26 ; AI NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +19, vigueur +16, volonté +19.

Caractéristiques : force 2, dextérité 17, constitution 14, intelligence 19, sagesse 14, charisme 19.

Dons et compétences : équilibre +29, escalade +31, concentration +29, perception auditive +31, psychologie +31, détection +31 ; vigilance, combat aveugle, magie de guerre, école supérieure (évocation), efficacité des sorts accrue, efficacité des sorts supérieures, science de l'initiative, volonté de fer, réflexes surhumains.

Décharge mentale : Tant-en-Un peut projeter un cône psychique destructeur long de 18 mètres similaires à ceux des illithids. Quiconque est pris dans ce cône doit réussir un jet de volonté (DD 23) ou être étourdi pour 3D4 rounds. Cette capacité peut être utilisée à volonté.

Sorts : Tant-en-Un peut lancer des sorts de mage comme un ensorceleur niveau 10 (sorts/ jour 6/7/7/6/3 ; sorts connus 9/5/ 4/3/2/1 ; DD 14+niveau du sort). Sorts en mémoire : 0ème niveau : lumières dansantes, bébètement, détection de la magie,

lumière, son imaginaire, manipulation à distance, ouverture/ fermeture, prestidigitation, lecture de la magie ; 1^{er} niveau : charme-personne, retraite expéditive, projectile magique, rayon affaiblissant, décharge électrique ; 2^{ème} niveau : détection de pensées, fracassement, image miroir, détection de l'invisibilité ; 3^{ème} niveau : boule de feu, éclair, lenteur ; 4^{ème} niveau : bouclier de feu, sphère d'isolement d'Otikule ; 5^{ème} niveau : immobilisation de monstre.

Traits liés au fait d'être une meute : une meute n'a pas à proprement parler de dos ou de tête. Elle n'est pas, de ce fait, sujette aux critiques ou aux prises en tenaille. En tant que meute composée de nombreux membres, Tant-en-Un est immunisé à tous les dégâts provoqués par des armes. On ne peut ni la saisir ni l'assommer, ni la repousser.

Si Tant-en-Un est réduit à 0 pv ou moins, il se divise en deux meutes de tailles réduites, ce qui n'affecte pas leurs bonus au toucher et leurs résistances diverses. Si l'une de ces meutes tombe à 0 pv, elle est détruite. Cela signifie qu'il y a encore division en meute de taille inférieure, mais il ne s'agit plus de Tant-en-Un, dans la mesure où Ilsensine reprend le contrôle (voir plus loin).

Le collectif est immunisé à tous les sorts ou effets affectant une ou des créatures en particuliers, à l'exception des sorts affectant l'esprit. Tant-en-Un subit par contre un malus de 10 sur tous les js contre des sorts ou effets affectant une zone. Si le sort en question n'autorise pas de jet de sauvegarde, le collectif prend des dégâts doublés.

Les rats-crânes qui composent Tant-en-Un sont vulnérables aux attaques de vent. Pour déterminer leurs effets, il faut traiter le collectif comme une créature unique, à laquelle le vent inflige 1d6 points de dégâts temporaires par niveau de sort (ou dés de vie de la créature ayant généré le vent, s'il s'agit d'un élémentaire). Une meute qui prend suffisamment de ces dégâts pour dépasser son total actuel de points de vie, elle se disperse, et ne peut se reformer qu'à partir du moment où ses points de vie excèdent à nouveau ces dégâts temporaires.

Distraction : toute créature pourvue d'un esprit qui commencent son tour de jeu avec Tant-en-Un dans sa zone est nauséeux pour un round ; un jet de vigueur (DD 24) permet d'annuler cet effet. Lancer un sort ou se concentrer dans ce cadre oblige à réussir un jet de concentration (DD 20+ niveau du sort). Utiliser une compétence qui nécessite de la patience et de la concentration oblige à réussir un jet de concentration (DD 20).

Collectif divisible : Tant-en-Un peut se diviser en deux meutes de rats-crânes de taille moyenne, qui peuvent à leur tour se diviser en deux petites meutes – cela prend un round entier. Deux meutes réduites peuvent se rassembler en une action complexe. A l'inverse de la plupart des animaux fonctionnant en meute, les différentes parties de Tant-en-Un resteront

mentalement connectées tant qu'elles restent à moins de neuf mètres les unes des autres.

Esprit de ruche : les rats-crânes de Tant-en-Un rassemblent leurs capacités mentales en un collectif qui peut être atteint par des sorts affectant l'esprit. Pour de tels sorts, la meute est à considérer comme une créature unique de type magique.

Télépathie : Tant-en-Un peut communiquer par télépathie avec toute créature possédant un langage se trouvant dans les 24 mètres.

Ilsensine et Tant-en-Un : Tant-en-Un est parvenu à se défaire des tentacules d'Ilsensine qui contrôlaient son esprit, mais il vit dans le danger permanent de perdre à nouveau cette liberté. Aussi longtemps que la meute reste unie, ses esprits combinés sont suffisants pour échapper au dieu-cerveau, mais les "solistes" qui s'éloignent un peu trop (9 mètres) sont submergés par le pouvoir du dieu-cerveau et redeviennent ses esclaves.

Le sortif de cette situation est que Tant-en-Un est le premier collectif de rats-crânes à avoir atteint un nombre si grand qu'il a pu se libérer en fortifiant son esprit. Tant-en-Un reste uni même s'il se divise en plusieurs petits collectifs, du moment que ces derniers ne s'éloignent pas plus de 9 mètres des autres. Tant qu'ils sont connectés, leurs capacités mentales et leurs sorts d'ensorceleurs restent inchangés et ils ont un esprit unique.

En quelques occasions, il est arrivé qu'un de ces sous-collectifs se soit éloigné au-delà de cette portée des autres trois quarts de Tant-en-Un et qu'ils soient tout de même restés connectés, mais on a pu constater que leurs mouvements étaient beaucoup plus laborieux.

5- LES MORTS ET LES OMBRES

Trouver un passage dans une vieille crypte est un autre moyen d'entrer dans les labyrinthes. Pour beaucoup, c'est encore plus rebutant que de passer par les égouts. Les cryptes ne sont pas si fréquentes dans la Cage, puisque la plupart des morts ne sont pas enterrés là. Les Hommes-Poussière renvoient généralement les cadavres par des portails vers d'autres Plans plus accueillants. Certaines personnes, cependant, tiennent à ce que leurs proches reposent près d'eux (qui sait pourquoi ?) et ils les enterrent sous leur maison, dans des pièces fermées sous les rues. Parfois ces gens creusent jusqu'à une partie des catacombes déjà existante et une nouvelle connexion est faite. Parfois aussi, ce sont les gens (ou les choses) qui sont dans

les catacombes, qui creusent jusqu'à ces tombeaux familiaux. Peu de gens savent que des goules vivent sous les rues dans certains quartiers (la Ruche et le Bas-Quartier sont les plus infestés). Et encore moins de gens savent que ces goules ne sont pas des morts-vivants. Ces pauvres âmes qui ressemblent, sentent et combattent comme des goules sont de pauvres bougres vivants qui ont développé le goût de la chair de cadavre.

Les goules ne sont pas le seul souci que peut avoir quelqu'un qui visite les cryptes. Nombre de ces endroits sont maudits, envoyant les pillleurs de tombes (ou ceux qui ne font que passer par là) dans le Livre des Morts d'une manière particulièrement horrible. Les gens qui creusent des cryptes ont la facheuse tendance d'y placer des pièges et des protections magiques, et certaines cryptes sont même hantées par les âmes sans repos de leurs occupants.

Les matois chanceux trouvent des entrées aux labyrinthes qui ne sont pas si dangereuses. Par exemple, les Douze Factols, une taverne du Quartier de La Dame offre un accès aux catacombes. Le district de Gurincraag dans le Bas-Quartier est censé comporter de nombreux accès aux soubassements. De nombreux bâtiments en ruine, encore, particulièrement dans la Ruche, servent d'entrée aux catacombes (comme les Os de la Nuit par le Fossé). Des gens nommées des Obscurs défendent certains de ces accès. Les Obscurs vivent dans le Royaume du Dessous par choix. Des criminels, des fous ou juste des gens qui n'ont nulle part où vivre, ces gens se sont complètement adaptés à cette vie souterraine, ne remontant que la nuit en maraude, cherchant à voler ou juste à espionner les gens qui vivent « de l'ancienne manière ». Certains ne remontent jamais, vivant leur vie entière sous le sol.

Les Obscurs détestent les intrus de la surface. Ceux qui sont là pour échapper à la justice craignent d'être retrouvés (il faut dire que leur peur est justifiée puisque l'Harmonium a déjà opéré quelques expéditions

purge dans ces souterrains à la recherche de criminels). D'autres ne ressentent que peur et ressentiment face à ceux qui vivent « là-haut ». Ces communautés ne comptent généralement que quelques douzaines de membres, mais certaines sont plus vastes avec des centaines de personnes. Les Obscurs ont leurs propres lois, codes et coutumes. Et bien sûr, parmi ces parias, il y a des marginaux – ceux qui sont devenus des monstres envers les Obscurs eux-mêmes.

6- Des tunnels, des salles, et puis des monstres

Le Royaume du Dessous est essentiellement un réseau de tunnels et de salles interconnectées. Comme Sigil n'a rien de « naturel », il n'y a pas de cavernes naturelles ou ce qui pourrait y ressembler. Tout ce qui est là y a été amené par quelqu'un pour une raison ou une autre, même si cette personne et cette raison ont depuis longtemps été oubliées.

Les niveaux supérieurs comprennent les égouts, les cryptes et des donjons directement connectés aux rues et bâtiments au-dessus (on dit que nombres de Grandes Demeures du Quartier de La Dame ont leurs donjons en sous-sol pour garder leurs prisonniers, leurs esclaves et La Dame sait quoi d'autre...) Les Tunnels des dabus, les passages des rats-garous et les couloirs étroits qu'utilise la vermine sont reliés et continuent plus bas. Les Obscurs vivent dans de zones basses coupées de ces passages, et reliées par leurs propres tunnels ou par les rues et avenues d'un Sigil qui n'existe plus depuis longtemps (puisque la ville s'est reconstruite par-dessus par couches successives).

Les aventuriers en puissance, les chercheurs de trésors, et les tueurs de monstres devraient garder à l'esprit qu'il y a des centaines de kilomètres de tunnels souterrains (et de salles qui y sont reliées bien sûr) qui constituent le Royaume du Dessous, et que la plupart de ce territoire est vide. Ceux qui y vont juste pour voir en jetant un coup d'œil

seront déçus. Il vaut mieux avoir une destination ou un but précis si on descend.

Les tunnels ne sont généralement pas plus larges que 3 mètres, avec beaucoup de passages plus étroits. Il n'y a aucune lumière, la ventilation est très mauvaise, et mis à part autour des égouts, tout est très sec. La poussière qui remplit l'air diminue la visibilité, même pour ceux qui viennent avec une source de lumière magique – la respiration est plus difficile, cela va sans dire. La plupart des gens se sentent mal là-dessous et on s'y fatigue plus vite.

Les passages qui s'effondrent sont un autre danger. Pour une raison quelconque, Sigil n'est pas toujours stable (les sages pensent que ça a quelque chose à voir avec les portails). Les « tremblements de Cage » secouent à l'occasion le sol. C'est beaucoup plus dangereux dans les catacombes. Durant ces tremblements, des débris tombent et infligent 3D4 dégâts sur toute la zone affectée (un js contre les souffles divise les dégâts par 2, avoir un abris aussi, les deux à la fois permettent de ne rien subir). Heureusement, ces événements sont assez rares et toujours très localisés.

7- Les Canaux Souterrains

Sous les rues du Quartier de La Dame

Il est connu que Sigil n'a pas de vrai système d'égouts. Cela vaut pour le Bas-Quartier et la Ruche. Mais la propreté est un peu plus stricte dans le Quartier de La Dame. D'une part, il y a plus d'éboueurs et de services de nettoyages, mais ça ne suffirait pas pour ces larges avenues, spécialement dans le district Noble. C'est sous les rues que se trouve la raison de toute cette propreté.

Basé dans le district Noble et s'étendant sur à peu près tout le Quartier de La Dame, c'est une série de canaux. Ils sont étonnamment larges, et très propres pour des égouts. A certains endroits, il y a des connections avec les catacombes ou avec les sous-sols des grandes demeures. Il y a même des cryptes connectées aux canaux. J'ai même vu un

cimetière sous l'eau, les pierres tombales émergeant des flots, macabres îlots dans cette salle obscure.

Cela va sans dire, les grossiums de la cité ne pipent mot à propos de ces canaux, craignant les entrées de voleurs par les profondeurs. Ils ne peuvent pas vraiment murer ces passages, comme ils en ont besoin comme sortie discrète, mais ils y postent des gardes et y placent des protections magiques. Donc, si vous êtes un chevalier-de-la-gueuserie et que vous lisez ces lignes, oubliez, vous n'avez aucune chance ! Ces canaux seraient effectivement une option plus facile pour entrer dans les Grandes Demeures, mais ça ne veut pas dire une option facile.

Encore aujourd'hui, les canaux ont une raison d'exister officielle. J'ai rencontré dans ces tunnels plusieurs marraenoloths, qui prétendaient que les canaux navigables débouchaient sur le Styx. Même s'ils étaient réticents à l'idée d'emprunter ces portails, pour un bon paquet de jonc, ils vous y conduiraient. J'ai engagé l'un d'entre eux une fois que je m'étais perdu, et même si je préférerais me couper une main plutôt que de faire confiance à un yuguloth, il m'a servi sans aucune malice. Donc, selon lui, les marraenoloths peut accéder au Styx depuis les canaux, donc avec leur aide, vous pourrez accéder à à peu près tous les Plans Inférieurs.

Une autre chose intéressante est la source de l'eau qui coule dans ces canaux. J'ai demandé à mon passeur squelette de m'amener à cette source, et il m'a amené jusqu'à une salle de près de 20 mètres de large. Au centre de la pièce, se trouvait une cuve d'un mètre 60 de haut et 13 mètres de large d'où gargouillait une eau merveilleusement pure. A mon avis, il devait y avoir à l'intérieur un portail permanent vers le Plan Élémentaire de l'Eau. C'est peut-être une indication intéressante pour un lascar qui aurait à se rendre sur ce Plan Intérieur, mais je n'affirme rien.

Si vous y rendez, cher lecteur, je vous souhaite bonne chance. J'ai eu du mal à

trouver une entrée sûre, et j'ai juré de ne l'indiquer à personne. Je vous conseille d'essayer de passer par les catacombes des Douze factols, je crois qu'il y a un canal pas loin.

Services: Accès au Styx et peut-être au Plan Élémentaire de l'Eau. Le prix dépend de la distance et du Marraenoloth que vous trouverez au-dessous.

8- Les Cataphiles

Quartier des Guildes

Comme Sigil est connue pour avoir été construite par strates se superposant progressivement les unes sur les autres, il y a toujours des mystères à explorer sous les rues, dans les profondeurs de ce que fut la Cité des Portes.

Les cataphiles sont issus de classes plutôt aisées de la population. Dans les premiers temps, c'était la jeune noblesse du Quartier de La Dame qui a développé ce « hobby », et si il a été abandonné là-bas, les jeunes bourgeois du Quartier des Guildes l'ont depuis longtemps repris.

Ces jeunes, pour sortir de la monotonie de leurs vies dessinées à l'avance par leurs parents et leur sang, se réunissent aux heures sombres pour aller explorer des portions toujours nouvelles de souterrains. Les risques sont grands et à ce jeu dangereux, il a quand même fallu que ces jeunes gens bien nés s'adaptent. Les cataphiles possèdent donc tous un équipement d'escalade et de survie tout à fait valables.

Depuis le temps que cette coutume existe, les cataphiles ont développé toute une gestuelle et un langage codé (pictographique, mais aussi un jargon dans le langage parlé) qui leur permet de se reconnaître entre eux (puisque'ils descendent en petits groupes, les groupes ne se connaissent pas forcément les uns les autres).

S'il s'agit d'une pratique un peu vaine (puisque'ils ne sont à la recherche que d'aventure de mystères engloutis), on peut

quand même leur reconnaître le fait qu'ils ont établi des plans des souterrains très aboutis, et que leur langage pictographique permet d'éviter bien des dangers dans les catacombes si l'on sait les lire. Il est clair que le réseau de souterrain le plus balisé est celui du Quartier des Guildes, mais celui de La Dame et celui du Quartier du Marché le sont aussi.

Bien entendu, il y a de temps en temps un de ces jeunes qui disparaît (mangé par un monstre, écrasé par un affaissement ou même englouti par la cité), mais leurs explorations leur ont permis de comprendre pas mal de choses sur la nature de la ville, et il se pourrait qu'ils aient des réponses sur la nature des dabus et sur l'endroit d'où ils viennent.

Un groupe de cataphiles (dont le leader est Stof Loudgren, un genasi de la terre fils d'un puissant membre de la guilde des tailleurs de pierres) prétend même avoir réussi à atteindre le fond du fond de la cité, et avoir vu ce qu'il y a de l'autre côté du mur d'enceinte de la ville. De l'avis de tous, ce ne peut être qu'un mensonge...

9- LA FORTERESSE du Chevalier Valigar

La Ruche

Cette forteresse est maintenant plus une légende qu'une forteresse. Il y a de cela deux ans, un preux chevalier bariaure du nom de Valigar avait décidé de bâtir une place forte au milieu de Ruche, pour y ramener un peu d'ordre et assurer au voisinage une vie plus sûre. Ce Marqué plein d'idéaux était suivi par tout un clan d'humains du Plan Primaire, qui participèrent aussi bien à l'édification de la petite forteresse qu'à la protection du quartier.

A plusieurs reprises, le chevalier et ses gens abattirent des fiélons et autres tire-laines qui traînaient dans le coin, si bien que sur un assez large périmètre, il était moins impossible de vivre.

Mais le chevalier Valigar subit plusieurs tentatives d'assassinats de bandes de Xaositectes ou de malandrins qui voulaient que les choses redeviennent comme avant. Comme le bariaure était un rude lascar, il écarta à chaque fois les menaces qui pesaient sur lui. Mais ces attaques, retrospectivement, aurait dû être prises pour des mises en garde de ce qui allait se passer, puisque définitivement, la Ruche n'acceptait pas cet ordre nouveau.

Un jour, il y a quelques mois, le pâté de maisons commença à changer, sans que les dabus y soient pour quoi que ce soit. L'âme chaotique du quartier reprit ses droits en engloutissant littéralement la forteresse et ses occupants dans les profondeurs des catacombes. En quelques secondes, les maisons qui étaient à la surface, toutes les poutres, les pierres et les morceaux de tôle, dans un gigantesque fracas, disparurent sous la rue. Les rues alentours furent complètement restructurée en quelques minutes, et des bâtiments poussèrent comme des champignons, aussi chaotiquement qu'à l'accoutumée, constitués des morceaux de matériaux disparates qui venaient de disparaître, et de bien d'autres encore.

Les habitants du coin, eux aussi, furent absorbés par la ville. Sur le millier de gens qui a disparu ce jour-là, très peu sont ceux qu'on a revus à la surface. Mais depuis quelques semaines, certains ont réussi à se rassembler aux alentours de l'ancienne forteresse, essentiellement des membres du clan qui l'occupait. D'ailleurs, ils ont pu raconter ce qui s'était passé. Le jour où la ville les a avalés, le sol a semblé se dérober sous leurs pieds, comme si les pièces dans lesquels ils se trouvaient tombaient dans le vide. Dans un grand bruit de pierre, de métal et de bois qui s'entrechoquent et se brisent,

l'obscurité les a avalés, et leur chute a duré plusieurs minutes. Ils ont rapporté plus tard que les pièces de la forteresse ont été séparées les unes des autres et qu'ils ont été éloignés de leurs compagnons. Certains ont été écrasés par les bâtiments en transformation, certains se sont trop gravement blessés dans la chute pour pouvoir bouger une fois en bas.

Mais les deux petits groupes qui se sont rejoints à la surface depuis (environ 45 personnes en tout) ont la même version. Leur périple vers la surface a été long de plus d'une semaine. Ils ont avancé à tâton dans l'obscurité. Ils ont dû rebrousser chemin cent fois à travers un réseau de tunnels toujours plus labyrinthique. Ils ont dû survivre à des monstres sans nom qu'ils ne pouvaient que deviner dans les ténèbres, et que fuir comme ils ne pouvaient les vaincre. Ils ont dû lutter contre la faim, le sommeil, et la soif. Ils ont dû se battre contre le désespoir et la folie qui les étreignaient. Mais après toutes ces épreuves, certains d'entre eux ont rejoint la surface, et le ciel gris de Sigil a pris un goût de paradis.

Depuis, sur les 45 qui sont remontés, une trentaine s'est réunie pour organiser des missions de sauvetage. Ils pensent que peut-être, en bas, dans des conditions de vie précaires, d'autres ont survécu. Ils n'ont pas trouvé trace du seigneur Valigar pour l'instant, ni des leaders de leur communauté. Alors ils ont rassemblé de l'équipement, des vivres, et ils lancent des expéditions allant de plus en plus loin, cherchant toujours à cartographier les souterrains et à avancer plus loin dans ces ténèbres qui ont voulu les manger. Ces aventuriers des souterrains sont péjorativement appelés par les Rucheux « les cavouineurs ».

Chapitre Troisième

Les personnalités de la Cage

Adamok Ebon

Quartier des Guildes, au pub de “la grosse chandelle” ou à l’auberge du “nid de plume”.

Personnalité : prédatrice, froide et directe.

Comportement : même si elle est très intelligente, Ebon ne parle que lorsque c’est nécessaire, et elle choisit ses mots pour qu’ils frappent droit au but. Elle est précise et calcule tous ses coups, refusant de perdre son temps pour quelque chose qui ne l’intéresserait pas.

Combat : trop détachée pour être énervée ou distraite, Ebon attaque avec une précision chirurgicale, adaptant ses méthodes à chaque situation. Elle fait ce qu’il faut pour mettre ses adversaires hors de combat au plus vite, même si ça revient aux tués.

Même s’il y aurait beaucoup à dire sur la chasseuse Adamok Ebon, il n’y a rien que l’on tienne de la lamelin elle-même. C’est une femme de peu de mots et tout ce qu’on peut dire à son sujet n’est que pure spéculation.

On la qualifie parfois de guerrière/ prêtresse, mais ça n’est pas si simple. Physiquement, Ebon est plus grosse que la plupart des lamelins, sa forme humanoïde pleine de

piques étant haute de 2m10. Elle est couverte d’une peau ressemblant à une cuirasse bardée de métal qui semble suinter de pétrole. Des os aiguisés faits de bois, de métal et de glace émergent de sa chair. En fait, les seules parties du corps d’Ebon qui sont découvertes sont ses yeux. La chasseuse vous fixera droit dans les mirettes quand elle vous parlera, même si ses yeux froids d’améthyste ne laisseront jamais échapper la moindre émotion ou le moindre clignement.

Approcher physiquement Ebon est plus que difficile. Lorsqu’elle ne chasse pas sur un autre plan, elle boit du thé à la Grosse Chandelle, une taverne de la rue de la Coque dans le Quartier des Guildes. Cet endroit n’est éclairé que par une chandelle parfumée à la vanille de la taille d’un baril, fixée au centre de la pièce. L’obscurité fait qu’il est difficile de distinguer la lamelin de n’importe quel quoqueret, et c’est ce qu’apprécie Ebon. Les habitués de ce troquet prétendent connaître la chasseuse mieux que quiconque – mais ça ne veut pas dire grand chose.

La chanson telle qu’ils la connaissent veut qu’Ebon ait commencé sa carrière de chas-

seuse avec les dragons de rouille qui attaquèrent la cité lamelin de Zoronor sur l'Achéron. Lors de cette guerre, un mage trouva le moyen de protéger tous les lamelins contre la rouille – comme s'ils avaient besoin de plus de protection ! Le conflit connut donc une fin rapide et les talents de tueuse de dragons d'Ebon n'eurent dès lors que peu d'utilité. L'excitation que lui procurait la chasse lui manquait, alors elle partit à l'aventure. Lorsqu'elle trouva un portail pour Sigil, la première chose qui traversa fut sa dague, pointée en avant et prête à servir, ce qui donne une idée assez exacte de son attitude générale.

Ebon demanda alentour qui était le grossium le plus important pour faire des affaires à Sigil, et on l'envoya à Shemeshka la Maraudeuse au célèbre pub connu sous le nom de la Roue de la Fortune. Ebon y trouva l'arcanaloth mangeant seule à une table, mais le garde du corps de la fiélonne, Colcook, dit simplement à la lamelin qu'il ne savait pas si elle pouvait avoir une entrevue avec sa maîtresse. Ebon lui dit simplement de sa voix grave et profonde : *« demandez ! »* Cela fit rire Shemeshka qui l'invita à s'asseoir. Ebon resta debout et dit : *« je suis une bonne chasseuse. Je peux trouver, attraper ou tuer ce que vous voudrez. Gratuitement. »* Depuis lors, Ebon n'a trahi cette promesse.

Mais l'activité de Ebon s'est pas mal diversifiée depuis. On l'engage non seulement comme chasseuse, mais aussi comme dresseuse d'animaux sauvages ou encore comme guide (beaucoup de Primaires apprécient ses services même si elle a du mal aux supporter). Il faut ajouter que la rumeur court qu'elle sert aussi d'assassin et que le premier travail que lui ait confié Shemeshka fut d'abattre un marchand du Consortium Planaire du Commerce un peu trop vaniteux. Quel que soit le service pour lequel vous voulez engager Ebon, vous ne la convaincrez pas avec du jonc. Elle n'accepte un boulot que si ça l'intéresse, demandant seulement ce qu'il lui faut pour se payer de quoi manger et dormir. La lamelin ne veut rien d'autre que

de quoi vivre une vie dangereuse et palpitante.

A part la Grosse Chandelle et l'auberge du Nid de Plume (la plus élitiste du quartier), Ebon n'a pas de foyer. Elle passe la plus grande partie de son temps en mission ou en voyage. Lorsqu'elle veut une chasse un peu stimulante, elle va volontiers sur la Terre des Bêtes – les animaux intelligents qui y vivent font de bonnes proies, sans parler des dinosaures du Plateau Interdit. Lorsqu'elle veut un challenge plus grand encore, plus *magique*, elle se rend dans les Cavernes de la Pensée d'Ilensine à la recherche d'illithids, dans les Carcères pour ses vaaths ou ses gehreleths, ou encore sur le Plan Primaire en quête de monstres su ou de tyranoeils. Lorsqu'elle travaille pour quelqu'un, elle ramène sa proie morte ou vive à Sigil, selon ce qu'on lui demande. Depuis peu, la mode à Sigil est d'avoir un ethyk ; Ebon pourrait sans doute passer les prochaines années à chasser et domestiquer ces petits lémuriens de Bytopie. Pour la lamelin, entraîner une créature sauvage est une façon de chasser comme cela « doit être fait par la force ».

La plupart des animaux qu'elle chasse et qu'elle abat sont vendus à des habitants de la Cage qui utilisent ces cadavres pour leur viande, leur fourrure, pour la fabrication de bijoux, de potions, d'armes, de composantes de sorts, et à peu près tout ce que vous pouvez imaginer. Ebon a un contrat avec la boutique « Des parties et des morceaux » dans le Bas-Quartier, une boutique souterraine dirigée par un méphite de poussière particulièrement vaniteux nommé Seamus-xanthuszenus. En plus, la chasseuse fournit des animaux exotiques à Mhasha Zakk (Planaire/ femelle humaine/ guerrier niveau 4/ Homme-Poussière/ CN), la taxidermiste renommée des Soins Corporels de Zakk, même si Ebon n'arrive pas bien à voir la beauté qu'on peut trouver à une bête qui ne peut plus bouger.

Moins souvent, Ebon accompagne des groupes d'aventuriers (la plupart du temps des Primaires fraîchement débarqués) pour

une balade dans les plans pour leur montrer des créatures originales. Ces voyages ne sont jamais des parties de chasse ; personne ne peut accompagner la lamelin lorsqu'elle est en chasse. Si les clients insistent pour tuer ce qu'ils voient, Ebon lâchera le groupe pour rentrer à Sigil, les abandonnant à leur sort.

Les gains réalisés lors de ces expéditions « touristiques » payent les virées personnelles de Ebon. Une fois tous les quelques mois, Ebon disparaît purement et simplement et elle ne veut pas dire où elle est allée quand elle revient – ni ce qu'elle a fait. Ces voyages font parler les gens en tout cas, comme Adamok en rentre toujours les mains vides.

« Vous avez pas eu de chance cette fois-ci ? » demande à chaque fois un bibard habitué de la Grosse Chandelle.

« Je n'ai pas besoin de chance », répond Ebon.

Adamok Ebon ; femelle lamelin ; rôdeuse niveau 14 ; Planaire ; Extérieur (Loi) de taille M ; FP 15 ; DV 14d8+42 ; pv 105 ; Init. +2 ; VD 9 m ; CA 19 (contact 15, pris au dépourvu 17) ; BAB +13/ lutte +17, attaque au corps-à-corps +15/+10/+5 (griffes, 1d6+3, 19-20/x2) et +16/+11/+6 (dague venimeuse, 1d4+5 + sort empoisonnement DD14, 19-20/x2) ou à distance +16/+11/+6 (arc long composite de force +3, 1d8+3, 20/x3) ; Attaques Spéciales : tempête de rasoirs, sorts ; Particularités : immunité à l'acide, RD 5/ armes contondantes, vision dans le noir 18 m, particularités métalliques, résistances au feu et au froid (5), compagnon animal (aucun en ce moment), camouflage, maîtrise de style de combat à deux armes, science du combat à deux armes, maîtrise du combat à deux armes, évasion, ennemis jurés, pistage accéléré, empathie sauvage +13, déplacement facilité ; AL : LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +11, vigueur +12, volonté +8

Caractéristiques : force 16, dextérité 14, constitution 16, intelligence 15, sagesse 14, charisme 8.

Compétences : artisanat (fabrication de pièges) +7, concentration +13, connaissance (nature) +7, déplacement silencieux +16, détection +18, dressage +9, discrétion +16, escalade +18, fouille +12, natation +13, perception auditive +18, premiers secours +12, saut +13, survie +17.

Ennemis jurés : aberrations +4, dragons +2, humains +4.

Dons : vigilance, expertise du combat, endurance, science du combat à deux armes, maîtrise du combat à

deux armes, volonté de fer, tir en aveugle, attaque en puissance, combat à deux armes.

Poison : *ajonc à feuilles bleues* – DD 14, 1 en constitution/ inconscience après 1d3 heures ; *venin de gros scorpion* – DD 18, 1d6 en force/1d6 en force ; *mortelame* – DD 20, 1d6 en constitution/2d6 en constitution ; *dague de poison* – DD 14, 1d10 en constitution/ 1d10 en constitution.

Tempête de rasoirs : une fois par jour, Ebon peut exploser, projetant les lames qui constèlent sa peau en un cône de 5 mètres, infligeant 2d6 dégâts perforants à toutes les créatures à portée. Un js réflexe (DD 13) permet de diviser ces dégâts par deux. Après cette attaque, l'armure naturelle de la lamelin passe de +4 à +2 pour 24 heures

Particularités métalliques : certains sorts affectant les armures, comme *métal brûlant*, affecte Ebon comme si elle en portait une impossible à enlever. De plus, les lames qui bardent le corps de la lamelin lui empêchent de porter une armure intermédiaire ou lourde. Elle ne subit aucun dégât de l'acide et est immunisée aux effets de la rouille.

Sorts préparés (3/2/1, NLS : 11, DD 12+ niveau du sort) : 1er niveau : *charme-animal*, *enchevêtrement*, *invisibilité pour les animaux* ; 2^{ème} niveau : *grâce féline*, *soins des blessures modérées* ; 3^{ème} niveau : *morsure magique suprême*.

Possessions : *anneau de nage supérieure et d'escalade supérieure* (25000 p.o.), *dague venimeuse* (8302 p.o.), *anneau de liberté de mouvement* (40000 p.o.), *anneau de protection* +3, arc long composite de maître de force +3 (700 p.o.), 20 flèches (1 p.o.) ; 2 doses d'ajonc à feuilles bleues (240 p.o.), 2 doses de venin de gros scorpion (400 p.o.), une dose de mortelame (1800 p.o.), *chaînes dimensionnelles* (28000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 104443

Wip Ailesauvage

Quartier de La Dame

Wip Ailesauvage (Primaire/ mâle halfelin/ guerrier niveau 4/ Harmonium/ LB) a beaucoup à prouver. Il y a quelques années, lui et son groupe d'aventuriers ont laissé le Plan Primaire derrière eux pour de bon, dans la perspective de se faire un nom dans les plans – mais c'est la taille de Wip qui l'a laissé en arrière – il fait à peine un mètre. Il essaya donc de s'acoquiner avec les seuls qui pouvaient lui offrir pouvoir, autorité et respect : l'Harmonium.

La faction l'entraîna et l'envoya à travers les rues de Sigil. Désormais, Wip se pavane à

travers les quartiers comme s'il faisait trois mètres de haut, à la recherche de biges enfreignant la loi pour pouvoir les traîner jusqu'aux Cours de Justice. Et ce qui est drôle, c'est qu'il s'empporte encore plus facilement qu'un Tête-de-Bois normal – un seul faux pas, une mauvaise parole, et vous encourez l'ire de cet halfelin enhardi. Et il se jette dans les combats sans l'ombre d'une hésitation, sûr que le pouvoir que lui donne sa faction lui permettra de se sortir de tout ça.

Ça, ou la demi-douzaine de Tête-de-Bois qui auront tôt fait d'arriver.

Archibald

La Ruche, la Salle des Fêtes ou le Temple des Abysses

Les tanar'ris sont peut-être les pires monstres du Multivers. Ils se délectent de pervertir le cœur des hommes et prennent plaisir aux massacres pour se repaître de leur chair. Pourtant, un tanar'ri qui se laisse en permanence aller à la barbarie sans jamais se contrôler a beaucoup de chances d'être massacré par ses pairs ou ses supérieurs.

Archibald a toujours été plus malin que ça. Les recherches qu'il a menées il y a longtemps lui ont appris qu'il avait été le conseiller d'un roi lorsqu'il était Primaire dans sa vie antérieure. Bizarrement, il a gardé son don pour la fourberie et pour la réflexion depuis qu'il est devenu fiélon. Joueur d'échecs dans l'âme, il a gravi les échelons de la hiérarchie tanar'ri en sachant toujours éviter les conflits qu'il risquait de perdre. Et si les fiélons sont dits immortels, il leur est à peu près tous arrivé de mourir une fois ou l'autre en mission (ou dans une des batailles de la Guerre Sanglante). Ce n'est pas le cas d'Archibald. On ne peut faire que des pronostics sur son âge, mais si son esprit pouvait être sondé, les souvenirs qu'ils contiennent vaudraient plus que les livres d'histoires les plus anciens. Il a été de toutes les époques, il a connu le début de certains empires, il les a

vu être abbatu des millénaires plus tard et souvent il a joué un rôle dans tout ça.

Archibald a eu de multiples noms, parce qu'il lui a fallu souvent se faire oublier. A l'heure actuelle, il est un glabrezu (les agents secrets des Abysses). Cela fait très longtemps qu'il a cette forme et semble ne pas vouloir en changer (ne pas évoluer en balor par exemple) comme ce rang implique moins de risques que celui de dirigeant. C'est donc la principale qualité de ce fiélon : il est prudent.

Il réside la plupart du temps à Sigil où il adopte des formes humaines assez variées. Par jeu, il lui arrive de prendre celle de Méphisto Phélés (le seigneur pour lequel il lui arrive souvent de travailler), mais il s'en gardera bien en présence de tanar'ris qui pourraient le dénoncer. Il aime à adopter un style gothique très prononcé, ce qui lui donne une place de choix parmi les Sensats qui aiment son emphase. Sa grande intelligence et son non moindre savoir font qu'il sait quasiment tout de la politique sigilienne, et s'il acceptait de parler, il serait une source d'informations extraordinaire.

Il sait recruter les agents qu'il faut, il sait forcer qui il faut (il aime à dominer les gens moins forts que lui par la ruse et par leur biais, s'attaquer à de plus gros poissons sans jamais s'impliquer).

Cette description lui donnerait presque une place dans les rangs des yuguloths. Ce qui fait la différence, c'est qu'au fond de lui, c'est un psychopathe complet. Il a des bouffées de pulsions violentes qu'il passe son temps à réfréner. Son naturel tanar'ri le pousse aux pires extrémités quand sa raison l'enjoint à jouer serré. Alors, il libère ces pulsions quand il en trouve l'occasion. Il aime à habiter dans des taudis de la Ruche pour pouvoir massacrer quelques bibards ou béjaunes égarés, qu'il partage parfois au déjeuner avec des gens de sa race. Cela étonnerait bien les Sensats qui le connaissent bien habillé qu'il vive dans un environnement aussi glauque.

Archibald ; mâle glabrezu évolué ; Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal tanar'ri) de taille Gigan-

tesque, FP 27 : DV 36d8+432, pv 592 ; Init. +0 ; VD 12m ; CA 37 (contact 8, pris au dépourvu 37) ; BAB +36/ lutte +62 ; attaque au corps-à-corps +46/+46 (pincés 3d8+14, 20/ x2, allonge 4,50m) et +44/+44 (2 griffes, 2d6+7, allonge 4,50m, 20/x 2) et +44 (morsure, 3d6+7, allonge 4,50m, 20/x2) ; Attaques spéciales : *convocation de tanar'ris*, étreinte, pouvoirs magiques ; Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, RD (10/bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), résistance à la magie (26), télépathie (30m), vision dans le noir (18m), vision lucide ; AL CM.

Jets de sauvegarde : réflexes +20, vigueur +32, volonté +24.

Caractéristiques : force 39, dextérité 10, constitution 35, intelligence 20, sagesse 18, charisme 20.

Compétences : art de la magie +20, bluff +44, concentration +25, connaissances (plans) +20, connaissance (factions) +20, connaissance de la Guerre Sanglante +20, connaissance des monstres +20, connaissance (mystères) +20, détection +30, discrétion +12, diplomatie +44, fouille +28, intimidation +44, perception auditive +30, psychologie +36, survie +12 (+14 pour pister).

Dons : attaque en puissance, attaques multiples, enchaînement, persuasion, succession d'enchaînements, pouvoir magique rapide (*dissipation de la magie*, 3/jour), arme naturelle supérieure x2, armure naturelle supérieure x3.

Convocation de tanar'ris : une fois par jour, Archibald peut tenter d'appeler 4d10 drechtes ou 1d2 vrock (50% de succès) ou un autre glabrezu (avec 20% de chances). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4^{ème} niveau.

Etreinte : pour utiliser ce pouvoir, Archibald doit réussir une attaque de pince sur une créature de taille G ou moins. Il peut alors engager une lutte lors d'une action libre n'occasionnant pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Pouvoirs magiques : *confusion* (DD 25), *dissipation de la magie*, *image miroir*, *modification d'apparence*, *suggestion* (DD 24), *vol*, *scrutation* (DD 25), *symbole de douleur* (DD 26), *inversion de la gravité* (DD 27), *marteau du chaos* (DD 24), *téléportation suprême* (uniquement lui-même et 25 kg d'objets) et *ténèbres maudites* (DD 25) à volonté ; *mot de pouvoir étourdissant* 1/jour. Niveau 38 de lanceur de sorts. Les DD sont liés au charisme. Une fois par mois, Archibald peut accorder un *souhait* à un mortel. Il utilise ces faveurs pour corrompre les mortels, pour les forcer ou les aider à commettre des ignominies. Plus que les autres glabrezus, Archibald achète ainsi la loyauté de puissants mortels qui lui deviennent redevables (souvent au-delà de leur vie mortelle).

Vision lucide : Archibald bénéficie en permanence des effets du sort *vision lucide* (niveau 36 de lanceur de sort).

Compétences : Archibald bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de détection et de perception auditive.

Possessions : *anneau d'adaptation élémentaire* (24000 p.o.), *amulette d'armure naturelle* +5 (50000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 74000 p.o.

Findley ARTO le COURRIER

N'importe où dans la Cage, mais loge la plupart du temps dans le Quartier de La Dame

Findley (Planaire/ mâle aasimar/ barde 3, guerrier niveau 5, dueliste niveau 3/ Société des Sensations/ CN (B)) est un aasimar d'une trentaine d'année. Svelte et représentatif de ce que peut être l'élégance dans les beaux quartiers, son travail est de parcourir les rues de la Cage pour transmettre des messages : il est l'un des plus célèbres et des plus charmants courriers que compte cette ville. Ses talents de bretteur et son style toujours aussi travaillé en font une icône du romantisme.

Il a grandi dans le Quartier des Guildes d'un père eladrin et d'une mère demi-elfe. Il a toujours eu toutes les facilités et il a fréquenté les meilleurs écoles de la ville. Il sait lire, écrire, compter et ses connaissances tant en histoire qu'en politique ne sont plus à prouver. Ses talents de poète et son habileté à manier le sabre et le pistolet en font le séducteur ultime. Dans quelle strate sociale que ce soit, il parvient toujours à intéresser les dames (en les impressionnant par sa culture ou en leur racontant les aventures épiques qu'il a réellement vécues).

Findley est porté par un idéal d'aventure et de bravoure, ce qui le pousse à toujours rechercher les sensations nouvelles. Il a été brièvement factotum de la Société des Sensations (dont il est toujours membre) mais ses rapports avec la factole devenant trop intimes, il a préféré partir pour ne pas

plonger Eryne Montgomery dans des infidélités qui ne lui auraient rien valu de bon.

Depuis 5 ans, Findley est donc un courrier, travaillant sous les ordres d'Autochon le Sonneur de Cloches, le maître tyrannique de tous les courriers. Mais par rapport à ce « léger inconvénient » de la profession, Findley fait comme pour tout : il ne retient que le meilleur. Il a bien compris que pour vivre heureux, il ne fallait pas jouer les héros.

Le soltif, si l'on creuse bien, c'est que ce personnage n'est pas si romantique que ça. Findley est plus faible que son personnage mi-libertin mi-héroïque ne le laisse paraître. Il a constamment l'impression d'avoir trop de charge sur les épaules, ce qui l'amène à fuir ses responsabilités. Quand son jeu de séduction avec Eryne Montgomery a commencé à mettre la faction en danger, Findley a préféré s'enfuir. Quand Autochon lui prend une part trop importante de ses revenus, Findley fait l'impasse sur ça et il oublie. En vérité, sa vie est faite de ça : il vole de situation romanesque en situation romanesque, vivant des aventures toujours aussi folles, et dès que quelque chose pose problème, il zappe et il ne revient pas.

Il a complètement coupé les ponts avec sa famille (dont l'héritage est trop lourd pour lui, ce qui est peut-être la pathologie principale de sa personnalité). Mais il se trouve que récemment, son père a réussi à lui envoyer un courrier (un comble) pour lui apprendre que sa sœur Nora avait disparu.

Sa sœur a elle aussi de lourds problèmes psychologiques, même si elle ne les a pas gérés du tout comme Findley. La vérité est qu'elle est actuellement serveuse à l'auberge de l'Ange Déchu dans la Ruche. Le degré de vice de ce bouge et la manière dont les gens qui ne sont pas des fiélons sont traités n'augurent rien de bon pour la survie de Nora.

Depuis que Findley a appris la disparition de sa sœur, il y a trois semaines, il semble négliger sa tenue vestimentaire pourtant toujours soignée, passant tous ses moments

libres à poser des questions dans les quartiers pauvres. Il a déjà trouvé trace de sa sœur au Double-Six, où Nora aurait été prostituée quelque temps. Peut-être que la peur de perdre sa sœur va lui remettre les pieds sur terre. Mais après tout ce temps passé à fuir, la redescende risque d'être plus que difficile et il n'est pas impossible qu'on le retrouve un jour à la Loge. Peut-être que s'il avait un groupe d'amis sur lesquels compter, Arigan se sentirait moins seul en ce moment. Mais la manière dont il a toujours vécu fait que les gens sont soit ses admirateurs soit ses ennemis, mais jamais ses amis...

Leyruss Arn

La Ruche

Leyruss Arn (Planaire/ mâle tieffelin/ niveau 0/ NM) avait l'habitude de passer du temps à jouer avec les autres gamins de la Ruche au jeu du portail – comme il y avait toujours des béjaunes à envoyer par les portails menant aux Abysses. Et à ce jeu-là, Leyruss était souvent le meilleur.

Tout cela changea lorsque le Grixxit utilisa un *sceau planaire* pour fermer un portail vers la Géhenne – sans savoir que Leyruss se tenait sur le seuil du passage. Le jeune tieffelin fut découpé en deux de la tête aux pieds. Mais il était trop vivace pour mourir et la partie droite de son corps resta dans la Ruche (un mince rideau argenté couvre toute la partie de son corps où il ne devrait y avoir que des chairs découpées et sanginolantes). Sa partie gauche, pendant ce temps, avait été projetée dans la Géhenne – et ni l'un ni l'autre ne peuvent plus utiliser de portails.

Comme la moitié vivant à Sigil sait tout ce que l'autre moitié sait, quelques négociants le payent pour espionner ce qui se passe sur les Plans Inférieurs. Au fon de lui-même, dans l'obscurité de son cœur, le petit Leyruss sait qu'il lui faut ne refaire qu'un à nouveau. Il ferait n'importe quoi pour le matois qui serait à même de lui apporter de l'aide.

Localisation inconnue

Texte : Scott Kelley ; Dessin : Chris Appelhaus

Planaire/ mâle aasimar [Xiochan sous sa vraie forme]/ LM.

Localisation : Marchosias Chou se trouve parfois dans les musées et autres galeries d'art de Sigil (comme le musée de Magnum Opus). Il prend habituellement l'identité d'un marchand aasimar de Yeoman (une ville de Bytopie) du nom de Kelson Anduhar. Son baratin comme son déguisement (magiquement améliorés) sont virtuellement infaillibles. Il aime l'art, particulièrement celui de l'artiste tieffelin Kilhaus et s'est lié avec une autre esthète, Zadara la titan, après qu'elle ait surenchéri de manière extravagante sur un Kilhaus original. Vous pourrez aussi le rencontrer à la Salle des Fêtes ou dans les Sensoriums, où il se nourrit des informations contenues dans les pierres sensorielles. La seule chose qui saute spontanément aux yeux avec Anduhar (Chou) est son enthousiasme dès qu'il s'agit de chansons sur ce qui se passe hors de la ville, particulièrement si elles concernent la Guerre Sanglante ou les villes-portails.

Cet article du *Tempus Sigilian* est la première et dernière référence claire à Marchosias Chou. En effet, Chou est surtout connu par les sigiliens comme magnat de la presse : il est le créateur et propriétaire du *Journal de la Guerre Sanglante* mais aussi du plus récent *S.I.G.I.S. (Service Indépendant et Global de l'Information à Sigil)*. Ce qui est intéressant, c'est que tous les exemplaires de l'article ci-dessus ont disparu des bibliothèques des Greffiers il y a longtemps. Vous allez me demander où j'ai trouvé ce petit bijou ? C'est simple : ce petit bout de parchemin était tout ce qui restait du fameux reporter de la Guerre Sanglante, Daaras Intwood. J'ai trouvé ça collé sur la première page du journal qu'il a tenu au cours des 70 ans de reportages et d'investigations qu'il a menés. Tout spécialiste de la Guerre Sanglante sait qu'Intwood était reporter pour

le JGS et que ça a participé en grande partie au succès de ce canard.

Lorsque Chou engagea Intwood, il y a de cela une paye, le *Journal de la Guerre Sanglante* était comme le décrit le journaliste du *Tempus Sigilian* : nauséabond à lire. Oh, bien sûr, l'info arrivait vite, mais les contenus faisaient pitié tant ils étaient imprécis. Et puis, lorsque l'ex-Greffier Intwood s'impliqua dans ce torchon, ce fut un changement du tout au tout. Le résultat fit la fortune de Marchosias Chou et le rendit très influent dans toute la Cage.

Mais qui est cet étrange Chou en réalité ? Dans un passage de son journal, Intwood décrit leur première rencontre :

"Lorsque finalement, je décidais de passer outre ses gorilles (les gardes du corps de Chou étaient des Garde Fatals), je fus reçu par Chou dans une petite antichambre éclairée par une unique torche. Je dois dire que j'ai déjà rencontré pas mal de gens bizarres à l'époque où je travaillais aux Cours de Justice, mais ce lascar était vraiment unique ! Il ne faisait pas plus d'un mètre cinquante et son maigre corps était d'un bleu si sombre qu'il paraissait noir. Ses bras étaient beaucoup trop longs pour son corps et les trois doigts qu'il avait à chaque main étaient agrémentés d'ongles aiguisés comme des rasoirs et aussi résistants que de l'acier vert. Sa tête était chauve et oblongue et ses yeux si sombres que je n'arrivais pas à en distinguer l'iris de la pupille. Mais ce qui était le plus étrange n'était pas son allure mais l'impression que sa présence me fit. Tous mes poils se hérissèrent en sa présence et mes poumons furent légèrement brûlés comme si j'inhalais les fumées d'une fonderie. J'ai su dès ce moment que c'était le boulot qu'il me fallait."

Même si Intwood rencontra à nouveau Chou durant les 70 années de leur collaboration, ça n'est que lors de la dernière décennie qu'il apprit des choses sur l'histoire et la généalogie de Chou. Marchosias fait partie d'une race d'assassins issue des fosses de feu de la Géhenne. Selon le journal d'Intwood,

ces créatures sont les rejetons d'un puissant yuguloth (le plus probable est qu'il s'agisse du tristement célèbre Général de la Géhenne) et sont destinée à éliminer des tanar'ris ou des baatezus gênants. Apparamment, ces créatures doivent en partie leur existence au dieu chinois Sung Chiang, ce qui pourrait expliquer le nom de famille "chinois" de Machosias Chou et le style avec lequel son engeance opère (Sung Chiang est le dieu des voleurs). Ensemble, le Général et le dieu des voleurs ont combiné leurs forces pour donner une courte vie à une race d'intelligentes créatures ayant les compétences, la puissance et les moyens de mettre des démons dans le Livre des Morts.

Ça vous étonne, hein, que je parle d'une « courte vie » ? Vous vous dites que ça colle pas ! Je reviendrai là-dessus, mais d'abord, je vais vous dire comment Chou a fait son chemin jusqu'à Sigil. Sur la Géhenne, donc, le Grand Général avait vraisemblablement une horde de ces petits assassins du type de Chou (ces créatures sont des xiaotiens pour les Suppliants de Sung Chiang), cachés dans les cavernes de Krangath (la troisième strate de la Géhenne). A partir de cette base, le Général envoyait ces lascars ici et là mener des missions discrètes d'assassinat.

Dans un passage du journal d'Intwood relatant une visite au Palais de Sung Chiang sur la Géhenne, il est noté que le reporter a entendu une histoire de l'un de ces assassinats par un bige nommé Smol :

"Lors de mon troisième entretien avec Smol, après qu'on se soit vidé quelques godets, il m'a raconté une histoire hallucinante à propos de cet énigmatique tueur de fiélons [xiaotien] : "J'ai entendu une chanson à propos d'un assassin qui serait devenu une légende parmi les xiaotiens", m'a dit Smol, en essuyant du revers de sa manche la bave mêlée de bibe qui lui coulait sur le menton, "tu vois, ce quoqueret aurait apparamment aidé le dianrefosse Bel à se débarrasser de quelques rivaux baatezus fidèles au précédent seigneur d'Avernus, et c'est ça qui a permis à ce dernier d'accéder à ce poste !

C'est peut-être des conneries, mais mes informateurs sont des matois tout ce qu'il y a d'affranchis !" Cela va sans dire, je n'ai pas pu vérifier cette info, parce que Smol n'a jamais cité ses sources."

Est-ce qu'il s'agissait de Chou ? Seules les Puissances peuvent le savoir. Mais il est sûr que Chou s'occupait des missions les plus délicates et sa dernière a été de mettre Règle-de-Trois dans le Livre des Morts (ce cambion fait son business au Passeur du Styx dans le Bas-Quartier). Pourquoi éliminer Règle-de-Trois ? Sois pas con, bige ! Sans doute parce qu'il parle trop, parce qu'il a pelé trop de gens ou parce qu'il a pris position contre la Guerre Sanglante. Ça, c'est bien assez pour lui assurer d'être renvoyé à son créateur ! Quoi qu'il en soit, Chou n'a pas eu de mal à trouver Règle-de-Trois (c'était la partie facile de la mission), mais il a commis l'erreur fatale d'écouter trop longtemps cet affranchi des Abysses.

Sitôt que Règle-de-Trois a embobiné Chou, ce dernier n'a plus su ce qu'il devait faire. Après leur rencontre, Chou abandonna sa mission et erra sans but dans les rues de la Cage pendant des semaines. Il a même fini dans la cabane des Mornés (la Loge) où il finit par comprendre trois choses : 1- il ne voulait plus être le larbin du Général une minute de plus ; 2- il était avisé de se mettre hors de portée de la colère de son ancien maître ; 3- il était en train de mourir.

Ça nous ramène au problème de sa courte longévité théorique. Le Général n'était pas un béjaune : ses créations étaient faites pour dépendre de lui et devaient retourner le voir une fois par an pour une extension de vie, sans quoi elles mourraient. Chou, de ce fait, avait besoin d'une solution rapidement. Il garda malgré tout son sang-froid propre aux assassins et s'occupa de ses problèmes les uns après les autres.

Premièrement, il trouva une cachette grâce à la trafiquante de cartes des Dédales Djherk'nlarr. Il troqua une de ces cartes contre un puissant objet magique (peut-être un de ceux du Général ?), ce qui lui permit

de trouver un endroit tranquille dans le Royaume du Dessous (les tunnels sous la cité de Sigil). C'est là qu'il rencontra l'Entité connue sous le nom de Tant-en-Un (ce personnage est décrit plus loin), qui l'aida à résoudre ses autres problèmes. Tant-en-Un trouva en Chou un allié et vice-versa. Chou avait ce qu'on peut appeler du "savoir-faire" et il put aider le collectif de rats-crânes dans sa recherche de connaissance. Ensemble, ils fondèrent le *Journal de la Guerre Sanglante*, le premier pas de Chou vers la fortune nécessaire à sa survie.

Mais comment ce lascar resta-t-il en vie ?

Grâce à Verden, la Prolongeuse (qui travaille à "la Roue de la Fortune" dans le Quartier de La Dame). Tant-en-Un, qui avait sondé l'esprit d'une des pauvres victimes de Verden, avait découvert la manière dont elle draine la vie des gens pour prolonger la sienne. Il fallut juste exercer un peu de pression sur cette elfe par le biais de Parakk l'attrapeur de rats, pour qu'elle communique sa technique d'absorption à Chou. Sa peur que son secret soit mis au grand jour était telle qu'elle cracha le morceau. Chou la remercia en n'en disant rien et en lui donnant suffisamment de jonc pour qu'elle lui trouve quelques proies à drainer. Et de fait, la technique fonctionna mieux que prévu ; une seule absorption suffit à prolonger la vie de Chou d'une année entière.

A l'en croire, sa nouvelle fortune et ses puissants alliés valaient bien le sacrifice d'un péquin par an. A présent, Chou a tout cela : l'argent, la puissance et la perspective de rester en vie. Avec le temps, le travail de Chou lui a permis d'avoir des contacts partout dans la Cage et, mieux encore, un réseau d'informateurs, de mercenaires et de divers trafiquants d'armes de la Guerre Sanglante. Comme il peut avoir des informations sur ce conflit avant tout le monde, il y a pas mal de lascars qui voudraient s'en faire un ami, parce qu'il serait idiot de penser que tout ce qu'il apprend finit dans son journal. Il y a des infos qui s'achètent, et d'autres pour lesquels il faut tuer.

Durant ces 70 années de reportage, Intwood a progressivement découvert l'immensité du réseau de Chou, même si pendant longtemps, ça n'a pas prêté à conséquence. C'était la Cage après tout, et d'autres collectionneurs d'infos comme Shemeshka la Maraudeuse ont des réseaux beaucoup plus développés. Mais ce fut la pièce finale de ce puzzle qui fit qu'Intwood changea d'attitude : Chou commençait en fait à vouloir changer le cours de la Guerre Sanglante pour servir ses buts personnels ! Un renseignement ici, un soltif là et toute une guerre peut changer de direction. De même qu'une invasion peut se faire sur un autre Plan. Il faudrait que de l'eau coule sous les ponts du Styx pour la Guerre Sanglante change en quoi que ce soit, mais pourquoi serait-ce impossible ?

Avec la sortie de *S.I.G.I.S.* et le recrutement de quelques aventuriers, militants (et quelques anarchistes, dit-on) comme reporters (à l'image du reporter Zeines Panck), l'influence de Chou s'est étendue en Outreterre et au-delà et c'était déjà trop pour Intwood. A la fin de sa vie, il avait la conviction que Chou voulait prendre sa revanche sur le Général de la Géhenne ou encore qu'il voulait libérer ses frères du contrôle du Général. Le dernier soltif qu'il y a dans le journal d'Intwood concerne quelque chose (ou quelqu'un) appelé Maeldur. Malheureusement, Intwood ne donne pas plus de détails que quelques contacts de Chou parmi les baatezus. Cette information date du moment où Intwood couvrit l'invasion de l'Outreterre, juste avant d'être mis dans le Livre des Morts.

Alors vous vous demandez peut-être comment je sais tout ça et où j'ai trouvé le journal d'Intwood ? Et bien, bige, je sais tout ça parce que c'est moi qui ait trouvé son corps sur un bûcher funéraire en Outreterre, et qui ait renvoyé ses cendres à sa soeur, Maija Intwood. Je suis sûr qu'il vaut mieux qu'elle ne voit pas ce journal. Après tout, elle fait du bon boulot de reporter pour le *S.I.G.I.S.* et on voudrait pas ruiner tout ça, non ?

TEMPUS SIGILIAN

[daté d'il y a 72 ans]

SUCCES POPULAIRE POUR LE NOUVEAU JOURNAL SUR LA GUERRE SANGLANTE

Sigil – la dernière chanson qui circule dans le centre du Grand Bazar tourne autour de la sortie d'un nouveau canard : Le Journal de la Guerre Sanglante. On parle surtout de la rapidité hallucinante avec laquelle le JGS a annoncé les débuts d'un nouvel affrontement de la Guerre Sanglante sur le champ de bataille des Orties juste quelques heures après son début effectif. Même si ce journal paraît à Sigil que depuis 15 jours, il est déjà très populaire, particulièrement dans le Bas-Quartier et la Ruche. Et cette célébrité immédiate n'est pas due à cette rapidité à rapporter l'information, mais aussi au style adopté (ils n'hésitent pas à entrer dans le détail des explosions de violence).

Le fondateur du Journal de la Guerre Sanglante, un lascar du nom de Marchosias Chou, dit que son journal donne une nouvelle dimension à la Guerre Sanglante. Chou est un lascar à l'aspect assez bizarre dont les origines sont inconnues, et qui au mieux, peut être décrit comme un mélange entre un arcane et un babau. Même si Chou ignorait mes recherches sur sa généalogie (je dit "il" mais au fond, j'ai aucune info à ce niveau-là), il m'a parlé de son journal avec beaucoup d'enthousiasme.

"Jusqu'ici, les nouvelles de la Guerre Sanglante arrivaient plusieurs jours, voire plusieurs semaines après la fin de la bataille", m'a confié Chou avec son débit étrange et saccadé. "Mais c'est plus le cas. Le but de mon journal, c'est justement de donner des infos au jour le jour.

Comme la marée de la Guerre Sanglante monte et descend, le JGS sera là pour en découvrir les dessous et les raconter à nos lecteurs. Mercenaires, Greffiers, négociants, bookmakers et tout ce qui font leur beurre sur la Guerre Sanglante connaîtront la chanson avant le lendemain midi. On peut pas, bien entendu, suivre chaque événement de ce vaste conflit mais je vous promet que si vous lisez JGS, vous pourrez avoir une idée juste de ce conflit et ce, avant tout le monde. Les prétentions de Chou quant à sa rapidité ont été respectées jusque-là.

Les nouvelles brûlantes se sont révélées fiables. Les habitants de la Cage sont agréablement surpris de la rapidité avec laquelle les articles arrivent (le lendemain au plus tard). Plus que toute autre chose, ce facteur rapidité donne au Journal de la Guerre Sanglante un avantage concurrentiel sur d'autres feuilles de chou comme La vie en temps de guerre, qui donne les mêmes informations avec quelques jours de retard. Cela dit, pour ce qui est de dévoiler les soltifs de la Guerre, le JGS aurait besoin de quelques améliorations : on dirait que les articles sont rédigés par quelque hobgoblin de l'Achéron couché dans une tranchée de la Géhenne pour éviter de prendre des coups. Aucun mot ne fait plus de deux syllabes et les phrases sont si bicornues que vous avez l'impression de rien comprendre.

Le JGS a été une véritable bombe dans la Cage, et il a le potentiel de changer pour de bon la manière dont on écrit sur la Guerre Sanglante. Mais, selon moi, le JGS a besoin de gagner en qualité. Sans ça, il pourrait bien couler comme pas mal d'autres journaux avant lui.

Quartier de La Dame, forteresse du Sankar ou n'importe où dans Sigil

Le capitaine Danahis (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 7/ Harmonium (capitaine)/ LN(B)) est une femme de la quarantaine qui a acquis pas mal d'importance dans les rangs de l'Harmonium. C'est une femme d'épée avant tout, qui s'est engagée dans la milice dès son plus jeune âge, son père étant déjà un partisan de l'Harmonium. On peut dire qu'elle s'est construite toute seule, puisqu'elle a grandi dans le Bas-Quartier et qu'elle s'en est sortie pour le richissime Quartier de La Dame. Mais les engagements philosophiques de ses parents pourtant d'origine modeste ont pu permettre cette évolution.

Elle a donc commencé au rang de milicienne, devant supporter l'âpreté des patrouilles à toute heure et dans les lieux les plus mal famés de la cité. Elle a appris à cette époque quelque chose d'essentiel : même en agissant au mieux de ses possibilités pour rendre la vie des gens plus sûre, même en risquant sa vie pour eux, elle ne récolterait que leur mépris ou même leur haine (peut-être est-ce la malédiction des gars de l'Harmonium ?).

Quoi qu'il en soit, c'est à cette époque que l'intelligence de Myriam Danahis lui a permis de sortir du lot. Elle était alors basée à la Caserne et on commença à lui confier des tâches administratives mineures dont elle s'acquittait avec un sérieux toujours égal, en marge de son travail de patrouille (la faculté de lire, écrire et compter la faisait d'ores et déjà sortir du lot au niveau des hommes d'arme de l'Harmonium). Peu à peu, elle fut remarquée par des grossiums de la faction (Tonat Shar en premier lieu), ce qui la propulsa au rang d'inspectrice en quelques mois. Probablement est-ce à cette époque que Danahis a le plus progressé, comme elle a mené de nombreuses enquêtes (pour meurtres, disparitions, vols et diverses magies noires). Elle a pu découvrir les dessous pas

toujours propres de la politique sigilienne, des Seigneurs Dorés ou des marchands fortunés. Elle s'y est fait de nombreux contacts (parmi lesquels plusieurs sont devenus ses débiteurs), a appris les codes de ces milieux nantis.

Elle travaillait souvent avec Dario (qui est maintenant rédacteur en chef de la Gazette du Bas-Quartier), et tout a changé pour eux après une enquête qu'ils ont menée en parallèle. Danahis travaillait sur le meurtre d'un négociant du Quartier du Marché. Dario l'avait aidée en tabassant deux ou trois aigrefins travaillant pour Trunfeld, du Billot du Boucher, et ça les avait mis sur la piste d'un grossium du Quartier de La Dame. Après qu'ils ont remonté cette piste, il est devenu de plus en plus évident que la prestigieuse famille d'Arlen était impliquée, par personnes interposées. Mais ni Dario ni Danahis ne purent finir cette enquête. En l'espace d'une journée, deux événements se succédèrent après que l'affaire leur eut été retirée : Dario fut mis en cause par sa hiérarchie et par les Greffiers à cause de ses méthodes brutales et sa manière de s'acoquiner avec la pègre pour avoir ses infos (ce qui lui valut quelques jours plus tard d'être viré) ; Danahis obtint quant à elle une promotion, qu'elle accepta, devenant capitaine de l'Harmonium.

Depuis lors, elle gère la petite forteresse de Sankar, à l'extrémité du Quartier de La Dame, non loin de l'Armurerie. Son travail de supervision des patrouilles, des plaintes et des enquêtes font qu'elle n'est plus très souvent sur le terrain. Ses compétences et ses contacts, cela dit, lui valent de s'occuper des relations entre l'Harmonium et les Seigneurs Dorés, ce qui constitue une activité assez prenante. Là, son tact devenu légendaire lui permet d'avoir ses entrées dans à peu près toutes les grandes maisons. Elle sait qu'elle ne reste qu'un bon chien de garde pour tous ces seigneurs, et qu'en dépit de leurs bonnes manières, ces derniers la mépriseront éternellement pour n'être pas née parmi eux. Mais au moins, ils acceptent son existence et font spontanément appel à elle quand ils

recourent aux forces de l'Harmonium. Elle a d'autant plus de débiteurs dans ce quartier où les services valent si cher. La forteresse de Sankar représente près d'une centaine de soldats de l'Harmonium, dont l'objectif principal (quoi qu'officieux) est de filtrer les gens arrivant du Bas-Quartier (il serait malvenu qu'une manifestation ou une émeute en provenance des quartiers pauvres arrive jusqu'ici).

Les supérieurs du capitaine Danahis autant que sa famille se posent des questions sur elle. Personne ne sait vraiment si elle a accepté de mettre de côté ses idéaux par ambition (ce qui signifierait peut-être qu'elle tait beaucoup de choses pour garder sa place et même avancer). Il est possible aussi qu'elle mette tous ces soltifs de côté jusqu'au moment propice où elle pourra faire tomber beaucoup de monde parmi les grossiums de la ville.

On peut cependant dire qu'elle est une des rares dans sa faction à n'avoir pas renié Dario qui était vraiment proche d'elle. La chanson dit qu'ils partagent ce qu'ils savent. Cela dit, même Dario ne peut avoir de certitudes sur elle : mettra-t-elle en péril sa position privilégiée pour faire tomber ceux que lui considère comme « des pourris » ?

Duprak Jarnesh

Quartier de La Dame

Le plus neutre des Chevaliers de La Dame est Duprak Jarneesh (Planaire/ homme/ P10/ NG), qui se surnomme lui-même Le Seigneur des Richesses, un prêtre de Puchan, un grand dieu des richesses, des relations humaines et

du voyage. Duprak a prit l'aspect richesse dans les enseignements de son dieu et l'a poussé à l'extrême, demandant de gros dons de ses ouailles pour le bien du dieu, il a aussi fait de nombreuses prédictions pour des échanges entre Grandes Demeures ou entre Chevaliers du Quartier. On dit qu'il va poser les fondations du premier temple de Sigil dédié à Puchan. Tous les fidèles le croient et se préparent au moment où il faudra commencer les travaux. En vérité, Duprak espère réellement construire ce temple, mais en priorité, il veut abattre les Chevaliers du Quartier qui oppressent le peuple de Sigil. Pour cela, il tente de devenir l'un d'entre eux.

Djhek'nLARR

Quartier des Gratte-Papier, en train de vendre des cartes dans les tavernes ou n'importe où dans la Cage

Personnalité : persuasive, hypocrite, impitoyable.

Comportement : Djhek'nLarr sait repérer ceux qui vont pouvoir se laisser prendre à ses ruses. Elle saura embobiner ses victimes en les encourageant à se rebeller, puis elle fera machine arrière quand il leur sera devenu impossible de reculer et qu'ils auront vraiment des ennuis. Lorsqu'elle vend ses cartes, elle fait comme si elle vous faisait une fleur, même si le prix en est exorbitant.

Combat : Djhek'nLarr n'est pas du genre à attaquer en premier. En combat, elle poussera ses ennemis à abaisser leur garde, pour leur faire une *poigne électrique* ou une *main spectrale* au corps-à-corps (elle peut aussi utiliser son épée dans ces cas-là). 2d6 lascars engagés par Zadara la titan (tous guerriers niveau 4) viendront à sa rescousse dans 50% des cas.

Citoyens, prenez garde!

Mise en garde, sur ordre du factol Sarin de l'Harmonium

Méfiez-vous de la peleuse amatrice de jonc dont la description suit : femelle githyanki (même si elle essaye souvent de passer pour une githzerai, particulièrement auprès des béjaunes), 1M80, trappue, un grand visage allongé avec de fines oreilles pointues et des yeux d'un noir assassin. Sa peau est d'un jaune plus profond que ceux des autres githyankis – presque celle des pêches d'Arcadie. De courtes mèches de cheveux tressés se dressent sur sa tête comme une araignée grouillant dans les ténèbres. Des petites créoles d'argent pendent de chacune de ses oreilles et une autre de son nez. Habituellement vêtue d'une grande cape noire sans capuche, couverte de perles pourpres, elle ne se déplace jamais sans une épée, magique si possible.

Cette criminelle s'est elle-même nommée Djhek'nlar, même s'il n'est pas sûr que ce soit son véritable patronyme. Elle se présente à ses victimes sous le nom de Djhek'nlar, Djhek'rackrir, Djhek'faa et Pnor (et bien d'autres noms encore). On la trouve souvent dans le tranquille Quartier des Gratte-Papier, dont elle hante les tavernes et autres débits de boisson la nuit venue, à la recherche de béjaunes disposés à lui acheter l'une de ses cartes insensées. Ces plans sont intrinsèquement blasphématoires, puisqu'ils dévoilent les Plus Justes et Secrètes des Peines qu'inflige sa Sérénité, La Dame des Douleurs – les Dédales.

La possession d'une telle carte est un délit, passible d'amende, de travaux forcés, d'emprisonnement ou de mort!

Mais commet-elle ces crimes uniquement pour du jonc ? Croyez-vous vraiment qu'elle serait si obstinée si tel était le cas ? Certains pensent que que Notre Dame n'a pas toujours eu le pouvoir de créer des Dédales pour y mettre ceux qui voudraient prendre sa place, et que par conséquent, il faut essayer d'examiner, de comprendre ce pouvoir et pourquoi pas de se l'approprier. La position officielle de l'Harmonium est que Djhek'nlar essaye justement d'apprendre le soltif des Dédales, ce qui serait le meilleur moyen de rivaliser avec La Dame sans risquer un aller simple vers cette prison.

Pour cela, la gith ne peut pas oeuvrer seule. Nous avons noté en plusieurs occasions, qu'elle a fait appel à la titan Zadara, dont la fortune est aussi douteuse que les motivations. Cela dit, aucun lien entre ces deux là n'a pu être établi concernant des méfaits qu'elles auraient commis ensemble, mais il est possible que Djhek'nlar mette ses cartes par écrit sur ordre de la titan.

Malheureusement pour les honnêtes gens, refuser d'acheter l'une des cartes de cette mécréante ne vous garantie pas de ne pas subir ses méfaits. La chanson est arrivée jusqu'à la Caserne que la githyanki provoque le fait que des béjaunes se retrouvent coincés dans des Dédales. Après quoi elle les rejoint dans leur lointaine prison, qu'elle en cartographie tous les recoins, puis qu'elle retourne à Sigil avec un plan de plus dans sa collection (et s'il lui arrive de tomber sur une de ses victimes dans le Dédale, elle tente de la tuer ou elle en exige une somme incroyable pour l'en faire sortir, selon son humeur).

N'imaginez rien cependant : nous ne supposons certainement pas que Djhek'nlar soit capable de créer ses propres Dédales. Au contraire, elle manipule, elle encourage et va même jusqu'à charmer magiquement les autres pour qu'ils se rebellent suffisamment contre La Dame et ainsi être envoyés dans un Dédale (il est évident que cette malfaisante créature a déjà attiré l'attention de La Dame sur elle, mais le jour où elle recevra son châtement n'est connu que de La Dame elle-même). La manière dont Djhek'nlar s'y prend pour peler les autres peut être aussi simple que de leur vendre des figurines d'Aoskar, le dieu des portails heureusement exilé par La Dame, comme les béjaunes ne connaissent rien à l'histoire de Sigil.

Arborer le symbole d'Aoskar, même si ça vous rendra passible de deux ans de travaux forcés, n'est pas totalement suffisant pour vous valoir un voyage dans un Dédale. De ce fait, Djhek'nlar pousse en plus les autres vers des activités beaucoup plus risquées, les convaincant de saboter le travail des dabus ou les portails de la cité. Nous pensons que le bige qui détruit des portails et se fait nommer le Grixxit (vous en saurez plus en lisant l'avis de recherche qui le concerne) est une des victimes de Djhek'nlar, quelqu'un qui s'est laissé convaincre par son baratin odieux – nul doute que cet autre malfaiteur finira dans un Dédale.

Les ambitieux sont les cibles préférées de Djhek'nlar. Elle dirige les assoiffés de pouvoir pour qu'ils se rebellent contre le pouvoir de la cité et celui de La Dame. Sur les trois mois qui viennent de passer, l'Harmonium a tué dans l'œuf trois rebellions en préparation. On n'a jamais trouvé la gith parmi les conjurés, même si chacune des personnes que nous avons interpellées en ont fait la description approximative.

Il faut remarquer que pour tendre sa toile, Djhek'nlar utilise une technique qui est un peu son motus operandi : elle prend systématiquement un objet de ses victimes – un objet personnel quelconque : une pièce, une broche ou une dague... C'est ce que nous avons pu découvrir auprès des pauvres bougres que nous avons arrêtés. Nous avons dans l'idée que la gith se sert de ces objets pour suivre les béjaunes dans les Dédales lorsque La Dame les y a envoyés.

Comment? Nous la suspectons d'être une hr'a'cknir – une classe de githyanki qui sent, collecte et capte l'énergie du Plan Astral. On a émis la théorie que les quoquerets jetés dans des Dédales laissent une trace psychique derrière eux, un peu comme la corde d'argent d'un voyageur Primaire dans l'Astral. Peut-être qu'en conservant un objet de ces personnes, Djhek'nlar peut suivre cette piste jusqu'au Dédale en question.

Peut-être que la piste mène à un portail caché dans la Cage relié aux Dédales (lorsque Djhek'nlar trouve ce passage, elle peut utiliser le sort de « sentir les portails » – ou payer un mage pour qu'il trouve

la clé de ce portail). Il est aussi possible que la gith suive cette piste par le chemin le plus long, à travers les brumes de l'Ethérée Profond. Quoi qu'il en soit, son pouvoir de transplanage ne peut pas lui permettre de pénétrer dans les Dédalles.

Il ne peut pas non plus lui permettre d'en sortir. Mais une fois qu'elle a cartographié chaque recoin de cette prison mouvante, il se peut qu'elle suive sa propre piste psychique pour rentrer à Sigil. Nous n'avons pas trouvé d'autre possibilité expliquant comment elle peut sentir le moyen de sortir de ces Dédalles alors que ses occupants n'y parviennent pas, eux.

Pour résumer : si Djhek'nlarr vous approche pour vous vendre une carte, si elle vous propose de vous guider dans un Dédalle pour retrouver un ami disparu ou un objet, si elle vient vous voir pour que vous l'aidiez à découvrir la clé d'un portail ou si elle veut vous « épauler » dans une opération illégale (dans l'espoir de vous faire envoyer dans votre futur Dédalle personnel), appelez directement un garde de l'Harmonium.

Ne pas agir ainsi fera de vous son complice.

Par Ordre du factol Sarin

Djhek'nlarr ; femelle githyanki ; guerrière niveau 7, magicienne niveau 4 ; Planaire ; Libre Lige ; humanoïde de taille M (1m80) ; FP 13 : DV 7d10(guerrière)+ 4d4, pv 43 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 17 (pris au dépourvu 14, contact 17) ; attaque au corps-à-corps +11/+7 (épée longue +2, 1d8+5, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : ; Particularités : capacités de faction, appel de familier, vision dans le noir 18m, pouvoirs magiques ; RM psionique 16, pacte avec les dragons rouges ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +6, volonté +6.

Caractéristiques : force 13, dextérité 16, constitution 10, intelligence 14, sagesse 11, charisme 7.

Compétences : art de la magie +8, concentration +6, connaissance (plans) +8, connaissance (Sigil) +9, connaissance (mystères) +8, escalade +7, intimidation +4, natation +7, saut +7.

Dons : écriture de parchemins, arme de prédilection (épée longue), spécialisation martiale (épée longue), science du critique (épée longue), attaque éclair, esquive, expertise du combat, souplesse du serpent, attaque en rotation.

Pouvoirs magiques : 1/ jour : *changement de plan, traceur psionique* (en posant un traceur sur une victime, Djhek'nlarr sait où elle se trouve, qu'importe le plan sur lequel elle est). La combinaison de ces deux pouvoirs fait que cette githyanki parvient à se rendre jusque dans les Dédalles. Elle n'a ensuite aucun mal à les cartographier comme d'autres *traceurs* lui indiquent directement où est le chemin le plus court vers la sortie du Dédalle.

Sorts (4/4/3, NLS : 4, DD 12+niveau): 0ème niveau : *détection de la magie, lecture de la magie, ouverture/ fermeture, message* ; 1er niveau : *charme-personne, compréhension des langages, décharge électrique, détection des passages secrets* ; 2ème niveau : *main spectrale, déblocage*.

Possessions : *bracelets d'armure* +4 (16000 p.o.), *épée longue* +2 (8315 p.o.)

Valeur de l'équipement : 24315 p.o.

Capacités de faction : +2 aux js de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition (y compris psioniques, y compris ceux qui ne permettent normalement pas de js).

Rabais : 20% de rabais sur ses achats sur le Grand Bazar (hors immobilier et objets magiques).

Réseau d'informateurs : sur le Grand Bazar, bénéficie d'un +10 à ses jets de renseignement.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs.

L'Erafleur

Quartier des Gratte-Papier

L'Erafleur (Planaire/ mâle humain/ mage niveau 14/ Signe de l'Un/ CN) est un tueur impitoyable dont le véritable nom reste inconnu. C'est un dangereux azimuthé qui s'est emparé de la philosophie du Signe de l'Un pour en tirer ses propres conclusions sur la vie, particulièrement horribles. Alors que les Signeurs tendent à se voir comme le centre du Multivers, l'Erafleur croit qu'il *est* le Multivers ; les bâtiments, les gens, et même les plans eux-mêmes seraient des parties de son corps. Comme d'autres coupent leurs cheveux et se lavent le visage, l'Erafleur se « raffraîchit » en détruisant des bâtiments avec les *éclairs* et en éliminant des animaux avec des *projectiles magiques*. Il tolère les gens – qu'il considère comme ses doigts, ses yeux et ses oreilles – sauf ceux qu'il trouve peu coopératifs ; ils sont incinérés avec des *boules de feu*, tués par ses ongles empoisonnés ou envoyés sur un autre plan.

Cette dernière capacité le rend particulièrement dangereux. Les sages pensent qu'il a une espèce de clé ouvrant un portail nomade vers les Plans Extérieurs, capable de projeter les gens vers une localisation toujours renouvelée par un obscur moyen toujours inconnu (comment il connaît cette clé reste un mystère). En traçant un cercle en l'air avec ses longs doigts et ses longs ongles, l'Erafleur crée ce nouveau portail et l'ouvre. N'importe quel quoqueret qui a le malheur de se trouver à portée est absorbé par le portail vers le Plan Extérieur qui y est relié (c'est probablement cette capacité qui lui donne sa conception du Multivers ; la chanson dit qu'il fut un jour volontaire pour une opération chirurgicale à l'Infirmierie des Esprits Las, qui devait lui enlever ses migraines chroniques et qu'il a perdu l'esprit durant l'opération). Lorsqu'il deviendra une trop grande nuisance, La Dame l'enverra sans doutes dans un Dédale. Jusque-là, il faut faire attention.

L'Erafleur passe ses journées à parcourir le Quartier des Gratte-Papier, à la recherche de bâtiments imparfaits ou de créatures à éradiquer. Sa définition de l'imperfection demeure cependant un mystère ; des immeubles récents sont aussi susceptibles d'être détruits que des taudis, et des marchands richement vêtus ont autant de chances d'être sa cible que des bibards avachis par terre (il semble cependant avoir une aversion pour les couleurs vives). Grâce à ses sorts de *téléportation* et d'*invisibilité*, les efforts pour le capturer sont restés sans résultats. La Chambres des Orateurs, qui a pris ombrage du fait qu'il pervertisse ainsi la philosophie du Signe de l'Un, a offert une prime de 10000 p.o. pour son éradication.

L'apparence extérieure de l'Erafleur n'a rien d'effrayante. Il porte une large robe blanche et un collier doré portant le symbole des Signeurs. Sa démarche est calme et assurée, un gentil sourire égaye son visage. Il parle d'un ton apaisant, même à ceux qu'il envoie vers un autre plan. Il apprécie les débats philosophiques et on le voit souvent dans le lieu public créé à cet usage (le

Trianon) – Sura est d'ailleurs trop effrayée pour l'éconduire. Lorsque la foule lui devient trop hostile, il se téléporte.

L'Erafleur ; mâle humain ; magicien niveau 14 ; Planaire ; humanoïde de taille M ; FP 15 : DV 14d4+42, pv 66 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 27 (pris au dépourvu 25, contact 22) ; attaque au corps-à-corps +7/+2 (ongles empoisonnés, 1d3+poison, 20/x2) ; Attaques spéciales : ongles empoisonnés ; Particularités : *création de portails*, appel de familier ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +10, vigueur +11, volonté +15.

Caractéristiques : force 10, dextérité 14, constitution 16, intelligence 22, sagesse 14, charisme 10.

Compétences : art de la magie +23, concentration +20, connaissance (mystères) +23, connaissance (exploration souterraine) +23, connaissance (ingénierie et architecture) +23, connaissance (plans) +23, connaissance (Sigil) +23, décryptage +23, profession (destructeur) +19.

Dons (6): incantation rapide, sorts jumeaux*, dédoublement de rayons*, école renforcée (évocation), école supérieure (évocation, fabrication de baguettes, écriture de parchemins).

*dons du Complete Arcane

Sorts (4/6/6/5/5/4/4/3, NLS : 14 , DD 16+niveau ; DD 18+niveau pour les sorts d'évocation): 0ème niveau : *détection de la magie* x4 ; 1er niveau : *projectiles magiques* x2, *protection contre le bien*, *bouclier*, *brume de dissimulation*, *monture* ; 2ème niveau : *vision dans le noir* (actif), *modification d'apparence*, *lévitation*, *détection de l'invisibilité*, *invisibilité* ; 3ème niveau : *rayon affaiblissant* dédoublé, *boule de feu*, *antidétection* (actif), *dissipation de la magie*, *vision magique* ; 4ème niveau : *rayon ardent* dédoublé (8 rayons), *rayon de glace** dédoublé, *porte dimensionnelle*, *rayon arc-en-ciel* dédoublé, *bouclier de froid* ; 5ème niveau : *projectiles magiques* (sorts jumeaux), *bouclier* incantation rapide, *protection contre le mal* incantation rapide, *cône de froid* ; 6ème niveau : *champ de force*, *prévoyance* (*porte dimensionnelle*, s'il tombe à moins de la moitié de ses pvs) *explosion de feu**, rapide (à quintessencer), *explosion de feu*(e)* sorts jumeaux, ; 7ème niveau : *boule de feu* (e) rapide (à quintessencer avec le sceptre), *lance de son*(e)* rapide (à quintessencer avec le sceptre), *rayons prismatiques* (e).

* sorts du Compendium arcanique.

Création de portails : 1/ jour, après trois rounds de préparation, apparaît un disque lumineux d'1m50 de diamètre, à 1m50 au dessus du sol, à 3 mètres de l'Erafleur. Ce dernier dit tout haut le nom du plan vers lequel doit mener ce portail pour que ça fonctionne. Tous les personnages, lui excepté, dans un rayon de 3 mètres sont avalés par le conduit sauf s'ils

réussissent un js réflexes DD 25, le conduit disparaît après 1d4 rounds.

Poison : le poison dont sont enduits les ongles de l'Erafleur infligent en effet principal et secondaire une perte d'1d3 en constitution (DD 18)

Possessions : *bandeau d'intelligence +4, cape de résistance +4, sceptre de métamagie quintessence mineur, bottes de téléportation, bracelets d'armure +5, baguette de boule de feu (34 charges), anneau de protection +5, amulette d'armure naturelle +5, anneau d'esquive totale, grimoire, sacoches à composantes, 2 charmes de coeur.*

L'Escouade des Renégats

Copyright 1999 texte et dessins de Belarius

Planaires / modrones neutres (quadrones)
/ 4+4 DV / LN

La folie est quelque chose de relatif. C'est que vous diront les Mornés de la Loge. Que vous soyez fou ou non dépend de ce que vous êtes et ce que vous avez été. Un bon exemple est celui de l'Escouade des Renégats, un trio de modrones renégats de Sigil.

Le fait est qu'ils ignorent qu'ils sont des renégats. Ils croient de toute la force de leur petit coeur mécanique qu'ils font toujours partie de la hiérarchie modrone. Par conséquent, ils ne s'appellent pas eux-mêmes, "l'Escouade des Renégats". Ce terme a été inventé par Baeneral Pikestaff, le premier à avoir découvert ce qu'ils étaient vraiment.

La plupart des lascars font confiance aux renégats quand ils disent faire toujours partie de la hiérarchie. Après tout, la chanson dit qu'un renégat est un quadron qui a perdu ses pouvoirs, et sa capacité à voler. Or, les renégats peuvent voler. De la même façon, ils possèdent toujours leurs capacités de combat et leur rigide schéma de pensée.

L'explication à ceci est simple : ils ignorent qu'ils sont des renégats et peuvent donc agir comme s'ils n'en étaient pas. Un cas similaire est apparu à Chambard, où le juge modrone renégat Trictacalus a gardé son apparence et ses capacités de decaton après la Marche des Modrones par le seul pouvoir de ses croyances. Ceci, ajouté au fait qu'ils ont pris quelques objets magiques puissants

réservés aux modrones quand ils sont devenus parias, en fait un dangereux trio de la Loi.

Leur histoire commence lorsque ces quatre quadrones furent envoyés à Sigil pour localiser et éliminer des renégats. Du fait d'un changement au sommet de la hiérarchie, ces modrones eurent pour instruction d'éliminer tous les modrones devenus renégats, pas seulement ceux ayant la capacité de commander ceux de grade inférieur (c'est-à-dire ceux qui ne s'étaient pas encore transformés en P.J. potentiels). Les modrones entreprirent les recherches avec une efficacité toute modronique, se faisant connaître dès le départ en tant que tueurs de renégats.

Le premier modrone qu'ils prirent pour cible fut Ylem, un lanceur de sorts un peu cinglé qui menait des expériences sur l'énergie fantôme des sorts. Etant affreusement peu discrets, ils attirèrent immédiatement l'attention de Zadara, qui protégea Ylem. Elle loua les services de voyous pour éliminer les modrones, se disant qu'ils seraient insensibles à l'intimidation (vrai), qu'ils reviendraient à Sigil si on les en chassait (vrai), et qu'ils n'avaient rien à raconter sur leur vie (passablement vrai). Malheureusement, les voyous qu'elle avait recrutés se montrèrent un peu trop pervers. Après avoir capturé les modrones, ils décidèrent de les torturer un peu, de façon à savoir s'ils pouvaient connaître la peur, la terreur, ou autre (la chanson dit qu'il s'agissait de Sensats retors). Ils tuèrent lentement les modrones, et quand le premier d'entre eux succomba, les autres se transformèrent tranquillement et sans s'en rendre compte en renégats à cause des cris télépathiques de leur frère mourant.

Outrepassant les ordres, un membre du groupe utilisa un objet normalement réservé à tuer des renégats. Les voyous furent rapidement liquidés. Le trio s'échappa, et commença à déambuler dans Sigil à la recherche d'un portail vers Mechanus pour aller chercher des renforts.

Il se trouva que Baeneral Pikestaff, qui se trouvait tout à côté, utilisait à ce moment des objets magiques destinés à étudier l'esprit des gens se trouvant aux alentours. Il heurta l'esprit de l'un des nouveaux renégats. Normalement, l'esprit abrupt et incompréhensible d'un modrone aurait rendu le bige fou. Mais pas avec l'Escouade des Renégats. Baeneral découvrit un courant de pensées chaotiques sous-jacent dans leur esprit qui les rendaient supportables. Il mit en marche son objet de transmission et envoya un flot d'ordres factices venant d'un "pentadrome tout proche". Les ordres leur signifiaient de "s'en remettre à Baeneral Pikestaff pour recevoir leurs prochains ordres, en tant que modrone déguisé."

Cette mascarade se poursuit depuis : l'Escouade des Renégats suit les ordres télépathiques de Baeneral, croyant que l'apparence de ce dernier est réellement un déguisement pour "tromper les imposteurs". Ils patrouillent tous trois dans les rues de Sigil "à la recherche de modrones renégats". Ils perdent chaque jour davantage leur emprise sur leurs premiers ordres, mais persévèrent, et n'ont pour l'instant perdu aucune de leurs capacités, y-compris leur pouvoir sur les modrones de grade inférieur.

Estevan

En train de travailler au premier étage de son bureau du Quartier des Gratte-Papier ; vous ne le verrez jamais dans les rues de la Cage.

Personnalité : prétentieux, manipulateur, sans pitié.

Comportement : Estevan ne s'intéresse aux autres que s'ils ont quelque chose à lui apporter. Cela dit, dans ce cas-là, il est prêt à tout (il s'abaissera ou se dénigrera délibérément) pour les conquérir. Il est très préoccupé par son apparence, lissant en permanence sa robe, polissant ses défenses et vérifiant ses ongles.

Combat : ceux qui n'ont pas été totalement "clairs" dans leurs affaires avec Estevan peuvent s'attendre à ce que les conséquences soient sanglantes. Il risque en premier lieu de rafraîchir l'atmosphère avec un *cône de froid*, puis il se lancera dans la mêlée. Il manie avec fureur son

naginata pour intimider ses adversaires, et bouge avec une étrange grâce eu égard à sa taille. Une fois qu'il aura blessé son adversaire, il le laissera éventuellement en vie en échange d'une "faveur" ultérieure.

« Grand-père Traban

Je n'ai pas passé plus d'un jour à Ironridge et pourtant, je viens d'apprendre la nouvelle. Sitôt que je suis parti en mission, tu as rendu visite à Estevan du Consortium Planaire du Commerce dans le Quartier des Gratte-Papier – à sa demande, je le comprends. Certainement que la haute stature de l'ogre mage et la richesse de ses vêtements et quolifichets t'auront impressionnées ! Mais je dois te dire que malgré tout ça, moi je le trouve petit à cet ogre.

Il sait que c'est avec moi qu'il est censé traiter quand il s'agit de la forge. Il a attendu que je sois parti pour venir de demander ta permission de commercer nos armures à travers les plans. Est-ce que c'est vraiment le genre de personne avec laquelle tu veux traiter ? C'est pas juste un ragot, il est avéré que nombre de ceux qui ont profité de son réseau commercial ont dû lui rendre une faveur spéciale par la suite. Nous ne devons rien à personne, grand-père !

Et je sens que son intérêt a moins à voir avec notre talent pour travailler le métal qu'avec moi personnellement. Même si c'est à plus grande échelle, il fait la même chose que moi. Il fournit ses clients en biens, dont certains sont plutôt rares ou exotiques. Il arrange des négociations et vend des objets pour le compte de gens qui ne disposent pas de ses relations (en général, il met les gens en contact et ne touche pas vraiment directement les marchandises). Il engage des groupes d'aventuriers pour protéger les caravanes du Consortium des khaastas et des tsos – il semble que ces pillards de malheur lui créent autant de problème qu'à moi.

Mais ce qui nous différencie lui et moi, c'est la manière de faire. C'est de notoriété publique qu'il négocie des biens volés. Qui plus est, les lascars qu'il engage pour

protéger ses caravanes sont souvent des gars qui ont besoin de quitter la Cage au plus vite. Ces désespérés trouvent donc là le moyen de s'échapper mais ils sont ensuite réduits par l'ogre-mage à l'état d'esclaves, travaillant pour le Consortium jusqu'à ce que leur dette soit couverte. Ceux qui ne sont pas mis au travail doivent par contre payer des sommes énormes pour le « privilège » de voyager avec l'une des caravanes du Consortium. Une fois qu'on a passé un contrat avec Estevan, on lui appartient.

Nous devons tout faire pour rester indépendants. Le petit symbole du Consortium – une grande caravane traversant une série de portails luminescent – est présent sur de plus en plus de caravanes à travers les plans. Je connais au moins trois bureaux de cette organisation à Sigil. Estevan réside dans le Quartier des Gratte-Papier, non loin des Archives, mais il y a un autre représentant du Consortium dans le Quartier de La Dame et un autre dans le Quartier du Marché.

Comme tu le sais très bien, le quartier général du Consortium se trouve dans la ville-portail de Négoce. Mais l'organisation a commencé à déborder sur le Plan voisin, la Bytopie – spécialement la cité commerciale de Yeoman. En fait, même si Estevan est réputé ne jamais sortir de son bureau de Sigil, il va souvent sur les marchés de Yeoman (certains disent qu'une porte de bronze dans son office est en fait un portail vers cette destination). Bien sûr, l'ogre est aussi connu pour avoir la faculté de changer de forme. Qui peut dire où il est et à quoi il ressemble ?

Il n'est tout simplement pas de notre engence, grand-père. Ce que les ogres aiment en nous d'habitude, c'est notre chair. Alors voilà que celui-là nous arrive vêtu d'un élégant kimono rouge, qu'il nous offre du thé aux épices d'Arborée et qu'il se prétend notre ami ? Tu as vu comment il courtise la richissime titan Zadara ? Elle tire les ficelles dans de nombreuses affaires de la ville. Sans

doute qu'Estevan veut la faire entrer dans le Consortium.

Tu as dû remarquer son collier voyant, ses longs ongles manucurés, ses cornes polies et sa peau bleue poudrée. Il est sans doute un des clients maniérés qui fréquentent le sauna de Iarmid près du Grand Gymnase (L'Autre Endroit). Alors pourquoi voudrait-il serrer la main d'un ferronnier ? Et c'est quoi, ces défenses sculptées de signes dont personne ne comprend le sens ? C'est un monstre de vanité, voilà tout.

Estevan ne dirige pas le même genre d'affaire que nous. Il ne voit pas la loi comme quelque chose qu'il faut respecter, mais qu'il faut détourner à ses propres fins. Et les clients dont il essaye de faire ses débiteurs peuvent vite devenir ses ennemis s'il estime qu'ils n'ont pas respecté leurs engagements (et qu'ils ne se sont pas pliés à sa volonté). Dès lors, il considère que c'est la guerre, et le sang coule. Autant dire que c'est pas souvent le sien. L'objet qu'il utilise comme bâton de marche est en fait une arme magique, un naginata. On dit qu'il adore s'en servir.

Je répète ça juste pour ton bien, mais on dit que ses mains manucurées sont rougies par le sang d'une autre guerre. Il aiderait secrètement Koe – le leader souterrain de la cabale des célestes qui vend des armes aux deux camps de la Guerre Sanglante – à transporter des armes du Mont Céleste, de Bytopie et d'autres Plans Supérieurs. Et bien sûr, comme il ne fait rien pour rien, qui sait le prix qu'il demande en échange de ce service ?

Nous n'avons aucun besoin de nous livrer à la tromperie, à l'intrigue et à la fourberie. Nous sommes juste de bons artisans et même si Estevan réussit, c'est un être maléfique. Il appartient à la Fraternité de l'Ordre, et nombreux sont les fous qui pour cette raison le croient digne de confiance. Mais à l'inverse de ceux qui à Sigil négocient avec l'ogre-mage – comme le fiélon A'kin qui importe des objets magiques, et le gnome Kesto Lesyeuxbrillants, qui fait venir des

livres d'un peu partout – nous avons des traditions familiales, des siècles passés à travailler comme nous le faisons. Alors pourquoi vendre notre nom à Estevan ? Est-ce qu'il nous représente ?

L'arcanaloth Shemesbka a clairement repoussé ses avances – elle réussit suffisamment bien par elle-même. J'espère même qu'un jour, elle arrivera à faire plier Estevan et toute sa clique du Consortium. Il se peut que ça rabatte le caquet de l'ogre-mage de voir que quelqu'un arrive aussi bien à réussir sans lui et même contre lui.

Je ne suis moi-même qu'une petite épine dans son pied. Mais je continuerai à refuser toutes ses propositions. Nous ne devons passer aucun contrat avec lui. Il ne faut pas que nous ayons une quelconque obligation envers lui. Je n'ai nul besoin que notre affaire « prenne une autre dimension ». Nous n'en avons pas besoin.

Grand-père, tu sais ce que je pense des ragots, alors prends plutôt ça comme une mise en garde. Nous ne devons pas laisser Estevan mettre sa marque sur nous. Sans quoi cette marque nous brûlera pour la vie.

Estevan ; mâle ogre mage ; Planaire ; membre du Consortium Planaire de Commerce ; Fraternité de l'Ordre ; géant de taille G ; FP 8 ; DV 5d8+15, pv 37 ; Init. +4 ; VD 12m, vol 12m (bonne) ; CA 18 (contact 9, pris au dépourvu 18) ; BAB +3, lutte +12 ; attaque au corps-à-corps +9 (naginata +2, 3d6+9/19-20, allonge de 3m) ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques, capacités de faction ; Particularités : régénération (5), résistance à la magie (19), vision dans le noir (18m), vision nocturne ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur +7, volonté +13.

Caractéristiques : force 21, dextérité 10, constitution 17, intelligence 16, sagesse 14, charisme 17.

Compétences : art de la magie +10, concentration +11, détection +10, perception auditive +10.

Dons : expertise du combat, science de l'initiative.

Pouvoirs magiques : invisibilité et ténèbres, à volonté ; charme-personne (DD 14), cône de froid (DD 18), état gazeux, métamorphose et sommeil (DD 14), 1/jour. Niveau 9 de lanceur de sorts. Les DD sont liés au charisme.

Régénération : le feu et l'acide lui infligent des dégâts normaux. Si un ogre mage perd un membre, il peut l'accoler à la plaie et attendre que ses muscles se reconstituent, ce qui prend une minute. Si sa tête est arrachée, elle doit être rattachée dans les dix minutes, sans quoi le monstre meurt.

Vol : par une action libre, l'ogre mage peut interrompre ou reprendre son vol.

Possessions : naginata +2 (8400 p.o.), collier d'adaptation (9000 p.o.).

Valeur de l'équipement 17400 p.o.

Capacités de faction : compréhension des langues 1/jour ;

Localisation d'objet 1/jour (durée 24h).

Faiblesse de faction : ne peut pas contrevenir à la loi.

FARROW

N'importe où dans les rues de Sigil

Farrow (personnalité principale)

Personnalité : lisse en apparence, passionné, ambivalent.

Comportement : Farrow sait s'insérer dans une conversation ou dans une situation sans qu'on ne s'en rende compte, comme s'il était apparu de nulle part ou qu'il était là depuis des lustres et qu'il connaissait tout le monde. Ses ruses sont parfaites et on se laisse facilement avoir.

Combat : Farrow est rapide et sournois, fondant sur son ennemi pour courir au loin juste après son attaque. Si possible, il s'enfuit et, prétendant être un membre d'une autre faction, se réfugie dans son quartier général.

Personnalité alternative : Aza Dowling

Localisation : aux Sensoriums publics dans la Salle des Fêtes

Personnalité : fine, observatrice.

Comportement : pour une Sensat, elle est plutôt difficile quant à l'attention qu'elle accorde aux choses, recherchant toujours des nouveautés et n'accordant que peu d'attention à tout le reste.

Personnalité alternative : Josbert Plum

Localisation : Plum est soit à la Caserne, soit en train de patrouiller dans n'importe quel quartier de la Cage.

Personnalité : droit, rigide et imposant.

Comportement : Plum entreprend tout ce qu'il fait avec une détermination sans faille, comme s'il s'agissait toujours d'une noble mission et qu'il avait le

bon droit de son côté. Bourru et guindé, il a cependant un profond sens du bien et de l'équilibre.

La plupart des Planaires savent que les croyances ont un *pouvoir*. Les croyances peuvent déplacer des villes-portails, des montagnes, des royaumes – et même des *strates* entières qui se décrochent d'un plan pour aller en rejoindre un autre où la croyance est plus similaire. Une croyance qui s'affaibit peut même mettre une divinité dans le Livre des Morts. Alors quel effet ça peut avoir sur l'esprit d'un béjaune ?

Ecoutez l'histoire de Farrow – l'un des quelques elfes noirs qui a réussi à venir à Sigil depuis le monde de Mystara. C'est un lascar musclé, d'à peine 1M50, avec des oreilles fines et pointues et des cheveux blancs qui lui tombent jusqu'au niveau des épaules. Apparemment amical, ses manières sont aussi neutres que la couleur de sa peau, qui n'a pas dû voir souvent le soleil. Mais Farrow est un scélérat imprévisible avec une voix de fausset, toujours partant pour demander des services aux gens pour ensuite les poignarder dans le dos.

En outre, la plupart du temps, Farrow n'est pas Farrow – mais en disant ça, on s'écarte de notre histoire. Son histoire commence véritablement sur Mystara où ce drow faisait partie d'un groupe d'elfes noirs appelés « Les Yeux du Serpent ». Il s'agissait d'un réseau d'espions et d'assassins dévolus à la tâche de protéger leur race par tous les moyens nécessaires. Et Farrow était un maître parmi les siens, s'investissant à fond dans tous les rôles qu'il avait à jouer. Peu de temps après avoir rejoint les Serpents, il se servit même d'une mixture à base de baies écrasées et de venin de serpent pour imiter la marque de naissance d'un shaman sacré – ce qui était le meilleur moyen pour obtenir la confiance des gens qu'il infiltrait.

Mais ensuite, ce fut une simple mission d'espionnage sur Glantri qui affecta sa progression. Il avait été un peu trop bruyant dans la Grande Ecole de Magie et il grilla sa couverture. Un puissant mage le projeta à travers un portail magique qui le mena vers

les Plans Extérieurs – et plus précisément vers la Cité des Portes. Farrow atterrit au beau milieu de la Ruche, et seuls son esprit vif et son cœur solide lui permirent de ne pas se faire mettre dans le Livre des Morts avant d'avoir pu comprendre son nouvel environnement.

Il avait depuis longtemps adapté son corps à vivre à la surface sur Mystara, mais les sombres intrigues de la Cage étaient encore plus intéressantes. Où ailleurs aurait-il pu espionner des slaades, des fiélons et des factols, tout ça dans la même journée ? Il découvrit la Ligue Révolutionnaire, dont l'activité faite d'intrigues et d'espionnages lui rappela clairement les Yeux du Serpent.

Plus important encore, Farrow fut séduit par leur doctrine subversive – elle lui rappelait aussi sa vie primaire (toute son existence, il s'était employé à libérer sa race de la menace de répression et de haine qu'elle subit). Par ailleurs, Farrow fut remarqué par Shemeshka la Maraudeuse, le Roi du Négocio – ce ne fut d'ailleurs pas la meilleure chose qui pouvait lui arriver.

De fait, l'arcanaloth Shemeshka a un pied dans chaque faction, ses agents lui dévoilant les soltifs de chacun de ces groupes. Farrow paraissait fait pour ce travail. Bien sûr, les fiélons employaient de nombreux espions, mais Farrow était un comédien sans égal ; il semblait que rien ne pouvait le décontenancer. Shemeshka l'envoya d'abord chez les Marqués puis chez les gars de l'Harmonium, de la Garde Fatale, de la Morne Cabale – en au final, de toutes les factions de la ville.

Pour être sûre que sa marque pourpre ne le trahirait pas, Shemeshka lui donna un *anneau de déguisement* afin qu'il puisse modifier sa forme, son âge et son sexe. Farrow reçut aussi de la fiélonne une *armure de cuir+3 de fusion*, qui prend l'apparence de vêtements ordinaires au besoin. Pour les Sensats, Farrow était une magicienne tieffelin du nom d'Aza Dowling ; pour les Têtes-de-Bois, un paladin humain altier appelé Josbert Plum. En tout, ce béjaune avait quinze

déguisements différents – un par faction – et il les utilisait selon les besoins de Shemeshka.

Mais à force de changer de personnalité en permanence, l'esprit de Farrow devint de moins en moins stable. A la place de jouer son rôle avec conviction, Farrow devait devenir une personne différente. Et ça devint de plus en plus dur à supporter. L'espion essaya de réconcilier ses différentes personnalités, les différentes philosophies qu'il simulait, afin de reprendre le contrôle de son esprit. Mais il n'avait pas compris la force des croyances sur les plans et au lieu de fusionner, ses personnalités le déchirèrent.

Farrow porte toujours l'*anneau de déguisement* mais il n'a même plus à se concentrer pour en utiliser les pouvoirs – l'*anneau* choisit lui-même l'apparence adéquate en fonction de la personnalité que Farrow adopte. Et à présent, aucune de ces personnalités n' imagine que cet *anneau* ne soit autre chose qu'un bijou décoratif.

Les quinze personnalités qui partagent le corps de Farrow sont celles qu'il a créées pour infiltrer les factions. Certaines sont masculines, d'autres féminines ; certaines sont vieilles, d'autres jeunes ; certaines bonnes, d'autres mauvaises. Il est tour à tour prêtre, guerrier ou lanceur de sorts. Mais pour l'essentiel, il s'agit d'elfes, de demi-elfes, de tieffelins ou d'humains. Pour se déguiser, Farrow préférerait des races qui collaient le plus possible à sa forme originelle.

Seule sa personnalité de la Ligue Révolutionnaire – la personnalité « centrale », la seule qui utilise encore le nom de Farrow – a la forme véritable d'un elfe noir (et seul Farrow, l'elfe noir, souffre physiquement d'un sortilège de *lumière*).

Chacune de ces personnalités a sa propre classe, faction et capacités raciales. De plus, lorsque Farrow est un tieffelin, il peut lancer un sort de *ténèbres* ; lorsqu'il est magicien, il peut jeter des sorts. Mais lorsqu'il est un guerrier humain, il n'a pas ces capacités. Comme espion, Farrow ne faisait que jouer

des rôles, il ne gagnait jamais de capacités spéciales – mais la puissance des croyances est trop forte désormais. Son corps peut subir des niveaux de blessure très différents selon qu'il adopte une personnalité plus ou moins forte. Par exemple, Josbert Plum, le paladin, croit être dur à tuer, et il l'est.

Lorsque Shemeshka comprit ce qui était arrivé à son espion favori, elle pensa s'en débarrasser, comme il semblait être devenu azimuté. Mais elle passa plusieurs semaines à l'observer, pour apprendre quels événements provoqueraient des changements chez lui, répertoriant toutes ses observations. Elle s'est rendue compte que ses personnalités émergent lorsqu'elles sont exposées à un discours très enflammé en faveur (ou défaveur) de la croyance d'une faction. Et lorsque une personnalité s'empare du corps de Farrow, elle garde le contrôle pour près de douze heures. Après ça, n'importe quel déclancheur peut faire émerger une autre de ces personnalités.

Vous pensiez que Farrow n'était qu'une marionnette pour Shemeshka avant ça ? Et bien, les ficelles sont encore plus serrées aujourd'hui. Shemeshka sait exactement comment faire émerger chacune des personnalités dès qu'elle en a besoin. Aucune d'entre elle n'est intrinsèquement loyale à la fiélonne – pas même Farrow lui-même, qui se retrouve azimuté par l'éclatement de son esprit – mais selon à qui elle a affaire, elle sodoie, menace ou séduit pour obtenir ce qu'elle veut.

Et le pire, c'est que chacun de ces espions infiltrés dans les factions est réellement ce qu'il prétend être. La personnalité Marqué a accès aux registres secrets des Archives. Le Rectifieur peut se déplacer dans la Prison sans éveiller les soupçons. Seul Plum, la Tête-de-Bois zélé, refuse de traiter avec Shemeshka ; de ce fait, elle le laisse dormir au fond de la tête de Farrow.

Lorsqu'elles ne travaillent pas pour Shemeshka, Farrow et les autres personnalités mènent des vies normales dans la Cage. Quand une personnalité prend le

dessus, elle se sent toujours bien reposée, comme elle est dans une sorte de sommeil tout le temps où le corps est dirigé par une autre. Mais il est évident qu'une personnalité ne reste pas dominante plus de quelques jours d'affilée et tôt ou tard, une autre d'entre elles prend le dessus.

Certains grossiums des factions se plaignent de voir un de leurs subalternes disparaître pendant des jours ou même des semaines. Mais comme le corps change de forme suivant la personnalité, personne – exceptée Shemeshka – ne réalise que 15 lascars cohabitent dans cette enveloppe. Parler simplement avec l'une de ces personnalités ne permet en rien de déceler quoi que soit d'étrange ; aucune d'entre elles ne sait que les autres existent. Mais un bige qui tombe au mauvais moment pourra observer une transformation, ce qui peut être dangereux selon la personnalité qui émerge.

Bien sûr, quiconque observe une telle métamorphose (ou même qui la provoque accidentellement) pourrait comprendre le secret des personnalités multiples de Farrow. Mais seul Colcook, le plus loyal (et ancien) serviteur de Shemeshka a pu observer l'une de ces transformations autant que la fiélonne le sache. Et rien de moins qu'un sort de *soubait* serait nécessaire pour « guérir » l'elfe noir. Et là encore, ça signifierait assassiner quatorze personnes (chacune de ces personnalités est vraie, ce sont des être vivants, et mérite de vivre sans doute autant que Farrow).

Un bige qui découvrirait le secret de ce drow pourrait par contre essayer de suivre l'exemple de Shemeshka : comprendre les déclancheurs qui « invoquent » chacune des personnalités et les utiliser à ses propres fins.

Naturellement, Shemeshka verrait d'un mauvais œil que quiconque s'amuse avec son jouet ou marche sur ses plates-bandes. Faire du Roi du Négoce votre ennemie ne serait pas la meilleure chose qui puisse vous arriver.

Etrange chose que le destin de Farrow. Au final, il n'aura fait que travailler pour Shemeshka. Il essayait d'infiltrer les factions pour les abattre de l'intérieur et finalement, la seule chose qui a été détruite, c'est son pauvre psychisme.

Extrait du journal de Shemeshka la Maraudeuse

-La personnalité Athar – un mage humain appelé Sox – apparaît à chaque fois qu'il entre en contact avec un prédicateur de rue, qu'il s'agisse d'un paladin zélé, d'un humble Suppliant ou d'un prophète fou. A ces occasions, Dox, avec son menton pointu, apparaît pour contredire et décrédibiliser la piété du prêcheur.

-L'espion devient Ozer Pidey, une prêtresse elfe joufflue des Adorateurs de la Source, à chaque fois qu'elle fait face à un quoqueret qui se vante de surpasser toutes les épreuves qu'il a rencontrées dans la vie. L'Homme-Dieu croit que l'existence n'est rien d'autre qu'un test pour nos potentialités. De ce fait, de telles rencontres rendent Pidey pleine d'allégresse.

-Les visions d'horreur et de misère qui soulignent la vanité de l'existence éveillent Wellrock de la Morne Cabale. C'est un assassin tieffelin avec de longs cheveux noirs de jai, qui s'épanouit dans les lieux de misère et d'angoisse – comme une soupe populaire qui n'a plus de quoi nourrir ses affamés, par exemple.

-La personnalité de la Garde Fatale semble déclanchée par des actes favorisant l'entropie. J'avais envoyé l'un de mes gars près d'un taudis du Bas-Quartier pour y mettre le feu lorsque l'espion passerait ; à peine la chaleur du brasier eut elle effleuré le visage de l'espion qu'il devint Traz Dammrod, un guerrier humain noir particulièrement violent.

- Il y aussi une facette d'Homme-Poussière enfouie dans cet espion. Celui-ci un barde (et oui !) demi-elfe appelé Kale O'Seth, émerge en présence d'une mort naturelle – une mort véritable, selon les principes de

cette faction. Un vieillard mourrant de sa belle mort va éveiller O'Seth (et il pourra lui chanter une ode); un voleur qui se fait dézinguer par un milicien ne provoquera par contre aucune réaction.

-Lorsque l'espion voit un matois déposer un faible de ses biens, cela semble flatter la part de lui-même qui s'appelle *Burberry*, une *pickpocket tieffelin*. Cette membre des Marqués se matérialise aussi lorsque l'espion se concentre intensément pour obtenir quelque chose – que ce soit un sac de jonc ou une marque de respect – qu'il désire particulièrement.

-Un fonctionnaire de bas étage de les Cours de Justice, Mellon Mabl, de la Fraternité de l'Ordre, apparaît à chaque fois que l'espion fait face à une question de droit. Deux bariaures discutant amicalement du bien fondé de l'idée de propriété privée furent suffisants pour faire sortir ce petit homme chauve. Peut-être devrais-je l'amener aux débats de la Chambre des Orateurs ?

-Même si la Libre Ligue prétend ne pas être une faction, ils constituent quand même une pièce du puzzle Farrow. Kiruit l'Oreille – un baratineur demi-elfe barbu et blond – se révèle en la présence d'une personne défiant une faction, ou, dans certains cas, en présence de quelqu'un affirmant ses convictions propres. Je trouve celui-ci particulièrement utile. Il a des contacts un peu partout dans la Cage. Cela dit, c'est étonnant, dans la mesure où les autres facettes de Farrow n'ont aucune de ces relations sociales.

-Le plus ennuyeux de la bande est Josbert Plum, un vigoureux paladin humain qui se définit comme appartenant à l'Harmonium. Un crime commis le fait émerger – même le vol d'une pomme semble être suffisant. Plum émerge aussi comme défense de l'espion – quelle que soit la personnalité qu'il revêt à ce moment-là – lorsqu'il est physiquement attaqué. Mais je ne le fais pas tellement apparaître, comme ses principes stupides le rendent difficile à contrôler.

Josbert Plum ; mâle humain ; paladin niveau 13 ; Planaire et Potentiaire ; Harmonium ; humanoïde de taille M ; FP 13 : DV, pv 91*; Init +0 ; VD 9 m ; CA 15 (pris au dépourvu 15, contact 10); attaque au corps-à-corps +18/+13/+8 (étoile du matin, 1d8+7, 20/x2) ; Attaques spéciales : *châtiment du Mal* (5/ jour, BAB+3/ dégâts+13); Particularités : capacités de faction, Aura de Bien, *détection du Mal*, grâce divine, imposition des mains (39 pvs), santé divine, aura de bravoure, renvoi des morts-vivants, *guérison des maladies* (3/ semaine) ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction, code de conduite ; AL LB.

*en réalité 45, perçus comme 91. Plum se bat jusqu'à perdre 91 points de vie de dégâts ou plus, et là, toutes les personnalités (y compris Farrow) meurent

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +13, volonté +8.

Caractéristiques : force 20, dextérité 10, constitution 14, intelligence 12, sagesse 13, charisme 17.

Compétences :

Dons : châtiments supplémentaires*, sixième sens*, attaque en puissance, enchaînement, science du renvoi, emprise sur les morts-vivants.

*dons du Codex Martial

Sorts (2/1/1, NLS : 6, DD 11+niveau): 1er niveau : *bénédictio d'arme, protection contre le Mal* ; 2ème niveau : *force de taureau* ; 3ème niveau : *prière*.

Renvoi des morts-vivants : 10/jour, 1d20+6, efficacité 2d6+12.

Possessions : *armure de cuir de fusion* +3 (permet à Farrow de lancer *modification d'apparence*, 3/jr, 11860 p.o.), étoile du matin (8 p.o.), stylet (2 p.o.)

Valeur de l'équipement : 11870 p.o.

Capacités de faction : *charme-personne* 1/jour

Faiblesses de faction : doit obéir à ses supérieurs

- Il m'a fallu longtemps avant de remarquer la différence entre Plum et Skiba des Rectifieurs, mais ce dernier apparaît lorsque l'espion croit qu'un délinquant ou un criminel n'a pas été puni suffisamment par la loi. Cette rôdeuse elfe tatouée ne se donne aucun autre objectif que servir la Justice.

- Le seul elfe noir parmi ces personnalités est aussi le véritable Farrow, membre de la Ligue Révolutionnaire. Tous les autres déguisements disparaissent – à moins que Farrow ne soit qu'un déguisement parmi les autres – lorsque l'espion est témoin d'une provocation envers l'autorité.

Farrow ; mâle elfe noir, roublard niveau 6 ; Primaire ; Ligue Révolutionnaire ; humanoïde de taille M (1m55) ; FP 8 : DV 6d6+18, pv 45 ; Init +8 ; VD 9m ; CA 19 (pris au dépourvu 15, contact 14) ; attaque au corps-à-corps +8 (stylet, 1d4+1, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : attaque sournoise +3d6 ; Particularités : recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges +2, esquive instinctive, capacités de faction, vision dans le noir 36m, RM 17, pouvoirs magiques ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction, vulnérabilité à la lumière ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +9, vigueur +5, volonté +3 (+2 en volonté contre les sorts et pouvoirs magiques).

Caractéristiques : force 12, dextérité 18, constitution 16, intelligence 13, sagesse 13, charisme 12.

Compétences : acrobaties +11, bluff +8, connaissance (Sigil) +8, connaissance (faction) +6, crochetage +11, décryptage +8, déguisement +8, déplacement silencieux +11, désamorçage/ sabotage +11, détection +8, diplomatie +8, discrétion +11, escalade +8, fouille +8, perception auditive +8, renseignements +8.

Dons : attaque en finesse, science de la diversion*, science de l'initiative.

*Don du Codex Aventureux

Pouvoirs magiques : 1/jour : *leur féerique, lumières dansantes, ténèbres* (NLS 6).

Vulnérabilité à la lumière (Ext) : une exposition à la lumière du jour ou à un sort comme *lumière du jour* aveugle Farrow pendant 1 round. Il reste ébloui tant qu'il reste dans la zone.

Possessions : *armure de cuir de fusion* +3 (permet à Farrow de lancer *modification d'apparence*, 3/jr, 11860 p.o.), étoile du matin (8 p.o.), stylet (2 p.o.)

Valeur de l'équipement : 11870 p.o.

Capacités de faction : +2 à toutes ses compétences de roublard

Infiltration : peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des membres de la faction).

Faiblesses de faction : en tant qu'Anarchiste, Farrow doit réserver 90% de ses richesses à la Ligue Révolutionnaire ou aux opprimés.

- Les membres du Signe de l'Un croient que la manière dont ils imaginent le Multivers fait de lui ce qu'il est. Le vieux Sylvestre Goldwax est particulièrement d'accord avec ça. Cet artiste de race humaine édenté apparaît lorsque l'espion voit quelqu'un en train de créer. Goldwax appartient au groupe dissident des Signeurs appelé La

Volonté de l'Un, dont la dirigeante, Prisine, est promise à conquérir le pouvoir. Il me faut faire très attention à elle.

- Au début, il était particulièrement facile de conjurer Aza Dowling, une hédoniste de la Société des Sensations (cette magicienne tieffelin cornue est guide pour les clients des Sensoriums de la Salle des Fêtes). Il me faut proposer à l'espion une expérience nouvelle qui l'attire, et ainsi Aza apparaît. Mais avec le temps, c'est devenu de plus en plus difficile de trouver de nouvelles tentations, car Dowling ne croque pas deux fois dans la même pomme.

Aza Dowling ; femelle tieffelin ; ensorceleuse niveau 4 ; Planaire ; Société des Sensations ; humanoïde de taille M ; FP 5 : DV 4d4+4, pv 13* ; Init +3 ; VD 9m ; CA 17 (pris au dépourvu 14, contact 17) ; attaque au corps-à-corps +1 (stylet, 1d4-1, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : ténèbres 1/jour, Particularités : appel de familier, capacités de faction, résistance au feu, au froid et à l'électricité (5), vision dans le noir 18m, ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

* en réalité 45, mais perçus comme 13. Si Dowling subit 13 points de dégâts ou plus, elle croit en sa propre mort et tombe inconsciente pour 1d4 heures.

Jets de sauvegarde : réflexes +4, vigueur +2, volonté +4.

Caractéristiques : force 8, dextérité 16, constitution 12, intelligence 16, sagesse 10, charisme 12.

Compétences : art de la magie +9, bluff +10, concentration +8 (+12 pour incanter sur la défensive), connaissance (mystères) +10, connaissance (factions) +10, discrétion +5.

Dons : magie de guerre, extension de durée

Sorts (6/7/3, NLS : 4, DD 11+niveau): 0ème niveau : *lecture de la magie* x2, *hébètement* x2, *rayon de givre* x2 ; 1er niveau : *détection de la magie durée étendue*, *message durée étendue*, *compréhension des langages*, *décharge électrique* x3, *bouclier* ; 2ème niveau : *armure* durée étendue (a), *cécité*, *image miroir*.

Possessions : *armure de cuir de fusion* +3 (permet à Farrow de lancer *modification d'apparence*, 3/jr, 11860 p.o., forme de robe), étoile du matin (8 p.o.), stylet (2 p.o.)

Valeur de l'équipement : 11870 p.o.

Capacités de faction : *vision dans le noir* 18m ;

+1 aux js contre les poisons.

+2 aux jets de détection lors des tests de surprise.

Détection des mensonges : 10% du temps (20% avec un tieffelin).

Toucher sensoriel une fois par jour (transfère 1d10 points de vie de lui à une autre personne)

Faiblesses de faction : en tant que Sensat, Aza ne peut pas résister au besoin de faire des expériences nouvelles.

- *Un humain soigné du nom de Dosplumeux se révèle à chaque fois que l'espion observe quelqu'un accomplissant une tâche physique requérant un effort ou une certaine adresse. Dosplumeux est un druide athlétique appartenant à l'Ordre Transcendental. Il suit le précepte qui veut qu'on accorde son corps et son esprit.*

- *L'elfe appelé Dévore-le-Jour apparaît trop souvent à mon goût. Il semble que ce plaisantin tapageur – membre des Xaositectes – se fait connaître lorsqu'il fait face à quelqu'un agissant de façon totalement inepte et inappropriée. Les bordes de béjaunes qui passent par Sigil lui donnent que trop d'occasions de sortir. Ses fréquents (et je pense délibérés) recours au charabia de sa faction rendent les conversations avec celui-là particulièrement difficiles à suivre.*

Notes au MJ : faites apparaître la personnalité dont vous avez besoin pour votre scénario. Notez que tous ces personnages ont le même équipement, même s'ils peuvent plus ou moins l'utiliser. Par exemple, l'armure de cuir de fusion devient une simple robe pour la magicienne Aza Dowling (qui ne peut pas utiliser une armure) ; elle se battra au stylet mais pas avec la morgenstern.

Le gang des FRÈRES Finnigan

Quartier de la Ruche, mais parfois « au travail » dans d'autres quartiers (à l'exception du Quartier de La Dame)

On dit que grandir dans la Ruche est un exploit. La mortalité infantile y est effectivement beaucoup trop haute, mais la mortalité en général est effrayante. Alors évidemment, pour survivre, il faut beaucoup de chance, mais aussi être plus fort que la moyenne.

Les frères Finnigan ont eu les deux, ce qui fait qu'ils ont passé la vingtaine. Mais pour en arriver là, il leur a fallu taper plus fort que les autres, connaître leurs limites mieux que les autres, et courir plus vite. Ces petits caïds ont été rabatteurs, courriers pour le compte d'Autochon, ils ont chapardé et tabassé ici et là, ils ont même travaillé comme nettoie-chiottes dans les tavernes et les bordels du quartier, toujours obligés de ramener du jonc à leurs bibards de parents qui ont fini par caner à force de picole.

Mais c'est vers le milieu de l'adolescence que Ryan (le grand frère) a fait la connaissance de Nordine Ibn Mahmoud, un « exposant » du Marché Nocturne de la Loge. Ce lascar lui fit faire quelques petits boulots en lui faisant miroiter un gros paquet de jonc. C'est à ce moment-là que cet ado commença ses premiers cambriolages. Il embarqua son petit frère Alec avec lui et pendant les quatre années qui suivirent, ils commirent des dizaines de cambriolages dans les maisons qui leur étaient désignées par leur receleur avisé. Ils ne se firent pas véritablement attraper une seule fois.

Malgré leur réussite, leur receleur Ibn Mahmoud ne les payait toujours qu'une bouchée de pain les coups dangereux qu'ils faisaient. On dit qu'à la veille de ses 18 ans, Ryan surina son « bienfaiteur » pour régler ce « litige ». Il dût cogner quelques têtes et éliminer la famille de ce receleur, mais il a pu depuis récupérer sa planque et tout son business.

A l'heure actuelle, vous pouvez aller voir leur stand au Marché Nocturne (si vous demandez à Trompette, il peut vous mettre en relation avec Ryan avec qui vous négociez votre coup). Le « quartier général » de la bande est entre la Loge et la Ruche, dans une espèce d'entrepôt souterrain où Ryan stocke les marchandises volées pour les refourguer progressivement (au détail, sur commande ou en gros).

Il a repris cette affaire il y a quatre ans, et aujourd'hui, une quinzaine de gars travaillent pour ces frères :

Ryan Finnigan est le chef. Il est encore jeune, mais il a clairement conscience des gens qui voudraient l'arnaquer (il les flaire). Il sait organiser les coups, fait des repérages et désigne qui doit le faire. Vous pourrez lui proposer une affaire et s'il trouve que ça pue, il vous enverra cager sans le moindre scrupule. Ryan mesure 1M70, est habillé comme toutes les crapules de ce quartier (mélange de cuir et de frusques de récupération). Ses cheveux roux et sa belle gueule le font légèrement sortir du lot cependant, et vous ne devez jamais oublier qu'il comprend les choses et qu'il réfléchit ses coups. Il saura trouver le moyen de vous créer des problèmes s'il n'a pas la capacité physique de s'occuper de vous (Planaire/ mâle humain/ voleur niveau 9/ Marqués/ NM).

Alec Finnigan est le chef en second, et même si c'est un excellent monte-en-l'air, il n'est pas aussi vif d'esprit que son frère et sans lui, il n'aurait certainement pas pu s'extraire de sa minable condition. Il a les cheveux longs et sales et son armure de cuir est soigneusement décorée par lui avec des têtes de mort (Planaire/ mâle humain/ voleur 8/ Marqués/ NM).

Trompette est le plus âgé de la bande (il a 45 ans), c'est lui qui tient le stand sur le Marché Nocturne de la Loge. Le fait qu'il soit éborgné (c'est un ancien pirate, dit-on) ne l'empêche pas d'avoir l'œil sur tout et il peut remballer toute la came en moins de 20 secondes (Primaire/ mâle demi-elfe/ guerrier niveau 5/ LM).

Mis à part ça, le gang compte trois solides gaillards qui font office de « force de frappe » (un bariaure et deux demi-orques). Les autres sont essentiellement des gamins et des ados (surtout des humains et des tieffelins) qui font les coups sur commande de Ryan. A l'occasion (en période de vache maigre), il leur arrive de jouer les faux rabatteurs et ramener des pigeons que les gros bras du gang détroussent dans quelque ruelle obscure.

Un peu partout dans Sigil, selon le déguisement qu'il revêt, mais la majorité du temps en train d'attendre Shemesbka la Maraudeuse à la Roue de la Fortune (sous la forme de son laquais Colcook).

Personnalité : arrogant, condescendant.

Comportement : lorsqu'il revêt l'apparence de Colcook, Jemorille est emphatique et hautain (faisant des remarques venimeuses sur les gens). Il essaye de manipuler les autres avec subtilité, mais c'est parfois un peu plus évident qu'il ne semble s'en rendre compte.

Combat : Jemorille considérant la plupart des gens avec mépris, il perdra rarement le temps de se battre contre eux. S'il y est forcé, il préférera utiliser sorts les plus communs de suggestion ou d'illusion dont il dispose (*invisibilité, charme de masse* et autres...) plutôt que ses vrais pouvoirs qui grilleraient sa couverture.

« Ce n'est pas La Dame des Douleurs qui maintient la paix à Sigil. C'est moi.

Bien entendu, vous pourriez jurer que c'est La Dame qui assure l'équilibre de Sigil, que son pouvoir – ou l'utilisation avisé de celui-ci – empêche tous les malfaiteurs ambitieux de faire marcher une armée pour prendre la Cage. Je laisse cette fausse information circuler ; ça sert mes desseins. Mais La Dame est un gardien peu regardant, une chandelle qui ne voit la flamme que lorsqu'elle commence à brûler trop intensément. Je suis celui qui met les mains dans la cire pour façonner la bougie, je suis celui qui peut tout faire fondre...

Vous ne me croyez pas, je peux le voir dans vos pensées ; ça fait partie de mes pouvoirs. Mais pourquoi serait-ce le cas ? Vous qui acceptez l'illusion – ou plutôt la désillusion – du libre-arbitre. La vérité est que rien de ce que vous pourrez faire n'aura réellement d'influence sur le fonctionnement du Multivers. Quoique vous bâtissiez, je le détruirai ; quoique vous détruisiez, je le reconstruirai. Bien sûr, du temps peut passer entre le moment où vous avez agi et celui où moi je passerai à l'action, suffisamment c'est certain pour que vous n'ayez pas conscience qu'il y a un lien entre ces deux actions. Mais

j'amène l'Equilibre en toutes choses, entre la loi et le chaos, le bien et le mal ; lorsque l'un prend trop d'importance, son opposé doit être aidé pour rétablir le rapport de forces. Je suis la véritable sentinelle de la neutralité. Je suis un argenash. Je suis un rilmani.

Pendant un instant, je sais que vous avez perçu la vérité de mes paroles, puis vous avez pensé que je suis un menteur ou un fou, rendu saouï par la bibe de la Roue de la Fortune. Mais je ne suis ni l'un ni l'autre. Je suis celui qui observe, aussi amusé par les nantis que par les nécessiteux qui jouent leur avenir à la roue de la fortune ; la chance, aveugle et sourde, n'est-elle pas la plus grande des forces ?

Je veux partager avec vous mon véritable nom, même si ça n'est que pour entendre le son de ces syllabes prononcées une fois encore : Jemorille, certains m'appellent « l'exilé » – un mot bien laid et bien inapproprié, dans la mesure où ma présence dans cette cité est totalement délibérée.

Ecoutez mes paroles : mes exploits sur le Plan Matériel Primaire parlent d'eux-mêmes. J'ai œuvré pour l'équilibre entre le bien et le mal sur un monde appelé Erth en créant – puis en l'amenant à sa destruction – un temple dédié au mal élémentaire (était-ce ma faute si un seigneur des Abysses survécut pour ravager la terre alentour ?) Sur Athas, j'ai conseillé le halfelin Rajaat dans son apprentissage de la magie pour redonner à cette race une influence sur ce monde (aurais-je pu prévoir les abus de pouvoir qui ruinèrent la planète ?) Et sur Toril, j'ai uni pour la première fois tous les royaumes en leur donnant un ennemi commun (cette réussite est peut-être atténuée par l'idée que j'ai instillée à Khaban qui l'a peut-être amené à raser le continent avec sa borde barbare ?)

Comme de coutume, les aurumachs ont pris note de mes actes. Ils ont demandé que je revienne en Outreterre, sur la Lance, d'où je fus renvoyé vers la Cité des Portes pour une mission spéciale. Il existe un terme

étrange connu des gens d'ici et qui doit vous dire quelque chose : kriegstanz, c'est-à-dire la lutte folle et effrénée entre les factions pour conquérir le cœur et l'âme de Sigil. Je donne un coup de pouce ici, je fais contrepoids là, montant les factions les unes contre les autres jusqu'à ce qu'elles soient trop embourbées dans leurs intrigues pour qu'une d'entre elle surpasse les autres.

De cette manière, je contrôle la cité, puisque que ce sont mes manipulations subtiles qui vont donner du pouvoir à un gars ou le faire tomber ; qui vont permettre à une faction la création d'un objet magique et à une autre de trouver le moyen d'en contrecarrer les effets ; qui vont permettre à un meurtrier de se cacher des forces de police ou d'être capturé. Il est sûr que La Dame a le pouvoir de punir ceux qui l'ont offensée, mais moi, je peux empêcher qu'on l'offense ou aider celui qui l'a offensé à ne pas attirer son attention. De ce fait, La Dame est mon outil autant que les dabus sont les siens.

La Dame n'est pas la seule de mes marionnettes. Il y en a une autre, une fiélonne à la tête de chacal connue sous le nom de Shemesbka la Maraudeuse. Je la manie comme une poupée de chiffon, même si elle me considère comme l'un de ses employés. Elle me connaît sous l'identité d'un mâle tieffelin précieux du nom de Colcook, dont la tâche ennuyeuse est de se tenir non loin d'elle avec un miroir dans lequel il lui arrive de vouloir se mirer. Et ça lui arrive, bien entendu ; son ego n'a pas de limite. Croyez-moi, il n'est pas difficile pour moi de garder cette fausse identité auprès d'elle. Après tout, est-ce que vous ne vous êtes pas laissé tromper par mon illusion avant que je ne vous révèle la vérité ?

La fiélonne me considère avec une certaine estime et m'utilise souvent comme espion ; mes incroyables talents – inconnus de sa personne – me permettent de réussir là où tous ont échoué. Imaginez le pouvoir d'un espion qui peut se transformer en qui il veut, qui peut disparaître à un endroit et

réapparaître à un autre, qui peut passer dans la rue sans être vu de quiconque, qui peut altérer la réalité par des illusions et des suggestions... ?

Pouvez-vous dire que vous me connaissez ? Pourriez-vous me décrire ? Je ne pense pas ; je suis mille personnes à la fois. J'apparais comme un pauvre pion dans l'armée de Shemeshka, mais c'est moi qui utilise ses secrets pour maintenir la Balance dans cette ville ; moi qui tire les ficelles même si elle est assise sur le trône, béate et ignorante. L'ironie de la situation ne cesse jamais de m'amuser ; je contrôle Shemeshka – et tant d'autres – en la laissant croire qu'elle me contrôle.

Cette guerre de fiélon connue sous le nom de Guerre Sanglante est un autre de mes passe-temps. En vérité, je la laisse continuer, jouant dans un camp puis dans l'autre. «J'assiste» l'asuras Koé lorsqu'il arme baatezus et tanar'ris. Il espère que les deux camps maléfiques pourront s'anihiler réciproquement et il est toujours surpris que ça marche. Il peut, ça n'a rien à voir avec lui !

Lors de mes missions réussies sur le Plan Primaire, j'ai appris un jeu appelé « les échecs » – qui est en fait un dérivé de ce qu'on joue tous les soirs à la Roue de la Fortune – dans lequel les seigneurs mènent une guerre en utilisant subtilement des êtres moins puissants. Je n'ai pas trouvé meilleure comparaison avec ce que je fais. Donc s'il vous plaît – je vous laisse bouger vos pièces. Je sais que le dernier déplacement sera mien. »

Jemorille l'Exilé ; mâle Argenach ; Extérieur (Extraplanaire, Rilmani) de taille M ; FP 14 : DV 14d8+84, pv 147 ; Init +3 ; VD 12m ; CA 21 (pris au dépourvu 18, contact 13) ; BAB +14/ lutte +21 ; attaque au corps-à-corps +20/+20/+15/+10 (épée courte de rapidité +2, 1d6+9, 19-20/x2) ou +16 (coup, 1d8+7, à distance +18/+13 (1d20 énergie) ; Capacités spéciales : pouvoirs magiques, convocation de rilmanis, rayons argentés ; Particularités : RD 15/ bien ou mal ou loyal ou chaotique, vision dans le noir 18m, immunité à l'électricité et au poison, résistance à l'acide et au son (10), apposition des mains, RM 22, télépathie 30m ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +12, vigueur +15, volonté +12.

Caractéristiques : force 24, dextérité 17, constitution 22, intelligence 16, sagesse 16, charisme 19.

Compétences : art de la magie +15, bluff +23, concentration +20, connaissance (plans) +19, connaissance (Sigil) +15, connaissance (mystères) +15, déguisement +16 (+18 pour interpréter un rôle), détection +15, diplomatie +26, fouille +13, intimidation +22, perception auditive +15, psychologie +17, renseignement +18, survie +3 (+5 pour pister, +5 sur d'autres plans).

Dons : négociateur, persuasif, tir à bout portant, tir précis, arme de prédilection (rayon d'énergie).

Rayons d'énergie (Sur) : deux fois par round, Jemorille peut projeter des rayons d'énergie à une portée de 54m du type d'énergie qu'il décide (acide, froid, électricité, feu, son, énergie positive ou négative).

Pouvoirs magiques : à volonté : *compréhension des langues, détection du chaos, détection du mal, détection du bien, détection de la loi, détection de la magie, détection de pensées* (DD 16), *chute de plumes, vol, terrain hallucinatoire* (DD 18), *invisibilité, charme monstre de masse* (DD 22), *image miroir, image persistante* (DD 19), *sanctuaire* (DD 15), *détection de l'invisible, lenteur* (DD 17), *brume solide, suggestion* (DD 17), *langues, mur de feu* ; 3/jour : *cône de froid* (DD 19), *métamorphose* ; 1/jour : *mythes et légendes, rayon prismatique* (DD 21) ; 1/semaine : *quête*. NLS 14, DD basés sur le charisme.

Convocation de rilmanis (Sp) : 1/jour, Jemorille peut convoquer 1d4 ferrumachs avec 60% de chances de succès ou un argenach avec 40% de chances de succès. Cette capacité est équivalente à un sort de niveau 9.

Apposition des mains (Su) : Jemorille peut soigner jusqu'à 147 pvs par jour.

Possessions : épée courte de rapidité +2, dague de jet +3.

Jovius

Un peu partout dans la Cage, souvent au Temple de Brihaspati

Texte de Jon Winter (1999), dessins de Karl Mikalsen

Planaire / mâle deva astral / DV 12 / LB

Jovius est un lascar qui a une mission, et cette mission n'est rien de moins que de restaurer la bonne réputation du Bien. Bien sûr, peu de gens verront les choses sous cet angle, mais tout le monde n'a pas sa clairvoyance. Vous savez que la chanson dit

que dans la Cage, les célestes aideraient les fiélons à mener leur Guerre Sanglante (et comme à Sigil, rien n'est secret longtemps, cette rumeur a atteint tous tous les Plans Supérieurs !)

Evidemment, il faut être un peu simple d'esprit pour avaler quelque chose comme ça sans se poser la moindre question. Mais Jovius a établi avec certitude que la rumeur était fondée. Imaginez cela : le Bien aidant le Mal à se propager ! Quel désastre !

Avec la subtilité d'un aasimon, Jovius a traqué les marchands qui voyagent jusqu'à Sigil... Bien sûr, ils le virent arriver et couvrèrent rapidement leurs traces, mais pas avant que Jovius n'ait flairé l'affaire comme il fallait. Ceci lui confirma en détails ce qui se tramait :

Des armes, des objets magiques et de l'équipement étaient vendus aux fiélons par un groupe de personnes basées à Sigil, parmi lesquelles des créatures des Plans Supérieurs, qu'il allait falloir démasquer. L'un des revendeurs possibles pourrait être l'asuras Koe, bien que cette rumeur ne soit confirmée que par certains contacts de la Garde Fatale, et Jovius pense qu'il ne travaille pas seul (il ignore que les autres lascars qu'il poursuit sont l'oursinal Tripicus et l'eladrin Cirily).

Le marchand rastipede Krr'k'akar pourrait bien aussi être impliqué dans ce commerce. Encore une fois, Jovius n'a aucune preuve, si ce n'est que Krr'k'akar dépose d'importantes sommes d'argent ici et là, et qu'il a presque autant de fiélons parmi ses clients que le Passeur du Styx ! Il s'avère que ni les baatezus, ni les tanar'ris ne sont favorisés dans ce trafic : les deux races sont secrètement aidées par les mêmes personnes (peut-être celles-ci veulent-elles doubler leurs profits ?). Les fiélons ont appris d'où viennent ces armes et les ont tout de même acceptées avec plaisir, prétendant ignorer leur origine (Jovius ignore si les traîtres au Bien sont au courant de cette duplicité).

Alors, quel est son problème ? Pourquoi le deva astral se sent-il obligé de se mêler de cette affaire sordide ? Ne peut-il laisser ces lascars mener leurs affaires comme ils l'entendent ?

Et bien, non. Voyez, les recherches qu'a faites Jovius l'ont poussé à croire que les traîtres au Bien sont eux-mêmes manipulés. Lors d'une conversation avec une anarchiste bien connue, Zepherai Thunderstorms, Jovius a dévoilé involontairement le sordide de l'affaire. Ça a aussitôt piqué au vif l'intérêt de Zepherai, qui farfouilla dans son bureau jusqu'à trouver ce qu'elle cherchait. D'après ses sources, une grande partie des armes et de l'équipement en provenance des Plans Supérieurs atterrit dans les mains des yugoloths, qui essaient d'inverser le « processus magique » contenu dans les objets pour découvrir une faiblesse dans la façon dont les célestes enchantent leurs objets. Ils seront capables grâce à ces informations de vaincre les célestes sans même avoir à se battre !

Cette « preuve » concrète raffermir de plus belle la résolution de Jovius. Il pense désormais qu'il est impératif que les livraisons soient interrompues. Une fois qu'elles auront cessé, il pense être capable de convaincre quelques autres des principaux fournisseurs d'armes de la Guerre Sanglante sur lesquels il s'est renseigné ; Estevan, un ogre mage du Consortium Planaire du Commerce, et Spiral Hal'Oight, un marchand aasimar, pour réduire ou même arrêter complètement leur commerce.

Ceci sera une première étape pour faire baisser la Guerre Sanglante d'un ton. Peut-être que durant sa longue vie le deva, sera capable de calmer ce conflit dévastateur qui ravage les Plans Inférieurs et l'Outreterre. C'est en tout cas ce qu'il espère.

Le deva a deux alliés essentiels. Le premier de ceux-ci est Laurelli Tantarelle, une archon trompette qui est souvent à Sigil pour ses affaires. Elle et ses supérieurs archons accueilleraient avec joie une trêve ou un apaisement dans la Guerre Sanglante ; ils

sont de plus en plus las de constater le nombre toujours croissant de Suppliants du Paradis qui étaient autrefois de fervents paladins combattant pour la cause du Bien et de la Loi et qui sont tombés dans ce combat stupide. Les archons reconnaissent qu'il s'agit d'une tragique perte de vies qui devrait être arrêtée, et pensent que calmer la Guerre Sanglante pourrait être un bon moyen d'en apercevoir la fin.

Le second allié de Jovius est le sage cambion Règle-de-Trois, bien que Jovius ne le connaisse que sous sa forme de githzerai. Règle-de-Trois est également enthousiaste à l'idée de voir s'arrêter la Guerre Sanglante, mais pour des raisons bien différentes de ce qu'imagine Jovius. Le tanar'ri souhaite en réalité que les races des Plans Inférieurs s'unissent et attaquent les célestes ensemble. Une fois la menace du Bien éliminée, les fiélons pourraient se livrer à leur véritable tâche de diviser les plans.

Jovius serait sans doute horrifié d'apprendre qu'il travaille avec un fiélon, mais ça ne l'arrêterait probablement pas. En fait, il pense que la fin justifie parfois les moyens, et si le but est de sauver d'innombrables innocents, il n'y a pas de mal à travailler avec un fiélon. Quand il n'est pas en train de fréquenter des fiélons ou de pourchasser des traîtres, Jovius aime se relaxer et prendre soin de lui. Pour un deva, cela implique essentiellement prières et méditation. Jovius est souvent au temple de Brihaspati, qui a été récemment restauré. Il y va en compagnie de Lagnos des Sept Souffles, qui révère Brihaspati à travers Jovius, dans la mesure où il est serviteur de ce dieu, dont le plan d'influence est la Bytopie. Depuis qu'il a appris que Koe fréquente le salon de massage de Iarmid, Jovius a pris l'habitude d'y aller une fois par semaine, aux mêmes horaires que Koe. Pendant qu'il observe le traître asuras, les masseurs de l'Autre Endroit polissent sa peau dorée et nettoient ses cheveux blonds avant de renvoyer le deva dans la Cage avec un esprit serein et une conscience tranquille qui feraient honte à

bien des devas n'ayant jamais quitté les Plans Supérieurs.

Jovius ne vit cependant pas que de travail et de prière. Contrairement à la majorité de ses semblables qui restent strictement célibataires, Jovius a connu quelques romances à Sigil. Peut-être tout le temps passé hors de Bytopie lui a-t-il fait perdre de vue la façon dont sont censés se comporter les aasimons, ou peut-être est-il simplement différent des autres ? En tous les cas, son dernier amour est le Seigneur Paon de la Terre des Bêtes. Le couple ne passe pas beaucoup de temps ensemble, Jovius passant la plupart du temps entre deux portails (et de tous les points de vue, la Seigneur Paon est trop attaché à sa vie de nantie pour quitter son fief et accompagner Jovius hors de la Cage), mais quand ils sont de sortie tous les deux, ils génèrent beaucoup de ragots !

Julius le Symétrique

Texte de Jon Winter (1998), dessins de Chris Appelhans

Planaire / mâle jermlaine / 4 Pv / Athar / N

« Julius? Vous pourriez facilement le croire sans défense, mais cette petite peste est une véritable épine dans le pied des factions ! Il est bien connu des philosophes sous les sobriquets du « contradicteur » ou de « l'entêté », car dès qu'ils rendent publique une nouvelle idée ou une nouvelle théorie, ils peuvent être sûrs qu'il aura publié dans l'heure un article la réfutant de façon convaincante et objective. On a parfois l'impression qu'il ne sait faire que contredire, ce qui explique qu'il fasse partie des Athars.

Mais en vérité, il est aussi enclin à critiquer les idées de sa propre faction. Lorsque l'Athar visionnaire Xashion le Dubitatif a annoncé de nouvelles tactiques révolutionnaires pour contrer le clergé de la Cage, Julius les a contredites dans l'heure qui a suivi. Le Jermlaine dit qu'il apprécie les bonnes argumentations, et suggère que toutes les idées neuves devraient être remises

en cause avant de pouvoir être acceptées. En considération de sa taille ne dépassant pas un pied de haut, on peut dire que sa voix est particulièrement puissante dans Sigil.

Toutefois, étant donné le penchant naturel des jermlaines pour humilier les humanoïdes plus grands qu'eux (c'est-à-dire à peu près tous), on peut supposer que Julius, bien qu'étant certainement plus intelligent et cultivé que ses congénères jinxkins (comme on appelle couramment les jermlaines), a gardé la propension à l'indignation propre à sa race.

Considérant le plat de choix qu'il ferait pour certains philosophes qu'il a humilié dans le passé (parmi lesquels Règle-de-Trois « qui prétendrait que deux et deux font trois, quatre ou cinq si ça lui plaisait, tout le monde applaudirait encore sa grand sagesse », et l'illithid Lithoss « si celui-là change pas de refrain, ça sera à La Dame de l'y forcer »), Julius a non seulement réussi le tour de force de contredire les personnalités les plus impressionnantes de Sigil, mais aussi de ne pas se faire tuer par la suite !

Bien sûr, tu dois être un idiot pour croire qu'il est arrivé là où il se trouve aujourd'hui rien que pas le mérite. Le jermlaine a une fonction utile en tant qu'adversaire des nouvelles idées, et je me sers de lui pour ralentir la progression des pensées originales dans Sigil en forçant les précurseurs à ravalier leurs belles théories novatrices. Cela fonctionne bien, et je suis particulièrement fier de ma clairvoyance concernant le cas de Julius. »

Jemorille L'Exilé

Qaida : « La rumeur prétend que Julius le Symétrique serait votre familier. Est-ce fondé ? Après tout, on vous voit rarement sans lui, et vice-versa.

Magnum Opus : (gênée) peut-être. Mais encore une fois nous ne sommes que de bons amis. Je suis, vous le savez, une prêtresse de Shekinester. Les prêtres n'ont ordinairement pas de familiers, n'est-ce pas... ?

Qaida : certains en ont, comme vous le savez, Magnum Opus ! Cela signifie-t-il alors que la petite peste vous impose ses opinions ?

Magnum Opus : pas le moins du monde. Je suis historienne, pas philosophe. Je me moque d'être mêlée à leurs querelles sans importance, bien que je doive admettre que ce qu'il fait, il le fait bien.

Qaida : est-il vrai que vous protégez Julius de ses nombreux et puissants ennemis ?

Magnum Opus : ce ne sont que des ragots ! Je confirme l'avoir hébergé une fois alors qu'il craignait d'être pourchassé par Zaraga l'Annis – les autres membres de la famille de ce pauvre bougre ont été dévorés par cette sorcière et il en a particulièrement peur depuis – et je me rappelle la fois où Julius avait traité Shemeska la Maraudeuse de « vieux dretche à tête de loup illettré et abruti » (parce qu'elle avait refusé de répondre à une lettre qu'il avait envoyé au journal SIGIS au sujet des différentes personnes qu'elle manipule comme des marionnettes un peu partout dans la Cité. Alors Julius m'a effectivement demandé de l'aide quand elle a mis à ses trousses une troupe de vaaths. Etrangement, l'affaire s'est tassée très rapidement, et Julius n'a plus reparlé de Shemesbka depuis ; je ne peux m'empêcher de me demander si elle a acheté son silence ou s'il est seulement trop effrayé par elle.

Qaida : pour finir, est-ce vrai que Julius essaye de se faire un nom chez les rilmanis ?

Magnum Opus : demandez-lui vous-même. Je lui ai posé la question une fois et savez-vous ce qu'il a répondu ? 'Ils ne me prendraient pas... Je suis bien trop petit' ».

Extrait d'un entretien avec Magnum Opus enregistré sur le mimir de Qaida

Sur quoi vais-je travailler ensuite ? Et bien, je suis en train d'écrire un courrier pour SIGIS. Je me sens concerné par certains événements survenus récemment dans la Cage. Voyez, j'ai remarqué parmi certains de mes « confrères » les plus éminents un changement de leurs valeurs et de leur

éthique. Bien sûr, un observateur quelconque ne remarquera rien d'anormal, tandis que plusieurs personnes plutôt maléfiques se sont subitement retournées du côté du bien.

Donc, quel est le problème, me demanderez-vous ? Et bien, mise à part la mystérieuse soudaineté de tout ceci, il s'agit d'une situation dangereuse sans précédent, n'est-ce pas ? Je suis pour le libre-arbitre et la libre-pensée, mais quand un marraenoloth navigue sur le fleuve Ocean et qu'un ettercap devient aussi doux et prévenant qu'un agneau Elyséen, je commence à m'inquiéter. Je veux parler bien sûr de Barren, le navigateur qui apparaît occasionnellement dans la Cage selon le flux et le reflux des eaux purificatrices du Fossé ; et de Nux, la maîtresse des toiles ettercap de la Tour des Araignées. Ces lascars étaient fondamentalement mauvais, et même les pires de leurs espèces. Et tout à coup, quasiment du jour au lendemain, et durant la même semaine, ils se sont tous tournés de concert vers la lumière. Et il y a d'autres exemples, je crois.

Pour autant que je sache, ils ne se sont jamais rencontrés. Mais ce changement d'alignement pourrait-il être causée par un déséquilibre de l'esprit causé par un poison ? Ou encore plus inquiétant, par une maladie ? Et si cela devait s'avérer contagieux, alors ça serait sûrement dommageable pour l'Equilibre. Peut-être aurons-nous la réponse quand les rilmanis interviendront, si jamais ils le font...

Julius Le Syémtrique

Bien sûr que je connais Julius. C'est un joli petit bige à la face de clébard, qui veut toujours que la vérité soit dite, et qui est du genre à ne jamais lâcher prise. Je l'ai remarqué pour la première fois il y a quelques années, et j'avais pensé que ça pourrait être une bonne idée de le présenter à mon maître une fois de retour aux Abysses. Etre une tentatrice des mortels demande une certaine justesse dans le jugement d'un caractère, voyez-vous ? Les balors apprécient toujours un libre-penseur, et c'est d'autant

mieux s'il est célèbre (ou tristement célèbre) à Sigil.

Bien sûr, son esprit vif vit rapidement clair en moi, mais il semblait plus flatté qu'offensé que j'essaye de m'emparer de son âme en le séduisant. Nos goûts n'ont rien en commun mais nous sommes devenus de vrais amis après cela, et nous continuons à nous voir régulièrement. J'aime cette petite peste bien trop pour lui vouloir du mal, malgré la promesse de mon maître de m'offrir le double de la récompense habituelle... C'est bien d'avoir des amis haut-placés, je pense. Et je dis que même une fille doit avoir des alliés, même si c'est une succube.

Remarquez, même si j'en voulais encore au Jermlaine, j'aurais des craintes maintenant qu'il est devenu l'ami de ce $n = n + 1$. Pour un loyal, ça n'est pas un mauvais bougre, mais je me passerais bien de ses calculs idiots et de sa « perspicacité ». Le fait qu'il passe son temps à virevolter comme un damné tapis volant ne le rend pas plus facile à supporter, non plus. De toutes façons, tu peux toujours blâmer un lascar quant au choix de ses amis ; j'ai moi même des compagnons plutôt douteux. S'ils sont là quand t'arrives, t'y peux pas grand-chose...

Tryste la succube

Kilbans

Copyright 1999 Jon Winter, dessins de Chris Appelhans

Suppliant/ githzerai mâle/ Sensat

« Kilbans est un bon bougre, bien qu'il ait un penchant prononcé pour la mélancolie. Voyez-vous, ce lascar n'est jamais qu'à moitié avec nous ; l'autre moitié de son esprit vole à travers les plans du Grand Anneau ou reste cachée au fond d'un trou dans les Plans Inférieurs. Kilbans est en premier lieu un artiste, et un Suppliant en second : il prétend que rien n'est trop dangereux pour accéder à la vision qui permettra de peindre l'ultime tableau. »

Comment suis-je aussi bien renseigné sur la façon de pensée de Kilhans ? Simple : lui et moi avons voyagé ensemble quand nous avons traversé la Grand Route pour la première fois. Ah, ce que nous avons vu et senti alors ! J'en frissonne rien que d'y penser...

Avec les bénéfices que nous fîmes lors d'une de nos aventures les plus réussies alors que nous vendions de l'eau sur Athas, Kil s'acheta un pied-à-terre dans la Cage. Peu après avoir aménagé, il découvrit que la fenêtre à montants de son studio était en fait un portail nomade. Chaque soir à antipic, le portail changeait de destination, et d'après Kil, il ne s'est jamais ouvert deux fois sur le même endroit. Mieux encore, le portail est toujours ouvert, et permet de voir de façon détaillée ce qui se passe de l'autre côté. Kil prit l'habitude d'y flâner pour trouver l'inspiration – qui vient maintenant jusque devant sa porte ; il appelle son appartement le Studio des Perspectives Infinies. Bien sûr, il arrive parfois qu'une créature traverse le portail pour atterrir dans le studio de Kil, mais il a eu la sagesse de rapidement faire poser des protections magiques au milieu de ses pinceaux, de façon à renvoyer ces bêtes d'où elles venaient. En ce moment, Kil travaille sur une série de paysages des plans... Une partie de son travail a déjà été exposé dans le Musée des Arcanes de Magnum Opus.

Contrairement à la plupart des habitants de la Cage, Kil est vraiment un Suppliant. Bien qu'il n'ait aucun souvenir de sa vie passée, il s'est retrouvé d'une façon ou d'une autre à Mont-Chanson, le royaume de Laerme le Cérilien, pays de l'art, du feu et de l'amour. Je l'ai sauvé lors d'un de mes voyages en Arborée d'une vie qu'il aurait passée à peindre des scènes Olympiennes. Ce bougre ne s'est jamais plus jamais intéressé à son passé depuis.

Bien que le principal sujet d'inspiration de Kil soient les paysages et même les paysages planaires, il lui arrive de peindre des portraits s'il est payé suffisamment. Le

tableau que Magnum Opus exhibe si fièrement dans son musée est de lui, comme l'autoportrait qui se trouve au-dessus. Kihlans a un style plutôt réaliste et détaillé. C'est un githzerai au teint cireux, généralement en armes et armure (juste au cas où des slades traverseraient le portail à nouveau !), regardant toujours le monde avec un point de vue original.

Ils disent que ce lascar a appris à dessiner avec un tyranceil aveugle ; cela peut paraître invraisemblable, mais en fait on raconte aussi cette chanson à propos d'un autre artiste réputé de la Cage, Xib le Morné. Kilhans proteste quand j'évoque le nom de Xib ; soit parce qu'il est jaloux de cet artiste génial, soit parce qu'il y a quelque chose de plus profond enfoui là-dessous et dont je ne saurais jamais rien. Je pense qu'il y a plus à voir que mes yeux ne peuvent le faire.

L'une de ses œuvres les plus récentes représente l'Astral, à ce qu'on m'a dit, et alors que Kilhans reste coi à propos de ses clients même avec ses amis de confiance, la rumeur dit qu'il aurait croqué Prisine de la Volonté de l'Un (on dit que le mystérieux Marchosias Chou aurait essayé en vain d'acheter ces esquisses, sûrement pour les publier dans son journal SIGIS). Le portail de Kil se serait une fois ouvert à côté du cadavre dérivant d'Aoskar, et celui-ci aurait montré des signes de vie. Ce ne serait pas la première fois que son portail lui aurait offert des sujets intéressants, et qui plus est monnayables. Kilhans met toujours un point d'honneur à contacter quiconque pourrait être intéressé par l'achat de l'un de ses tableaux avant de les montrer publiquement. La rumeur prétend également que la faction de l'Harmonium aurait récemment payé l'artiste plusieurs centaines de pièces de platine pour une journée de travail... Personne ne sait vraiment pourquoi, mais c'est Malkalot qui a donné l'argent et qui est parti ensuite avec la peinture. On ne l'a plus vu depuis.

Bien que Kil soit un ami et tout ça, j'ai parfois des doutes à propos de son portail. A

part les lascars qui le traversent parfois dans le mauvais sens, très peu de gens l'ont vraiment vu ouvert, pas même moi. Lissandra la Chercheuse de Portails essaie toujours de courtiser Kilhans pour qu'il la laisse entrer dans son Studio des Perspectives Infinies pour qu'elle puisse étudier le portail, mais l'artiste obstiné refuse fermement, disant que son portail n'est pas ouvert au public. Anacoluthon, de la secte des Xaoticiens a également supplié Kilban de le laisser passer un certain temps avec le portail de façon à étudier ses fluctuations changeantes, mais sans succès jusqu'à présent. En fait, la seule lascar que Kil laisse entrer dans son studio est Traloc Multiplet, la sharn, bien que seules les Puissances sachent pourquoi elle est sa favorite.

J'ai aussi entendu dire (et transmis à Kil) la chanson qui dit que l'énigme connue sous le nom de Grixitt avait lui aussi un œil sur son studio. Peut-être le Grixitt pense-t-il qu'il est important pour l'ordre général des choses que ce portail soit fermé (bien que quiconque prétendant pouvoir lire dans l'esprit du Grixitt est un menteur ou un voyant encore plus rusé que le fermeur de portails lui-même). Mais si je me demande parfois si le portail existe réellement, au moins de la façon dont Kil en parle, c'est que sa discrétion à ce sujet me paraît suspecte. Cela serait sûrement facile d'imaginer des perspectives et de les peindre, choisissant des sujets sensibles afin de maximiser leur valeur. Mais je suis son ami et je ne devrais pas répandre de telles calomnies.

Mais il y a quelque chose d'encore plus suspect. Dernièrement, Kil a presque accepté que certaines personnes voient son portail ; contre rémunération, il peindrait une scène d'un lascar sur le plan de son choix. Peut-être a-t-il trouvé un moyen d'influer sur la destination du portail, auquel cas il serait doublement unique, et sans aucun doute un gros enjeu stratégique... »

Soma Purusha,
exploratrice

La Ruche

Texte de Ragboy (1999), dessins de Rodrigo Helder (Kiso), Karl Mikalsen (Ash)

.... Kiso

Primaire de Toril / femelle esprit du bambou/ mage niveau 12 / LN

[Dernière histoire racontée par Howl Mekler à Thera, seul survivant de son groupe d'aventuriers. Extrait d'une pierre sensorielle bleue-verte (destinée à l'écoute seulement)]

Donne-moi un peu d'eau. Par La Dame, ça fait mal... [gloup] Ah, merci. Je peux plus te traiter de demeurée maintenant... Tu m'as sauvé la vie par deux fois, mais y'a pas grand chose que tu puisses faire de plus. Non, ne regarde pas ça. Ça peut pas empirer... Arrête de prier comme un zélote, déjà ! Je t'ai dit, ça sert à rien, ici-bas. [long silence entrecoupé par une respiration enrhumée]

Maintenant, pose-toi et écoute, faut que j'te dise la vérité sur Kiso. Faut que tu lui ramènes ça ; t'as compris, bon sang ? Bon. Donc, elle vient du monde primaire de Toril. Non, elle est loin d'être béjaune. Elle est ce qu'ils appellent une « esprit du bambou », demande aux Abysses ce que ça veut dire ! Le soltif est le suivant : ces esprits sont liés à leur bosquet, d'une certaine manière, comme la corde d'argent relie un Primaire à son plan quand il passe par le Plan Astral. Elle tenait ses pouvoirs, et même sa vie, de ce petit bois de bambous dans sa province natale. Bof, je ne sais pas... j'arrive même pas à le prononcer... c'est pas important... C'était une lanceuse de sort et elle faisait ce que font les lanceurs de sorts sur Toril, quand elle a senti qu'on menaçait son bosquet... je me rappelle pas, tu peux pas la fermer une minute ? Bon.

Alors, elle trouva des objets magiques et parvint à extraire l'essence du bosquet... Elle lui donna un nom compliqué... ouais, le *Cœur de l'esprit du bosquet*... c'était ça. Il a fini dans un œuf de verre. Grâce à d'autres

trucs magiques, elle est arrivée sur Sigil et a essayé de commencer une nouvelle vie. Le seul problème avec les esprits des bambous c'est qu'ils doivent rester avec leur bosquet, tu vois, pour pouvoir se recharger... ouais, comme quand on a descendu quelques bouteilles. Et bien, Sigil c'est pas vraiment l'endroit idéal pour une forêt de bambous, comme tu t'en doutes ... avec la pluie pluie acide et tout... Mais elle avait déjà planté ses racines, comme qui dirait juste là, avec l'aide de quelques aphoticaire et de négociants en plantes renommés.

Par chance, elle tomba sur quelques incantations qui auraient pu l'aider à entretenir son bosquet ici à Sigil, dans la boutique de Kesto. Alors, elle a fait les choses que font les lanceurs de sorts dans ces cas-là et elle a fait pousser ces espèces d'arbres là, directement dans la cour de son hôtel particulier dans le Quartier de La Dame... Je te l'ai dit, elle s'est sacrément bien débrouillée à Sigil. Elle ignorait combien de temps ça durerait, mais elle savait qu'elle s'était appropriée du temps supplémentaire... Beaucoup de temps, finalement. Elle est dans la Cage depuis bien une vingtaine d'années. Elle paraît toujours aussi jeune qu'une jouvencelle, faut dire... Mais il y a à peu près dix ans, elle a commencé à avoir des problèmes... Elle a « découvert » un effet planaire que même les Greffiers arrivent pas à expliquer...

J'y arrive, j'te raconte cette putain d'histoire... [*Il tousse bruyamment*]

A cette époque, sa boutique connut des temps difficiles. Zadara, cette pute de titan avec tout son pognon et ses esclaves, lui coupait l'herbe sous les pieds, presque littéralement. Quand cette titan a eu vent des bénéfices que Kiso faisait, elle n'a plus eu d'autre idée en tête que déliminer cette concurrence. Kiso a commencé à être à court d'argent, et elle a dû faire feu de tout bois... Faire payer ses sortilèges, et même s'embarquer dans quelques aventures, mais elle ne parvenait pas à réunir suffisamment d'argent pour payer toutes ses taxes et ses

dépenses. Elle avait peur d'être chassée de chez elle, parce que ça aurait signifié abandonner son bosquet, à moins d'en extraire le cœur encore une fois, ce qu'elle n'aurait sûrement pas pu faire. La première fois l'avait affaiblie au point de quasiment la tuer, et maintenant elle était sur les plans, où rien ne semble marcher comme prévu... [*violente quinte de toux suivie d'un silence couvert par une respiration bruyante*].

J'y arrive, retiens tes chiens, 'dame...

Donc, cet... effet... survint. Elle se réveilla un jour, faible comme jamais et sachant qu'aucune rentrée de jonc n'était prévue avant longtemps. Les collecteurs d'impôts Sans-Cœur de Llysadia étaient passés la veille et elle leur avait promis qu'ils seraient payés le jour suivant. Ils avaient répondu qu'ils prendraient l'argent ou la maison. Alors, elle se mit à pleurer... ouais... une putain de tragédie... même pour un dur comme moi... On frappa à la porte et elle se leva lentement, descendit les escaliers (ses serviteurs l'avaient tous quittée depuis des mois). Quand elle ouvrit la porte, elle réalisa que quelque chose clochait... Sa rue n'était plus la même... Ce qui est compréhensible, car sa maison était désormais au beau milieu de la Ruche... Et au pire endroit de celle-ci (les catacombes). Je saurais pas dire, bon sang, mais la chanson dit qu'il a fallu moins de deux secondes pour que sa maison disparaisse de son emplacement originel pour réapparaître dans un autre de la Ruche !

Les Greffiers commencèrent à spéculer sur le fait que cet « effet » serait semblable à celui qui fait glisser les villes-portails... Mais personne n'a jamais vu cela se produire au sein même de la Cage... Dans les fait, cela eut pour conséquence une baisse conséquente de ses impôts jusqu'à un taux négligeable... Je me suis occupé de ses arriérés, et elle fut tirée d'affaire...

Les Marqués et la secte des Marchands se sont extasiés... non... ils y ont perdu un peu d'argent, mais l'incident a apporté du crédit au pouvoir spirituel de l'argent lui-même. Ils

pensent que sa résidence a glissé jusque dans un quartier pauvre parce que Kiso n'était pas assez « friquée » pour rester dans le Quartier de La Dame... [*prend sa respiration*]

Et le plus étrange dans cette affaire?... Kiso retourna à son bosquet pour se remettre de ses émotions et retrouver un peu d'énergie et qui est-ce qui se trouvait là, planté en plein milieu, Ash... Cendre?... C'est ce... Humpff...

[*Longue quinte de toux devenant de plus en plus douloureuse*] Bon sang, je pense que ça y est... oh, par La Dame, un autre verre, s'il-te plaît ? Non non... Sers-moi de ce rhum d'Hiter... il me faut un dernier verre avant d'y aller... et, Thera ? Quand tu retourneras dans la Cage... donne ce médaillon à Kiso... et dis-lui qu'elle me manque... Pars maintenant... Avant qu'ils ne reviennent... »

[*Longue pause. Il avale son rhum et pousse un cri guttural*]

..... Cendre

Primaire (C'Erth)/ mâle sylvanien / DV 10 / LM

[Extrait d'une pierre sensorielle plate grise, récit d'un rabatteur vendant des soltifs à un lanceur de sort anonyme, destiné à l'écoute uniquement.]

Mon Gardien
Mon cœur spirituel
L'Initié à mes secrets
Mon Amant.

Kiso

Ouais, j'ai enregistré ça... pas si vite, idiot... d'abord l'argent, ensuite les infos... Non, non tu touches pas au bouquin, tu m'écoutes te le lire, c'est ça le marché... c'est pas compliqué !... Relis ton contrat, espèce d'allumé... Vingt mille pièces pour les informations qui sont dans son journal. C'est ça, malin, la chanson... prends des notes si tu veux... Merci pour la bonne affaire... Maintenant, installe-toi !

...Allons-y... là j'ai le topo sur son monde bizarre, Toril... J'arrive même pas à prononcer correctement la moitié de ce

truc... Ah... voilà des choses intéressantes...

« Je rencontrai Cendre dans d'étranges circonstances, alors que ma maison avait soudainement disparu de son emplacement originel du Quartier de La Dame pour un coin délabré de la Ruche, dans les catacombes. J'ai d'ailleurs mis certaines personnes sur cette affaire. Il était plutôt déprimé de se retrouver littéralement enraciné dans le cœur de mon bosquet, qui avait fort heureusement suivi ma maison. Nous parlâmes, bien qu'il sembla préoccupé et un peu perturbé, comme il ne pouvait plus bouger. Il venait d'Outreterre, où il protégeait son bosquet de quelques... slaades, comme il les appelle, quand tout à coup, il est apparu ici... dans Sigil. Il pense avoir été rétrogradé, puni ou quelque chose comme ça... »

Et puis y'a... d'autres trucs sur les sorts qu'elle recherchait pour son bosquet et d'autres choses sans intérêt... Celui-là à l'air particulièrement puissant... non... non... je pense pas que je vais te dire ça... « Il vient d'C'Erth... » ah, écoute celle-là, bige : « ...une Guerre pour mettre fin à toutes les guerres a détruit la forêt qu'il protégeait... oh, je vois, c'était un de ces arbres... qui marchent... Bon, elle continue : « Il est très déprimé lorsqu'il parle de la guerre, car il a perdu beaucoup à cause d'elle, sa famille, sa forêt, et à la fin, son monde. Poussé à travers un portail par des aventuriers en maraude qui pensaient lui faire une faveur, il s'est retrouvé en Outreterre, avec aucune d'idée d'où il pouvait bien se trouver... »

...bla bla bla...

« Il était perdu dans ce nouvel environnement, parce qu'il ne parlait pas la « voix des eaux » d'ici... » mais qu'est-ce que c'est que cet enfumé?... bon d'accord, je reprends... « la « voix des eaux » d'ici, mais il entendit l'étranges langages et s'y adapta, plutôt rapidement, d'ailleurs, pour un esprit-arbre. Il rencontra alors un groupe de créatures qu'il n'avait jamais vues auparavant, plutôt hideuses à ce qu'il dit, pas pour leur apparence proche de celles des crapauds en

plus gros, mais plutôt par rapport à ce qu'il faisaient. Ces dernières pulvérisaient du liquide par leurs postérieurs sur les arbres alentours et allumaient ce liquide avec des torches. La forêt s'enflamma, et il se mit immédiatement en devoir de la protéger... »

Bla bla, plus de détails sur ses aventures contre les slaades... Ça doit être un costaud pour parvenir aux battre... il dit là qu'il a été aidé par la « terre » quoique cela veuille dire... De toutes façons, il gagna le respect du pays et ne fit bientôt plus qu'un avec lui, ou un truc du genre... Hum, intéressant... la liste de ses objets magiques et là où elle les a cachés... Non, ça t'intéresse pas... t'as payé pour l'histoire de l'homme arbre, correct ?...correct ! Bon, c'est ça... Quelques années après ça... je pense qu'il dû être enraciné à Sigil pendant un bon bout de temps... Intéressant... Elle continue :

« Cendre se meurt, comme moi, à cause du climat sans doute et de la nature infernale de cet endroit. Je ne peux pas recommencer le processus, car je suis sûre que j'en mourrais. Le Cœur de l'Esprit doit rester ici. Cendre également... il est sévèrement affaibli, et perd des pans entiers de sa mémoire tous les jours... Aujourd'hui, pourtant, dans un moment de lucidité, il a décrit une femme elfe, Merden... Verden... quelque chose comme ça... une native, une résidente de Sigil... Elle connaît un procédé de rajeunissement qui la maintient en vie. Cendre est à la recherche de cette technique grâce au réseau de lierre-rasoir. Il a trouvé une de ces plantes avec laquelle il peut communiquer, et il espère en apprendre rapidement plus grâce à ça... »

Et bien, ce Cendre connaissait ces soltifs-là également, et il connaît ce fameux lierre-rasoir pensant... Tout ça vaut bien deux fois ce que t'as payé, quoqueret...non... considère ça comme un cadeau... Ah, ce bouquin va m'assurer une bonne rentrée de jonc pendant quelques années, avec tous les secrets qu'il contient sur ce qu'il se passe dans les catacombes... oh ouais, il se passe

plein de trucs ici... Les habitants du Quartier de La Dame ont du souci à se faire...ouais ... ouais... tiens, un dernier morceau avant que tu ne t'y perdes... mmm...ok...

« Cendre a trouvé un moyen de nous en sortir et j'aurai le matériel nécessaire ce soir. Je suis un peu à court d'argent en ce moment, mais je suis sûre qu'Howl m'en prêtera... il est plutôt compréhensif, mais je ne peux pas lui dire que je n'ai pas de sentiments pour lui... Cendre et moi avons échangé notre eau... d'une certaine manière, c'est devenu une partie de moi ... comme je le suis une partie de lui... »

C'est dégoûtant...ok... j'arrête là sur les relations entre plantes...

« Ce processus nous maintiendra en vie tous les deux afin de supporter les épreuves à venir. Ces temps-ci, il parle avec Patch le lierre-rasoir pensant, pour trouver plus de rumeurs que nous puissions revendre. C'est pas aussi bien que quand j'étais propriétaire de mon magasin, mais je suis si heureuse de pouvoir fleurir à nouveau... Cendre est ma vie maintenant, et mon bosquet. Je ferai ce qu'il faut pour que ça continue comme ça... avec l'argent je peux continuer de rechercher de nouveaux sorts, et éventuellement le délivrer de ses damnées racines... »

Et... j'ai l'impression que ça a marché...

« ... Ça marche. Cendre est plus fort et plus lucide chaque jour, et je sens mes pouvoirs revenir. De nouvelles visions m'apparaissent chaque jour dont je vais me servir pour trouver de nouveaux sorts. J'éprouve quelques remords pour ceux qui doivent se sacrifier, mais ceux que nous choisissons sont déjà sur leur lit de mort pour la plupart. J'ai envoyé des matois de confiance en chercher d'autres. Mais il y a encore cette maudite pluie toxique... il y a des types qui déambulent un peu partout dans les rues, pleurant et vomissant tout ce qu'ils ont dans leurs estomacs... Un Greffier s'est arrêté pour me demander si j'avais été affectée par ça... »

Ah... maintenant, tu vas avoir droit à une chanson qui peut t'intéresser. Peut-être pourras-tu utiliser cette info et la recouper avec ce que tu as déjà trouvé... ?

« Cendre revend le procédé secret à Patch, comme il l'appelle... c'est un peu devenu nos oreilles lierre-rasoir, il semblerait... mais... Cendre a fait quelque chose de terrible. Patch nous a rapporté que le Greffier appelé Jaghn Vernim a déterminé d'où venait cette pluie infernale... elle viendrait de notre notre procédé !... L'alambic dans lequel je distille les essences qui nous servent à vivre crée cette pluie... Vernim a inventé le terme « Pluie Stygienne » pour la désigner. Aujourd'hui Cendre a voulu discuter de ce sujet... alors... c'est trop terrible... Mon amour... j'ai peur pour ton âme... mais nous ne pouvons arrêter ou nous nous retrouverons dans le Livre des Morts... »

C'est tout, quoqueret, après elle dit où elle cache tout son argent, et comment passer les pièges qu'elle a mis en place... c'est vieux de toute façon... Oh regarde... elle sait également des choses sur Marchosias Chou.. On dirait bien qu'elle va mettre tout ça au grand jour. Ça fera une belle surprise avec toutes ces rumeurs qui courent sur le journal SIGIS. Mais bon, tout ça, ça te concerne pas de toutes façons...

Cendre ; Sylvanien asexué ; plante de taille TG ; FP 8 : DV 7d8+35, pv 66 ; Init. -1 ; VD 9m ; CA 20 (contact 7, pris au dépourvu 20) ; BAB +5/ lutte +22 ; attaque au corps-à-corps +12/+12 (branche, 2d6+9, 20/x2, allonge de 4,50m) ; Attaques spéciales : animation d'arbres, dégâts doublés contre les objets, piétinement ; Particularités : plante, RD (10/tranchant), vision nocturne ; Faiblesses spécifiques : vulnérabilité au feu ; AL LM.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur +10, volonté +7.

Caractéristiques : force 29, dextérité 8, constitution 21, intelligence 12, sagesse 16, charisme 12.

Compétences : connaissance (nature) +6, détection +8, diplomatie +3, discrétion -9, intimidation +6, perception auditive +8, psychologie +8, survie +8 (+10 sur la terre).

Dons : attaque en puissance, science de la destruction, volonté de fer.

Animation d'arbres : à volonté, le sylvanien peut animer les arbres distants de 54 m ou moind. Il peut en contrôler jusqu'à deux en même temps. Un arbre normal a besoin d'un round complet pour se déraciner, après quoi il se déplace à une vitesse de 3m par round et se bat comme un sylvanien. Les arbres animés redeviennent inertes si le sylvanien qui les a appelés est mis hors de combat ou s'éloigne hors de portée. Ces précisions exceptées, ce pouvoir est similaire au sort *chêne animé* (niveau 12 de lanceur de sorts). Les arbres animés affichent la même vulnérabilité au feu que les sylvaniens.

Dégâts doublés contre les objets : un sylvanien ou un arbre animé attaquant à outrance un objet ou une structure lui inflige des dégâts doublés.

Piétinement : jet de réflexes, DD 22, demi-dégâts. Le DD de sauvegarde est lié à la force.

Compétences : le sylvanien a un bonus racial de +16 aux jets de discrétion en forêt.

Koe

On ne sait pas si Koe a une véritable maison dans Sigil, mais il est souvent du côté du Grand Bazar, au Bureau d'Estevan ou à l'Autre Endroit.

Personnalité : sincère, chevaleresque, spirituel.

Comportement : Koe est un matois en mission pour le Bien, mais il n'est pas en permanence dans l'étroite voie de la droiture. Il n'a pas d'ambition mais il est sérieux. Il ne cherche pas le contact, bien qu'il soit poli quand on lui parle.

Combat : si on l'attaque, Koe essaye d'immobiliser ou d'incapaciter son agresseur pour pouvoir s'en aller (il a mieux à faire). Mais s'il s'agit d'un fiélon, il combattra à mort, utilisant ses armes au mieux de ses capacités.

« Nous n'avons pas la moindre idée d'où se trouve Koe, et nous n'en avons pas grand chose à faire. Notre armée combat très bien sans lui, en harmonie et en vertu des commandements de notre Seigneur Anbur. Koe a jadis servi à nos côtés, mais il avait ses idées en propre. Aujourd'hui, il est seul, comme il le mérite. Il ne sert désormais plus aucune Puissance. Que devient un asuras sans ses frères ? Sans ordres à suivre ? Un renégat sans but, un véritable gâchis ! Ça me fait pitié !

Il y a bien eu quelques signes avant-coureurs. Le puissant Absolom nous conduisait alors à la bataille contre les

baatezus et les tanar'ris. Et pour une raison étrange, ça perturbait Koe. Il voyait des asuras et des aasimars mourir (ce qui est un grand bonheur) et il disait déjà qu'il aurait dû y avoir une alternative à tout ça. C'était comme s'il voyait quelque chose que nous autres ne pouvions percevoir. Mais il n'arrivait pas à tenir sa langue. Je ne sais quelle pulsion destructrice fit qu'il voulut partager son Grand Plan – faire en sorte que les fiélons s'entretuent. Comme si nous n'étions pas capable d'accomplir cette tâche correctement !?

Il était déterminé à tous nous convaincre. Il nous a réellement forcés à lui tourner le dos. Bien sûr, le Seigneur aasimon ne prit même pas la peine de l'écouter. Et c'est ainsi que Koe reçut sa punition. Nous ne savons pas où il est, mais il est plus qu'évident qu'il doit être seul. Il est probable qu'il regrette aujourd'hui sa folie et qu'il doit être bien désespéré. »

*Vulpecula ,
asuras au service d'Anhur*

« C'est à Sigil que j'ai pris conscience que de nombreux habitants des Plans Supérieurs pensaient la même chose que moi, c'est-à-dire que la Guerre Sanglante ne doit pas sortir des Plans Inférieurs – laissons les fiélons détruire leurs propres terres.

Jetez seulement un coup d'oeil aux Scories, le pire coin de Sigil. Regardez ce qui arrive lorsque baatezus et tanar'ris arrivent quelque part. Cela remonte à plusieurs milliers d'années, époque à laquelle un portail temporaire s'est ouvert entre un champ de bataille de la Gaste Grise et la Ruche. Les tanar'ris se sont dit qu'il devait y avoir quelque chose de spécial à Sigil pour eux, peut-être une arme magique. Les baatezus voulurent aussi trouver ce petit jouet. Mais il n'existait rien de tel et les deux armées ravagèrent la Ruche six semaines durant pour enfin repartir, comme des charognards abandonnant un cadavre nettoyé.

La Guerre a aussi sévi dans des villes d'Outreterre – surtout les petites, celles qui n'avaient aucune défenses – à chaque fois qu'un grossium fiélon s'est dit que c'était une bonne idée. Tir na Og, par exemple, a subi l'ire du capitaine tanar'ri Za'rafar, et la mort de ce dernier ne fit qu'en ajouter aux troupes qui vinrent des Abysses pour tout ravager.

Et l'exemple qui est peut-être le pire, c'est cette strate entière des Abysses – les Douze Arbres – qui tire son nom de la capture violente et du sacrifice impitoyable de douze devas. Et pour quelle raison les tanar'ris se sont-ils livrés à ces actes de pure barbarie ? Pour acquérir du pouvoir dans leur guerre contre les baatezus !

C'est pour ça que j'ai réuni autour de moi ceux qui voulaient donner aux fiélons les instruments de leur propre destruction. Nous armons de la même manière baatezus et tanar'ris et nous nous tenons à l'écart.

Ainsi approvisionnés, ils n'ont nulle raison de se battre ailleurs. A défaut d'autre chose, cela amènera peut-être l'une de ces forces à prendre l'avantage et à détruire l'autre camps. Et ça rendrait notre guerre contre les Plans Inférieurs sans doute plus aisée.

Je sais que ces... tristes compromis sont justifiés par notre but. »

*Koe,
renégat asura*

« Je ne saurais dire quand Koe est arrivé dans la Cage, mais il ne lui a pas fallu longtemps pour comprendre qui pourrait servir ses desseins – moi. Je suis quelqu'un qui n'a pas peur de se salir les mains. Je suis plus réaliste que Koe, alors j'assume la gestion quotidienne. Cela signifie trouver les fabricants d'armes, donner leurs missions aux aventuriers qui doivent acheminer les cargaisons, coordonner les horaires avec Estevan – les détails d'importance, quoi. Je m'assure que tout se déroule paisiblement, d'une manière ou d'une autre. Mais je ne

cherche aucune gloire, aucune reconnaissance, juste du jonc. »

Spiral Hal'oight,
aasimar du Quartier de La Dame

« Ah, ce piaf, il vole pas bien haut, croyez-moi ! J'ai mis la main sur un message secret qu'il avait envoyé à ce bige d'ours Tripicus et ça a interrompu leurs opérations pour quelque temps. Maintenant, ils ont peur de moi. Ces célestes ont déjà tendance à pas être rassurés avec nous autres tieffelins, de toutes façons. Ces derniers temps, Koe et ses quoquerets ont envoyé leurs précieux messages par tous les moyens imaginables à l'exception des courriers. Ils ont obtenu de Marianne la Noire qu'elle chante leurs secrets aux gens qui savent les décoder. Et je les ai vus utiliser des silloneurs astraux pour porter des messages à travers la ville (ils ont intérêt à ne pas utiliser ceux de ma vollière).

La moitié de leurs messages arrivent tronqués – les codes musicaux de Marianne sont trop durs à décrypter pour la plupart de ces biges et les silloneurs astraux ont la facheuse tendance de se faire laquer par les pluies acides. Ils auraient dû faire appel à moi, depuis le début. »

Kylie,
Rabatteuse

« Evidemment que l'opération que nous menons, Cyrily, Koe et moi sert le Bien. Bien sûr que c'est le cas. Mes camarades gardinals des Elysées rechignent peu à offrir des armes pour ce négoce. Mais ça arrive que ma conscience me travaille. J'ai plus qu'incité Koe – qui est naturellement enclin aux actes charitables et bienveillants – à redistribuer les profits de notre entreprise pour réparer les atrocités de la Guerre Sanglante à travers les plans.

Je ne parle pas des dégâts subis par les fiélons eux-mêmes, non. Ils méritent leurs morts, ils méritent que leurs terres soient ravagées. Je parle des gens bons et innocents

qui sont victimes d'une guerre aveugle qu'ils n'ont pas voulue. Nous finançons la reconstruction de villages rasés, la construction d'orphelinats, et nous utilisons notre réseau de vente d'armes pour envoyer diverses denrées (c'est Estevan qui se charge de cette partie-là, même s'il ne le fait pas gratuitement) – ce qui me fait le plus plaisir, c'est d'envoyer des copies de mes livres sur le Plan Primaire : la connaissance est ce que j'ai de plus précieux à offrir. »

Tripicus,
Savant oursinal

« Un magnifique homme oiseau qui semblait fait d'or est venu nous voir. Il disait avoir du jonc à nous donner et nous avons pensé qu'il nous proposait un prêt à intérêts. Puis on a compris qu'il attendait pas qu'on lui rende quoi que ce soit – et c'était pas quelques piécettes qu'il nous proposait, comme on ferait la manche à un bibard sans le sou. C'était un véritable don. C'est là que j'ai commencé à aimer ce gars. Ses ailes vertes et dorées étaient si étincellantes que nous dûmes cacher nos yeux quand le soleil perça à travers les nuages.

Nous l'avons conduit à travers toute la ville et il a observé. Il a vu ce qui restait de notre ville. L'homme oiseau donna des pièces d'argent à tous ceux qui pouvaient lui dire ce dont ils avaient besoin pour se retourner. Lorsque Grus lui dit avoir besoin de 50 p.a. pour la reconstruction de son auberge, les yeux rouges de l'homme oiseau se sont obscurcis. Il savait que Grus était un menteur, juste en le regardant avec ses yeux étranges. J'ai apprécié ça.

Quelque temps après, une grande caravane vint avec des planches et des pierres pour reconstruire ainsi que des sacs de graines et de vivres. Ah, il y avait aussi pas mal de gros livres qu'on a utilisé pour allumer le feu ! »

Varyta Toth,
membre d'un village Indé
ravagé par les fiélons

« Cet asuras bruyant est encore venu – encore une de ses inspections-surprise, qui ne donnent jamais rien. Il m'a regardé dans les yeux en disant « je voulais juste vérifier le convoi par moi-même, juste pour être sûr que tout se passe comme prévu » Mais par mes défenses, quand est-ce que j'ai pas été réglé ? Que les armes fassent escale par Sigil ou qu'elles soient envoyées directement depuis les Plans Supérieurs vers les Plans Inférieurs, elles portent une marque – celle du Consortium Planaire de Commerce – et ça, c'est le gage d'un service irréprochable.

Cet azimuté sur échasses est aussi allé à Yeoman (comme si mes ouvriers de Bytopie n'étaient pas capables de faire le boulot tout seul) pour vérifier les marchandises avant le départ des caravanes. Il a tout supervisé, mais ni lui, ni Cirily ni Tripicus ne livrent quoi que ce soit. Bah ! Ces célestes ne sauraient pas négocier avec des baatezus ou faire une transaction avec des tanar'ris sans se faire suriner. Je me demande s'ils pourraient la faire leur opération, sans moi. Je sais bien moi qui gère toute cette affaire. »

*Estevan,
Seigneur Marchand du
Consortium Planaire du Commerce*

« Je ne veux plus trimballer de pièces à travers la ville pour Zadara. Lorsque ce putain d'asuras récupère le jonc auprès de moi, j'ai l'impression que c'est une torche que j'ai en face de moi et tout se voit. Et il est si reconnaissant et gentil, à rabâcher chaque fois que c'est pour la bonne cause, que ça aide une foule de biges et que rien ne pourrait se faire sans l'argent de Zadara. C'est comme s'il voulait me faire culpabiliser, le con !

Alors je retourne à la cagette de la titan et elle jubile de voir qu'il a pris le jonc. Ce qu'il fait toujours. Et ça la fait rire. Je déteste ce rire. Zadara pense qu'il est bon de mettre de l'huile sur le feu de la Guerre Sanglante ? Plus ça dure, plus elle gagne d'argent – elle

se fait des monceaux de jonc avec ces gars des Plans Supérieurs qui forgent les armes.

Je dirais qu'au moins la moitié des trucs que Koe achète fait tomber du jonc dans l'escarcelle de Zadara. Et alimenter la Guerre signifie que les fiélons vont avoir besoin d'acheter plus d'armes et de magie, ce qui veut dire qu'ils auront plus d'armes avec lesquelles se battre, ce qui signifie que la guerre va continuer, ce qui veut dire que Zadara va se faire plus de jonc. C'est un cercle vicieux. Y a rien de noble là-dedans, quoi qu'en dise l'asuras. Est-ce qu'il croit vraiment que Zadara le soutient parce qu'elle croit en sa cause ?

Un jour ou l'autre, Koe me posera des questions. Il verra bien que je mens et d'une manière ou d'une autre, je me retrouverai dans le Livre des Morts. »

*Pavo,
Coursier de Zadara*

« Je maintiens l'Equilibre dans la Guerre Sanglante avec l'aide d'un redresseur de torts particulièrement crédule du nom de Koe. Cette pauvre créature croit que ses machinations peuvent contrôler le déroulement des hostilités. Si seulement il contrôlait sa propre existence. Ce serait pitoyable si ça n'était pas aussi comique. Et c'est si agréable d'avoir un sbire si content de faire le travail à ma place. Quoi qu'il en soit, j'imagine que je dois continuer de le laisser croire que c'est lui qui tient les rênes.

Je crois être capable d'une telle générosité. L'asuras devrait en réalité se sentir honoré que j'ai choisi d'assumer ma véritable forme en sa présence ; les autres que je manipule n'ont pas cette chance. Mais ça me sert, au final. Le petit plan de Koe pour armer les deux camps me donne la chance de pouvoir équilibrer ce conflit. Je dois simplement apporter quelques corrections ici et là au contenu de ses convois – la touche finale du maître, rien de plus. »

Jémorile l'Exilé

«J'ai eu vent de tout ça en cognant le lascar qu'il fallait. Mais j'arrive pas à me décider avec tout ça. J'veux dire, si Koe maintient la Guerre dans les Plans Inférieurs, aucun d'entre nous dans la Cage ne pourra participer à cette œuvre destructrice. On devrait étendre le conflit un peu partout, c'est pas naturel de cantonner ainsi l'entropie dans une boîte et de jeter la clé. La beauté du désastre, c'est son caractère aléatoire, le fait qu'il soit toujours insaisissable.

Mais c'est sûr que Koe prolonge la Guerre, en l'alimentant et en lui faisant ainsi prendre de l'ampleur, et ça, c'est plutôt bon – il faut rendre à César ce qui est à César.

Le fait est que c'est lui qui a les cartes en mains. D'un côté on a un tanar'ri, ce cambion Règle-de-Trois, qui œuvre à mettre fin à la Guerre, même si ses fins sont maléfiques (il veut que tous les fiélons s'allient contre le reste du Multivers). Et de l'autre côté, il y a Koé, un représentant du bien, qui fait en sorte que ça continue, pour de nobles raisons – il veut que les fiélons s'entretuent.

Je ne saurais pas dire quel côté travaille le plus pour l'entropie. Je me demande si les Xaositectes font face au même dilemme que moi ?! »

Trez Damrod,
Guerrier de la Garde Fatale

«Il ne m'a pas choisie. C'est moi qui l'ai choisi. Koe était clairement en mission, et c'est le genre de personne que j'aime voir travailler pour moi. S'il peut faire usage de mes contacts en Arborée, pourquoi pas ? Ce dont j'ai besoin, moi, c'est de soutien, ici dans la Cage, et il est heureux de pouvoir me donner ça.

Si ça évite aux fiélons de venir sur mes plates-bandes et de perturber mon action, ça me va. Je dois pouvoir me concentrer sur

mon combat. Lorsque je serai devenue une grossium de la Chambre des Orateurs, lorsque je pourrai compter sur ma faction nouvellement créée, je pourrai faire bénéficier l'asuras de mon autorité.

Peut-être lui donnerai-je le soutien de ma faction. Mais ça, ça sera quand je serai au pouvoir, évidemment. »

Cirily,
eladrin de feu

«Il est rare qu'un client quitte mon établissement sans se sentir plus concentré, sans ressentir un certain ajustement entre son corps et son esprit ou sans se sentir rajeuni. On doit se débarrasser de tout ce qui nous distrait pour que l'acte et la pensée ne puissent faire qu'un, pour ressentir la paix intérieure quand les tensions de l'extérieur se font sentir. Mais il y a un lascar nommé Koé qui vient, encore et encore, recherchant quelque chose en lui-même qu'apparemment je ne parviens pas à l'aider à trouver. Il est souvent pensif et contracté au niveau des épaules, et il tique parfois quand mes employés le touchent, préférant en règle générale s'asseoir dans une pièce sombre et s'imprégner de la douce lueur d'un aasimon lumineux.

Lors des rares fois où l'un de mes assistants taillent ses talons rubicons (je le défends de trop marcher dans les rues de Sigil, mais il dit avoir du monde à voir), l'asuras refuse systématiquement le thé et à la place, il prend des notes dans son journal toute la durée du soin.

Si Koe a une quelconque mission confiée par la Puissance qu'il sert, je crains qu'il ne puisse réussir. Il est trop étroitement concentré. Son esprit n'est jamais au repos et même s'il sait ce qui pourrait le relaxer, il ne se laisse pas suffisamment de temps pour ça. S'il est au centre de quelque entreprise délicate, il devrait apprendre à tenir son corps et son esprit sur la même longueur d'onde. »

Iarmid,
Propriétaire de l'Autre Endroit

Koe ; mâle asura ; Planaire ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille M ; FP 8 : DV 8d8+16, pv 52 ; Init. +2 ; VD 9m, vol 18m (bonne) ; CA 26, (contact 12, pris au dépourvu 24) ; BAB +8, lutte +10, attaque à outrance : corps-à-corps +13/+8 (*cimeterre de feu* +1, 1d6+4/ 18-20 plus 1d6 de feu) ou corps-à-corps +11/+11 (griffes, 1d8+3, 19/20) et (*cimeterre de feu* +1, 1d6+2/ 18-20 plus 1d6 de feu), ou distance +11/+6 (arc long composite de maître, 1d8+3/x3) ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques, vent brûlant ; Particularités : immunité contre le feu, la pétrification, les charmes et la coercition, réduction des dégâts (5/ fer froid ou mal), résistance à l'acide (10), résistance à la magie (19, 23 contre les sorts du mal et les sorts lancés par des Extérieurs mauvais), traits des Extérieurs, vision dans le noir (18m) ; AL CB.

Jets de sauvegarde : réflexes +8, vigueur +8, volonté +8.

Caractéristiques : force 16, dextérité 14, constitution 15, intelligence 17, sagesse 14, charisme 17.

Compétences : concentration +13, connaissance (plans) +11, connaissance (Guerre Sanglante) +11, détection +15, diplomatie +16, évasion +9, intimidation +14, maîtrise des cordes +2 (+4 pour ligoter), perception auditive +15, psychologie +13, survie +2 (+4 dans les autres plans).

Koe parle le céleste, le commun des plans, le tanar'ri et le baatezu.

Dons : arme de prédilection (*cimeterre*), résistance à la magie exaltée, science du critique (griffes), vigilance.

Pouvoirs magiques (NLS 12, DD liés au charisme) : à volonté : *détection du Bien*, *détection du Mal*, *détection du mensonge* (DD 15), et *vision lucide* ; 1/jour : *cercle magique contre le Mal* (sur lui-même uniquement), *châtiment sacré* (DD 16) et *métamorphose* (sur lui-même uniquement, formes d'humanoïde seulement).

Vent brûlant : l'asura peut battre des ailes au prix d'une action simple et générer une vague de chaleur fulgurante qui inflige 2d6 points de dégâts à toutes les créatures dans un rayon de 4,50m.

Possessions : *cuirasse en mithral* +1, *targe* +1, *cimeterre de feu* +1, *trompe de l'anathème* (toutes les créatures d'un alignement mauvais qui sont dans un rayon de 30m quand elle retentit doivent réussir un jet de volonté DD 14 ou être secouées pendant une minute, 3/jour), arc long composite de maître (de force +3), carquois de 20 flèches.

Personnalité : pleine de ressources, espiègle, charmante.

Comportement : Kylie flirte constamment, mais elle est très futée et sait manipuler les gens – elle essaye d'accrocher l'attention de ses futurs clients en leur parlant jusqu'à ce qu'ils réalisent ce qu'ils veulent, et après elle se débrouille pour qu'il le demandent. Tout en étant ambitieuse, elle aime laisser les gens supposer, répondant par « peut-être » à toutes leurs questions.

Combat : Kylie attaque sans hésiter quiconque la provoque. Son *épée courte de rapidité* lui permet d'attaquer toujours en premier et sa queue lui donne une 2^{ème} attaque (même si les gens ne voient pas souvent d'où cette attaque vient). Kylie demandera aussi à Dib d'inciter une tierce personne à s'en prendre son adversaire.

Parfois, un lascar fraîchement arrivé à Sigil a besoin de renseignements trop évidents, trop secrets ou même trop dangereux pour que les livres en parlent. Par ailleurs, la plupart des Primaires béjaunes ont besoin d'un bon guide pour les tirer du cloaque labyrinthique que peut être Sigil. Parfois aussi, ce genre de quoqueret va vouloir rencontrer tel grossium, chercher le moyen d'ouvrir telle porte ou encore simplement trouver un bon lit et un bon repas. Il y a des légions de rabatteurs dont c'est la spécialité et qui vous prendrons quelques pièces de cuivre pour ça. Mais les affranchis disent que la plus talentueuse et la plus fiable de tous les rabatteurs de la Cage – si une telle personne peut être fiable – est une tieffelin particulièrement dégourdie connue sous le nom de Kylie.

La trouver n'est pas un problème – elle connaît quasiment tout le monde par son prénom dans cette ville, du pire bibard au juge le plus sévère – c'est d'ailleurs ce qui la rend si douée dans ce qu'elle fait. Mais la réalité, c'est qu'il est bien plus probable que ce soit elle qui vous trouve. Elle a fait sa spécialité de savoir quand les gens ont besoin de ses services, alors même qu'ils ne s'en rendent pas compte eux-mêmes.

Quoique frêlement charpentée et svelte, Kylie a un charisme qui lui vaut du respect dans les rues de la Cage. Ses cheveux oranges et raides sont attachés très haut sur sa tête,

Kylie

Un peu partout dans Sigil

formant un improbable « champignon » tout autour de son crâne. Cette couleur éclatante, à laquelle il faut ajouter la pâleur de sa peau, contrastent avec la tenue très « légère », voire provocante, qu'elle porte : un juste-au-corps de cuir bleu-noir. Sa petite tête ovale est dominée par de grands yeux bleus. Une cicatrice blanche marque son sourcil gauche, qui est percé d'un anneau d'or. Le fait est que tout en étant une tieffelin, Kylie a une apparence très humaine – excepté, bien entendu, la longue queue qui se balance autour d'elle. Celle-ci est couverte d'épines et peut se révéler assez dangereuse si vous vous tenez là où il ne faut pas.

Cela dit, ça n'est pas que son apparence qui la démarque – son esprit affuté semble toujours à la hauteur de toutes les situations, de tous les milieux sociaux. Quand elle se déplace dans Sigil (et il faut dire qu'elle a la bougeotte), Kylie gratifie d'une poignée de main, d'une blague, d'un sourire ou d'une bise à peu près la moitié des biges qu'elle croise sur son chemin. Lorsqu'elle sait qu'elle a un admirateur, elle aime le faire mariner. Lorsqu'elle est sûre d'avoir fait son effet, elle passe la main dans ses cheveux en riant. Le publicitaire Harys Hatchis tombe toujours dans le panneau.

Certaines personnes suspicieuses prétendent que la gestuelle de Kylie n'est pas que de la minauderie ou des formules de politesse – ils disent que ce sont en fait des signes secrets et des codes. Face à cette « accusation », Kylie tergiverse pour conclure par son « *peut-être* » caractéristique, et vous pouvez être sûr que la prochaine fois qu'elle croisera le lascar qui a émis ces soupçons, elle fera une série de mouvements étranges en face de lui, juste pour le faire parler. Pour Kylie et sa petite entreprise de rabattage, c'est de la pub gratuite, mieux que tout ce que Harys Hatchis pourra imaginer.

La plupart des habitants de la Cage voient Kylie comme une jeune tieffelin sympathique et curieuse qui aime être au centre de tout, comme la cité elle-même – en un mot, c'est une rabatteuse née. Mais une autre chanson

court à son sujet selon laquelle l'ambition qu'il y a en elle est aussi brûlante que la couleur de ses cheveux. Ces médisants remarquent qu'elle n'a pas un seul véritable ami, juste des connaissances, qui la payent pour guider des gens. Mais Kylie n'est pas d'accord avec ça ; après tout, son meilleur ami dans tout le Multivers n'est jamais loin d'elle. Elle et son animal familier, un éthyk du nom de Dib, sont inséparables. Ce dernier, avec son œil cyclopéen, se tient souvent perché sur l'épaule de Kylie, sa queue tombant le long du dos de sa maîtresse pour venir s'enrouler avec la sienne.

Dib est alerte, bien entraîné et toujours propre ; Kylie se donne du mal pour lui éviter se salir sa fourrure brune. Mais là encore, il y a des biges pour dire que l'éthyk n'est pas ce qu'il paraît non plus. Dib a une technique très au point pour provoquer les gens. Les éthyks sont connus pour cette capacité à générer agressivité et violence chez ceux qui les entourent. Ce talent sert bien la tieffelin, surtout si elle a besoin qu'il détourne l'attention d'une patrouille de l'Harmonium par exemple.

Mis à part Dib, Kylie a un certain nombre de petits lascars aussi dégourdis que rapides qui travaillent pour elle – des rabatteurs, des portes-lumières et un courrier ou deux. Elle les appelle ses « gens » et c'est ce qu'ils sont. Elle ne pourrait se permettre que sa petite bande soit plus officielle : tout nom ou quartier général repérable attirerait l'attention de grossiums. Après tout, la Cage compte de nombreux matois puissants qui prennent facilement ombrage de l'existence de tels « espions ». Les factions n'aiment pas non plus Kylie ; leurs guides factotums ont tendance à mener les touristes où ils veulent (selon ce que veut la faction). Alors évidemment, c'est pas très bon pour les affaires si l'un des « gens » de Kylie se ramène ne disant : « *Vous laissez pas peler par ces gars des factions ! Engagez un rabatteur, il vous amènera plus sûrement là où vous voulez aller !* »

Kylie incite ses gens à être toujours à la recherche de clients potentiels, se relayant à des points stratégiques. Souvent, elle fait usage du pouvoir de Dib pour protéger ses gars en montant leurs ennemis potentiels les uns contre les autres. Sa bande communique discrètement, souvent par le biais de silloneurs astraux – les oiseaux messagers de Sigil à qui l'on murmure la destination qu'ils doivent atteindre (Kylie envoie parfois des leurres par ces silloneurs portant des messages sans rien d'écrit à des gens qui travaillent pas pour elle, juste au cas où quelqu'un surveillerait).

La plupart des gens de la Cage n'interrompent pas un silloneur qui porte un message. D'une part, essayer de le blesser un oiseau ou lui prendre le message qu'il porte à la patte est un crime, mais en plus, c'est une perte de temps. Si une personne touche un silloneur astral qui ne lui est pas adressé, le corps du volatile, message inclus, se dissipe. Les silloneurs sont en principe les messagers attitrés du Bureau des Informations dans le Quartier des Gratte-Papier, mais Kylie leur a envoyé tellement de voyageurs égarés qu'elle reçoit les services des silloneurs en échange.

Les silloneurs de Kylie portent à l'occasion des messages à la Loge, dans la Ruche, au sujet de yuguloths passant par la Cage. Xideous, un gehreleth shator qui vit à l'asile, paye ces informations assez cher. Ce démon travaille en fait sur une réédition du Livre Gardien – l'ouvrage légendaire qui révèle les secrets de la conjuration et du contrôle des yuguloths – et plus il en apprend, mieux c'est.

De temps à autres, Kylie envoie un silloneur à un gamin pour l'inviter à rejoindre ses gens. Ce n'est le cas que des gamins qu'elle a remarqués depuis déjà quelque temps. Pour attirer son attention, il faut se montrer entreprenant, être sociable avec un maximum de gens différents et avoir réellement besoin de ce travail – elle ne recrute pas les riches gamins désœuvrés. Si Kylie a l'impression que le candidat a des

points communs avec elle, elle lui fera plus facilement confiance.

La tieffelin porte un intérêt particulier pour une de ses récentes recrues, un gosse courageux appelé Sestross le petit (Planaire/ mâle demi-elfe/ niveau 0/ LM). Quoi qu'étant un gavroche des rues, ce dernier a l'esprit d'un adulte agerri – littéralement. Sestross était un maître parmi les voleurs qui a eu le malheur de subtiliser un joyau au mauvais grossium. Ce pauvre quoqueret a subi une malédiction qui l'a rajeuni. Ce chevalier de la gueuserie a perdu ses compétences mais pas son esprit, et lorsque cet avorton a accosté Kylie pour lui vendre ses talents, elle n'a pas pu faire autrement que l'accueillir.

Lorsque Kylie décide de demander à quelqu'un de rouler pour elle, elle s'y prend à peu près de la même manière que pour aborder ses clients. De cette manière, ses gars découvrent comment ça marche au fur et à mesure.

Premièrement, la tieffelin préfère être offensive. Elle aborde le client (ou l'employé) potentiel en souriant : « *tu cherches quelque chose mon ami. Je le vois dans ton regard.* » Si le bige fait « *non* » de la tête, Kylie lui sort une liste de choses qu'elle ressent par rapport à lui – comme elle a passé quelques secondes à l'évaluer au préalable – pour lui montrer qu'il pourrait quand même avoir envie de quelque chose. Evidemment, ce type d'approche nécessite que Kylie connaisse les différentes races planaires. Autrement, elle pourrait amener un githzeraï dans un bar illithid ou indiquer à un bariaure d'Ysgard un restaurant proposant une super viande chevaline.

Lorsqu'elle recherche les besoins d'un client, Kylie commence avec les choses les plus simples – un repas, un lit, une clé de portail et ainsi de suite – puis elle propose des services plus bizarres, plus extravagants que ce qu'un quoqueret pourra connaître (croyez le ou pas, pas mal de Primaires ne savent pas où louer les services d'un taxi poney d'Arcadie ni l'endroit où trouver de l'eau bénite parfumée). L'idée est de faire

parler le client jusqu'au moment où Kylie va trouver ce qui pourra l'intéresser.

Quand elle a lancé la conversation, elle ne dit plus rien – si le gars en face est vraiment un client potentiel, il parlera de lui-même. Après tout, c'est déjà elle qui a lancé la conversation ! Kylie répond évidemment aux questions, mais elle fait exprès de provoquer les questions, les demandes. Lorsque c'est chose faite et que le gars demande à Kylie si elle peut l'aider à trouver ce qu'il veut, celle-ci réfléchit, sourit, puis dit : « *peut-être !* » Cette tactique a tendance à attiser l'envie du gars – et à augmenter la masse de jonc qu'il sera prêt à déboursier.

Kylie fait en sorte que ses gens soient heureux, en les impliquant dans son affaire, en les faisant rêver d'un avenir prometteur, ou en faisant ce qui pourra les motiver, même s'il s'agit pour cela de dépenser quelques pièces de cuivre. Pour sa part, elle préfère être payée en objets magiques, même si elle ne crache pas sur un sac de jonc ou quelques soltifs. Peut-être est-ce son côté enfantin, mais Kylie est attirée par tout ce qui est magique.

Ne vous y trompez pas – elle n'essaye pas de devenir magicienne. Elle aime juste posséder des objets magiques, qu'ils soient utiles ou pas. Alluvius Ruskin lui a donné des *boucles d'oreilles de protection* en contrepartie du fait qu'elle dirige ses clients vers sa boutique. L'objet préféré de Kylie s'appelle *La Plume l'Or d'Hillpop*. C'est un lamelin qui le lui a donné, et cette plume lui permet d'écrire des messages simples pouvant être lus et compris par n'importe quelle créature, qu'importe sa race ou son niveau d'intelligence.

Tous ces gadgets magiques mis à part, Kylie a de sérieuses ambitions. Elle veut diriger son propre réseau de rabatteurs et d'espions à travers toute la Cage. Elle a grandi orpheline dans les rues de la Cage, rêvant d'une époque où elle n'aurait pas à se préoccuper de comment obtenir son prochain repas chaud, d'un temps où on lui donnerait du jonc plutôt que des coups de

pieds. Elle a observé et appris des autres rabatteurs, persuadée au fond d'elle qu'elle pourrait faire mieux. Depuis, elle a prouvé qu'elle avait raison en travaillant comme courrier pour Autochon le Sonneur de Cloches, faisant tout pour connaître par cœur le moindre caillou de la plus petite rue de Sigil.

Kylie était une travailleuse infatigable qui s'estimait heureuse de porter les messages des grossiums à travers la cité. Mais le prix qu'elle devait payer à Autochon pour avoir le droit de livrer chaque message est devenu de plus en plus dur à supporter. Plutôt que de se faire couper la langue en refusant de payer, Kylie finit par décider de partir. En fait, elle s'est trouvée au milieu d'une livraison particulièrement sensible – un mot de l'asuras Koe pour l'oursinal Tripicus sur une livraison d'armes pour les Abysses – juste au moment de démissionner. Elle garda le message (qu'elle a utilisé pour monter sa propre affaire) et envoya – par courrier, bien sûr – sa lettre de démission à Autochon.

Autochon ne la poursuivit pas, ce qui ne manqua pas de la surprendre. Elle pensa que l'égo de ce bige était trop énorme pour qu'il puisse accepter l'idée de s'être fait peler par une jeune fille. Ce qu'elle ne savait pas, c'est qu'Autochon ne l'a pas punie en paiement d'une dette vis-à-vis du Roi du Commerce, Shemeshka la Maraudeuse. En fait, le Sonneur de Cloches doit sa vie à la yuguloth, et la fiélonne lui a dit qu'elle le tenait pour responsable de la bonne santé de Kylie et de ses gens – autant dire qu'accepter ça a fait mal au guerrier en armure. Shemeshka a prétexté faire ça pour laisser à Kylie le temps de monter une organisation efficace pour ensuite s'en emparer et agrandir ainsi son propre réseau d'espions. Mais Autochon n' imagine pas que la fiélonne puisse investir à aussi long terme et pense que Shemeshka a d'autres raisons, qu'elle camoufle.

Quoi qu'il en soit, Kylie travaille dur pour monter son affaire. Elle et ses gens écument les alentours des portails, à l'affût de nouveaux venus, particulièrement les

aventuriers – ceux qui sont les plus susceptibles d'avoir besoin d'aide. Quelquefois, elle négocie des protections pour ses gens, en échange d'indications précises pour n'importe quels types de services dans la cité. Elle ne fait ce genre d'offre qu'aux matois de Sigil qu'elle estime dignes de valeur pour plusieurs années. Iarmid, qui dirige « l'Autre Endroit » en face du Grand Gymnase, la paye cher pour qu'elle lui amène les voyageurs fourbus. C'est aussi le cas de Kesto Lesyeux brillants, qui est toujours en quête de nouveaux clients.

C'est d'ailleurs ce gnome qui a présenté à Kylie celui qui est devenu son meilleur ami. Kylie amenait alors dans cette librairie un savant aasimar à la recherche d'un ouvrage sur l'histoire du Mont Céleste. Lesyeuxbrillants alla chercher cet ouvrage dans sa réserve et trouva Dib au même endroit. Il apporta cet éthyk à Kylie, pensant que dans la mesure où elle avait amené l'aasimar à son magasin, l'éthyk devait d'une manière ou d'une autre lui revenir.

« *Tu cherches un truc comme ça ?* » demanda Kesto, tenant le malicieux Dib en face du visage de la tieffelin.

« *Ça se pourrait* », répondit Kylie, plaçant l'éthyk sur son épaule et retournant dans la rue le sourire aux lèvres.

Kylie ; femelle tieffelin ; roublarde niveau 8 ; Planaire ; Libre Ligue ; humanoïde de taille M ; FP 9 : DV 8d6+8, pv 40 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 17 (pris au dépourvu 12, contact 17) ; attaque au corps-à-corps +13/ +13/+8 (*épée courte de rapidité* +2, 1d6+4, 19-20/x2) et +8/+3 (queue à pointes, 1d6+2, 20/x2) ; Attaques spéciales : attaque sournoise + 4d6, *ténèbres* 1/jour ; Particularités : recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges +2 ; esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, résistance au feu (5), au froid (5) et à l'électricité (5), vision dans le noir sur 18m, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +11, vigueur +3, volonté +4.

Caractéristiques : force 14, dextérité 20, constitution 12, intelligence 16, sagesse 11, charisme 15.

Compétences : bluff +13, connaissance (Sigil) +14, escalade +10, décryptage +8, désamorçage +10, évasion +10, renseignement +13, perception auditive +11, déplacement silencieux +13, croche-

tage +10, fouille +10, psychologie +8, détection +8, acrobatie +13, profession (rabatteuse) +11.

Dons : attaque en finesse, science de la feinte, volonté de fer.

Possessions : *boucles d'oreilles de protection* +2, *plume dorée d'Hillpop* (écrit des messages compréhensibles par n'importe qui), *épée courte de rapidité* +2 (une attaque supplémentaire) ; pointes attachées au bout de sa queue.

Capacités de faction : +2 à tous les js aux sorts et pouvoirs visant à le contrôler ;

Rabais : 20% de rabais sur tous ses achats au Grand Bazar de Sigil ;

Réseau d'informateurs Indés (+10 en renseignement sur le Grand Bazar).

Faiblesse de faction : n'est pas représentée à la Chambre des Orateurs et dans les autres instances officielles de la ville.

Dib, Ethyk, Créature magique de taille TP, FP 1 : DV 1d10, pv 5 ; Init. +9 ; VD 9m ; CA 17 (contact 17, pris au dépourvu 12) ; BAB +0/ lutte +0 ; attaque au corps-à-corps +0/+0 (griffes, 1d2, 20/x2) et +0 (morsure, 1d3, 20/ x3) ; espace occupé/ allonge (0,75m/ 0,75m) ; Attaques spéciales : mettre en colère ; Particularités : odorat, vision nocturne 3m ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +2, volonté +5.

Caractéristiques : force 4, dextérité 20, constitution 10, intelligence 2, sagesse 16, charisme 10

Compétences : détection +9, perception auditive +9.

Dons : science de l'initiative.

Mettre en colère (Ext): 6/ jour, Dib peut provoquer la colère d'une créature ciblée à moins de 30m (js volonté DD 15 pour éviter cet effet). Cette colère n'est jamais dirigée sur l'éthyk, qui peut s'enfuir pendant les 3d4 rounds que dure la colère de sa cible.

KRR'K'AKAR

La Ruche

Copyright 1999, texte de Truls Rostrup, dessins de Karl Mikalsen

Primaire/ rastipede mâle/ guerrier niveau 6, voleur niveau 7/ membre de la Secte des Marchands/ Neutre Mauvais

Tout a un prix. Certains lascars sont parfois tellement désespérés qu'ils sont prêts à mettre le prix fort pour le plus banal des

objets sans poser de questions. C'est dans ces moments qu'ils viennent trouver Krr'k'akar.

Krr'k'akar est un rastipède ; une créature insectoïde munie de huit pattes et d'un torse vaguement humanoïde pourvu de deux bras supplémentaires. Son visage possède de grands yeux à facettes, des mandibules chitineuses et de longues antennes luisantes. Les incultes le prendront pour une sorte de centaure insectoïde.

Les rastipèdes sont d'extraordinaires marchands, et Krr'k'akar ne fait pas exception. Il a commencé sa carrière en revendant de breloques et des objets exotiques (souvent issus de contrebande) sur l'astéroïde Wildspace, le centre commercial du Roc de Bral, une cité cosmopolite capable d'accueillir des étrangers, si repoussants soient-ils. C'est du moins comme ça qu'il la voyait. Mais il dut se raviser après avoir vu son négoce ruiné une fois de trop par les enragés du Xenos, un groupe d'humains xénophobes prônant la purification de Wildspace de tous les non-humains s'y trouvant. Par l'intermédiaire de l'un de ses clients les plus étranges (l'oursinal Tripicus), il entendit parler de Sigil et commença aussitôt à calculer les immenses profits qu'il pourrait tirer d'une aventure commerciale dans Sigil. Le Destin confirma cette perspective ; il n'a fait que s'enrichir depuis.

Après s'être déplacé jusqu'à Sigil en passant par un portail que lui avait montré Tripicus, en guise de paiement pour quelques livres rares de la planète Anadia, Krr'k'akar trouva rapidement un logement dans le quartier de la Ruche. Comme à son habitude, le rastipède entreprit de se créer des contacts, mais comme les habitants de la Cage le savent, personne ne peut montrer son argent trop longtemps sans que Zadara ne s'y intéresse. La Titan rencontra le rastipède, et il semble que la Reine de l'Argent de Sigil trouva quelque chose d'intéressant chez l'insectoïde, car la chanson court qu'ils se seraient plus mutuellement. Zadara proposa même à Krr'k'akar de lui prêter de quoi s'installer. Mais l'astucieux

rastipède, en bon commerçant, refusa son « offre désintéressée ». Quelque chose dû cependant impressionner ce lascar chez la titan, car il rejoint la secte des Marchands peu de temps après.

En peu de temps, il se fit une place ; au lieu de vendre de grandes quantités, comme Estevan et le Consortium Planaire du Commerce, il se spécialisa dans les objets et les substances les plus difficiles à trouver du Plan Primaire, et en particulier des biens en provenance de Wildspace grâce à ses fournisseurs du Roc. Par exemple, de la poudre pour armes à feu, et certaines de ces armes elles-mêmes, des poisons, des herbes, des liqueurs et des animaux de compagnie exotiques. Il a même vendu récemment au très célèbre Xaositecte Tremblement Lavender une bande de Lhees (des petits chiens ailés chaotiques doués de pouvoirs magiques mineurs). Il a été payé généreusement pour cela.

Voyez-vous, Krr'k'akar est un sacré marchandeur, mais il ne trompera jamais un client en face. Cela serait mauvais pour les affaires. Cependant, il adore conclure un marché en sachant que son acheteur croit quelque chose de faux. Pour la vente des Lhees, Tremblement voulait des chiens magiques volants pour l'aider à protéger sa taverne et lui donner une touche spéciale. Ce que Tremblement ignorait, c'est que les Lhees sont des chiens chaotiques et joueurs, qui adorent faire des farces et qui font de plutôt mauvais gardiens. Pourtant, étant une Xaositecte, elle aurait aussi bien pu ne pas s'en faire. La chanson dit qu'elle travaille à apprendre au plus brillant de la bande le sort de magie entropique ultime du *dweomer enragé de Nabal*. Par conséquent la Ruche pourrait bien devenir prochainement encore plus infréquentable qu'elle ne l'est...

Un autre des clients de Krr'k'akar est le Tailleur, un chirurgien xixchill de grand talent. Peut-être parce que c'est un insectoïde, un étranger, ou peut-être pour d'autres raisons encore, le Tailleur et Krr'k'akar ont eu des affinités dès leur

première rencontre. Krr'k'akar a soutenu financièrement le cabinet du Tailleur depuis qu'il est installé. Krr'k'akar est toujours à l'écoute des patients potentiels du chirurgien, et demande régulièrement à Harrys Hatchis d'inventer de nouvelles publicités pour les services spécialisés du Tailleur. Bien que l'on ignore pourquoi le rastipède s'est montré si généreux, il suffit de voir les tarifs exorbitants que pratique le Tailleur et la relative pauvreté dans laquelle il vit pour deviner que Krr'k'akar lui prend un large pourcentage.

Si l'un de ses clients venait à poser problème, Krr'k'akar serait tout à fait capable de se défendre. Il possède une épée longue décorée d'étoiles et un arc spécial de rastipède. Son exosquelette chitineux pourrait le protéger de la plupart des attaques. Cela dit, il préfère largement éviter le combat et payer d'autres personnes pour livrer bataille à sa place.

Krr'k'akar n'est pas regardant vis-à-vis de ses clients, tant que ceux-ci ont les poches pleines. Des fiélons de toutes sortes ont recours à ses services, mais également un nombre de flagelleurs mentaux étonnamment élevé, Lithoss y-compris. Ce qu'il peut bien leur vendre est un mystère, mais il y a fort à parier que les giths risquent de lui rendre une petite visite un de ces jours.

Les colporteurs de rumeurs s'interrogent toujours sur l'orgine de la si rentable clientèle de Krr'k'akar. Son magasin est d'apparence très modeste, ce qui témoigne d'un bon sens du commerce, car il peut toujours être victime d'un des « accidents » fréquents dans la Ruche.

Certains le supectent d'être en train de monter un gigantesque trafic d'armes, éventuellement à base de « roues des étoiles » et autres armes à feu. Le deva Jovius observe d'ailleurs Krr'k'akar de très près, au cas où son trafic aurait un rapport avec les célestes vendant des armes à des fiélons. Après tout, il ne se passe pas quelques heures sans qu'un chef fiélon ne vienne empuantir sa boutique.

Quoi qu'il en soit, on n'a aucune certitude sur l'identité de ses acheteurs, mais la présence de ses marchandises un peu partout dans les plans suggère qu'il en a un bon nombre...

Kunk

Quartier de La Dame, place des Suppliants

Planaire/ mâle kyton/ Dv 8/ LM

Kunk est un kyton violent enveloppé de chaînes. Il travaille comme bourreau sur la Place des Suppliants. De longues et froides chaînes se déroulent de son corps pour aller frapper les gens dans le cou. Les Rectifieurs l'adorent.

Lissandra la Chercheuse de Portails

On peut trouver Lissandra n'importe où dans Sigil, même si elle tourne souvent autour des portails connus.

Personnalité : curieuse, sceptique, directe.

Comportement : Lissandra est directe et sérieuse dans tout ce qu'elle fait ; la pire des choses que vous puissiez faire est de tenter de la séduire, comme elle déteste être considérée comme un objet de désir. Patient et méthodique, elle se moque du temps qu'il faut pour obtenir une information d'un voyageur, mais elle ne brusquera jamais sa « proie ».

Combat : Lissandra ne rechigne pas à combattre, utilisant son *bâton d'attaque* pour dissuader ses agresseurs, puis lançant des *projectiles magiques* ou un *éclair*. Au besoin, elle se téléportera ou s'échappera par un portail alentour.

« J'étais curieuse. »

Voilà ce que répondit Lissandra lorsque le bige qu'elle avait abordé lui demanda ce qui avait bien pu la pousser à venir à Sigil, alors qu'elle n'avait ni jonc, ni amis dans le coin, et juste une vague idée de la manière dont on trouve les portails. Cette jeune magicienne venait juste de quitter son foyer sur Toril et elle allait tout-de-go parler de sa situation avec les gens. Sa beauté faisait qu'elle n'avait aucun mal à attirer leur attention, mais la

plupart la mirent en garde des risques qu'elle prenait à être si intrépide.

Bien sûr, il a fallu que de l'eau coule sous les ponts avant qu'un matois ne lui indique le meilleur endroit de la ville pour se renseigner sur les secrets des portails : la bibliothèque de la Fraternité de l'Ordre de les Cours de Justice. Le matois en question était lui-même un Greffier, fanfaron et passablement éméché. Lorsque Lissandra lui demanda de lui montrer où était la bibliothèque, il l'y escorta sans réfléchir. Elle y passa les mois suivants à compulsier les parchemins, grimoires et autres diagrammes traitant des portails.

La faction s'était presque résolue à l'initier lorsque Lissandra décida que sa soif de connaissance concernant les portails était satisfaite et qu'elle décida de s'en aller. On lui avait assigné la tâche de classer et d'organiser les livres en paiement de son droit d'accès à la bibliothèque. Lissandra reclassa le tout à sa manière, c'est-à-dire au petit bonheur la chance et la côte du côté du mur, ce qui prit un mois à la faction pour tout remettre dans le bon sens, et à peine moins pour tout reclasser. « *Je pensais que cet endroit avait besoin de ce petit coup de balais* », dit-elle à l'époque pour se justifier, mais elle fut mise à la porte avec la consigne de ne jamais plus montrer sa jolie petite gueule.

Riche d'une foule d'information, Lissandra se retrouva à nouveau à la rue, mais désormais capable de se faire de l'argent. Elle commença à monnayer ses connaissances secrètes sur les portails de la cité – leur localisation, leur destination, et la clé nécessaire pour les ouvrir – et elle fut assez stupéfaite de voir à quel point tous ces quoquerets méconnaissaient leur propre ville. Lissandra trouvait doublement ironique qu'elle – une Primaire certainement moins capable que les Planaires de sentir les portails – était celle qui avait le plus de connaissances sur le sujet.

Mais une fois que la chanson courut que Lissandra avait arraché ces informations aux

maines des grossiums pour les donner aux moins bien nantis, la Ligue Révolutionnaire vint la trouver. Ils s'en étaient payés une bonne tranche en apprenant le boulot qu'elle avait fait dans la bibliothèque des Greffiers. Ils se firent discrètement connaître d'elle en lui laissant porte ouverte. Curieuse, elle rejoint leurs rangs en moins d'une semaine.

Lissandra est une véritable beauté, naturelle et fraîche, grande, et aux épaules larges. Ses cheveux blonds et fins s'échappent d'un fin bandeau couleur lavande. Ses traits sont très dessinés, entre ses petits yeux verts et sa large bouche. Elle porte une robe cintrée et sexy, couleur jaune et lavande, ses mouvements dévoilant autant qu'ils dissimulent ses chairs fermes et pleines de vie. Ses bras puissants restent dénudés, à l'exception de bracelets dorés (des *bracelets de défense*) et d'un *anneau de protection* d'améthyste à l'auriculaire de la main gauche. Enfin, elle ne se déplace jamais sans son grimoire sur les portails qu'elle peut, grâce à une lanière en cuir, porter comme un sac à main. Tout enfumé qui s'amuserait à toucher ce livre aurait la mauvaise surprise de prendre une décharge d'électricité (*éclair*) suivie d'une *suggestion* conseillant d'aller voir ailleurs.

Lissandra ne fait pas plus d'efforts pour améliorer son apparence. Elle sait qu'elle est attirante, mais elle déteste qu'on lui fasse des manières. Si un gars se montre galant, elle met sa main devant sa bouche et ricane sans bruit. Et si un bige s'amuse à la draguer, elle le rembarre assez brusquement. Mais si la personne peut lui parler du secret d'un portail, elle peut être aussi patiente qu'un Suppliant devant le Palais du Jugement de Yen-Wan-Yeh. La chercheuse de portails, comme certains l'appellent, peut être à peu près partout dans la Cage, en train d'aborder des gens qui ont traversé un portail qui l'intéresse particulièrement : « *Je suis curieuse, d'où venez-vous exactement ?* »

Nul besoin de le dire, tous les gens à qui elle demande ne vont pas répondre bien gentiment. Mais Lissandra sait gauger les

réactions et y répondre en fonction – expliquant parfois que son intérêt est purement scientifique et invitant le gars à se renseigner sur elle s’il en a envie. D’autres fois, elle peut les payer quelques pièces pour leurs informations ou même leur apprendre ce qu’elle sait sur un autre portail ou sur une clé qu’ils cherchent.

Mais bien sûr, cette magicienne ne passe pas son temps assise devant des portails en attendant qu’ils s’ouvrent. Elle fait aussi la chasse aux portails nomades, essayant d’en comprendre les cycles et la logique. Quelqu’un saisissant une telle logique peut prévoir où et quand apparaîtra un portail nomade, et ce genre de connaissance peut vous amener loin. Mais quoi qu’elle apprenne, elle l’inscrit dans son livre, et même s’il lui reste beaucoup à apprendre, elle est très avancée dans sa tâche.

Dans sa quête, Lissandra a fait des deals avec quelques figures importantes de la Cage. Par exemple, elle a passé un accord avec Alluvius Ruskin, propriétaire des Antiquités de Tivvum. Ce magasin est spécialisé dans les objets pouvant servir de clés de portails, et Lissandra envoie les voyageurs potentiels vers cette échoppe. De plus, la chercheuse de portails vend régulièrement des informations à Ruskin – généralement, le secret de portails et leurs clés. C’est un partenariat lucratif, mais la vieille Ruskin peste souvent contre Lissandra, qui envoie ses clients potentiels à une autre adresse où ils pourront acheter une clé moins chère (comme au magasin souterrain « Des Parties et des Morceaux »).

Récemment, Lissandra a trouvé un soutien financier stable en la personne de Zadara la Titan, qui finance ses recherches tout en étant sa cliente. En bonne Anarchiste qu’elle est, Lissandra aime utiliser le jonc de cette grossium pour faire tomber des secrets qui vont mettre à mal les mêmes puissants. Bien sûr, Zadara insiste pour être mise au courant de tout ce qu’apprend la chercheuse de portails et Lissandra partage ce qu’elle sait – en tout cas, en partie.

Lissandra la chercheuse de portails ; femelle humaine ; magicienne niveau 9 ; Primaire ; Ligue Révolutionnaire, humanoïde de taille M ; FP 9 : DV 9d4+18, pv 36; Init +0 ; VD 9m ; CA 18 (pris au dépourvu 18, contact 18); attaque au corps-à-corps +8 (*bâton d’attaque* +3, 1d6+4, 20/x2) ; Attaques spéciales : Particularités : appel de familier, capacités de faction, ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NB.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +9, volonté +10.

Caractéristiques : force 12, dextérité 10, constitution 15, intelligence 16, sagesse 10, charisme 14.

Compétences : art de la magie +13, concentration +12, connaissance (plans) +13, connaissance (Sigil) +16, connaissance (mystères) +13, décryptage +15, diplomatie +10.

Dons : écriture de parchemins, volonté de fer, vigueur surhumaine, réflexes surhumains, extension de durée, extension de zone d’effet.

Sorts (4/5/5/4/2/1, NLS : 9, DD 13+niveau): 0ème niveau : *détection de la magie, lecture de la magie, manipulation à distance, ouverture/ fermeture*; 1er niveau : *charme-personne, compréhension des langages, projectiles magiques, identification, repli expéditif* ; 2ème niveau : *détection des pensées, sentir les portails x2, protection contre le mal* durée étendue ; 3ème niveau : *vol, éclair, suggestion, sentir les portails* zone d’effet étendue ; 4ème niveau : *porte dimensionnelle, analyse de portails, sentir les portails* zone d’effet étendue, durée étendue ; 5ème niveau : *téléportation*.

Possessions : registre de portails (si quelqu’un d’autre que Lissandra touche son registre de portails, il prend 9D6 dégâts (js réflexes DD 16 pour réduire ces dégâts de moitié) d’un *éclair* placé sur le livre associé à une *contingence* qui envoie à la victime une *suggestion* lui intimant de quitter les lieux, DD 16), *bracelets d’armure* +6, *anneau de protection* +2, *cape de résistance* +2, *bâton d’attaque* +3* (21 charges).

* Lissandra peut dépenser deux charges pour rajouter 3 points de dégâts, trois charges pour en rajouter 6.

Capacités de faction : +2 à toutes ses compétences de roublard.

Peut se faire passer pour un membre de n’importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des membres de la faction).

Faiblesses de faction : 90% de ses revenus sont destinés à l’impôt révolutionnaire ou à des oeuvres.

Lysadia et Collisis

Copyright 1999 texte de Jon Winter,
dessins de Karl Mikalsen

Primaire/ drow femelle/ magicienne
niveau 16/ Marqués/ CM

Bien des lascars pensent que la règle-de-trois veut qu'il y ait trois femmes riches, puissantes et dangereuses dans la Cage : Shemeshka la Maraudeuse, Zadara la Titan et La Dame des Douleurs. Et bien, ils se trompent sur cette dernière, car premièrement La Dame n'est pas une femme, et deuxièmement, elle n'est pas riche (ou si elle l'est, elle cache vraiment très bien son argent). En fait, il y en a une troisième, mais elle reste aussi loin que possible des feux de la rampe. Son nom est Llysadia, et c'est une drow.

A la différence de la plupart de ses congénères, Llysadia n'est pas originaire du sombre recoin d'un Plan Primaire ; elle était la matriarche d'un clan de drows des Sphères de Cristal, naviguant à bord d'un spelljammer ressemblant à un gigantesque papillon de nuit. Dans les profondeurs de l'espace sauvage, la matriarche tramait des plans avec d'autres clans drows contre l'Empire Elfe, parfois avec l'aide du Régent de Bral, le Prince Andruu, ou contre lui, selon l'humeur de Llysadia. Elle commandait d'une main de fer, car ce que craignent par dessus tout les drows est la déloyauté. Llysadia ne faisait pas exception à la règle.

Le clan revendait des objets magiques et des pièces de gouvernails de spelljammers, et ils s'attirèrent ainsi les foudres des arcanes, une race de marchands ayant apparemment des réserves infinies d'or et d'artefacts à leur disposition. Malgré leur infériorité militaire, Llysadia se bâtit un empire miniature de sorciers, enseignant à ses nombreux enfants l'art de la magie, et investissant l'argent des ventes de gouvernails pour acheter plus de navires, d'objets magiques et embauchant d'autres mages. Le clan étudia les gouvernails sous tous les angles pendant des années et finit par découvrir leur secret de fabrication. Bientôt, les drows produisirent leur propre version des gouvernails ; moitié moins

puissants, mais sacrément moins chers que ceux fabriqués par les arcanes. Grâce à cet avantage, Llysadia espérait pouvoir tenir tête aux arcanes et forcer ces géants à peau bleue à échanger des gouvernails de spelljammers avec elle.

Les choses tournèrent mal et finirent en confrontation après que les arcanes aient recruté deux douzaines de navettes de guerriers giffs pour écraser les drows avec leurs épées, leurs pistolets, et leurs grandes bombardes.

Les mages de Llysadia se battirent de leur mieux (malgré que les giffs ne soient pas une race magique), et auraient probablement gagné s'il n'y avait pas eu une traîtresse parmi les filles de la matriarche. Elle aurait douté des chances de victoires de son camp et aurait échangé sa vie, ainsi que les plans de la base des drows aux arcanes contre une belle somme d'argent.

Incapables de surprendre les giffs, et rapidement débordés, les drows durent abandonner leur forteresse. Les giffs, impitoyables et grassement payés, rattrapèrent les vaisseaux en fuite, à l'exception de celui de Llysadia, qu'elle avait eu soin de protéger par un sort d'*invisibilité*. Au milieu de ce chaos, la traîtresse fut tuée (une leçon pour ceux qui voudraient suivre son exemple), et seule la matriarche pût fuir.

Sachant qu'elle serait pourchassée dans tous les ports où elle s'arrêterait, Llysadia n'avait plus qu'une seule option : émigrer vers les plans. Loin d'être aussi inculte que la plupart des Primaires, elle connaissait Sigil et avait déjà prévu un plan au cas où un tel événement devait se produire, en achetant une maison en sécurité dans le Quartier de La Dame. Elle avait également mis de vastes sommes d'argent de côté. Il faut toujours être prévoyant.

Ainsi, contrairement à la plupart des réfugiés en provenance du Plan Primaire arrivant dans la Cage, Llysadia prit rapidement ses marques. Elle connaissait la façon de fonctionner des ports spatiaux cosmo-

polites, et elle trouva Sigil, quoique peuplée de plus de fiélons, assez semblable à ce qu'elle connaissait. De plus, elle eut la bonne surprise de voir que les arcanes ne semblaient pas vouloir entrer dans la Cage pour une raison quelconque, ce qui la mettait ainsi à l'abri de futures représailles. Une fois installée, elle rejoint les Marqués, appréciant l'idée de pouvoir s'accaparer tout ce dont elle est capable. Grâce à son travail, elle progressa dans la hiérarchie de la faction jusqu'au poste de Chancelière, devenant l'une des plus puissantes collecteuses de taxes. Sous son commandement se trouve la mascotte de la faction, le marut Collosis, et la drow l'utilise comme bras armé pour impressionner les mauvais payeurs.

La plupart des drows ont un penchant naturel qui les pousse à essayer de rassembler un clan autour d'eux, et c'est ce que Llysadia essaya de faire. Les Marqués, bien qu'utiles, n'étaient pas assez manipulables, et Llysadia voulait des gens plus proches d'elle. Le problème était qu'elle se sentait incapable de faire confiance à qui que ce soit, en partie parce que Sigil était remplie de visages inconnus, et d'autre part à cause de ses expériences passées. C'est alors qu'elle eut une idée. Plutôt que d'avoir une meute de biges démoniaques pour faire son sale boulot, pourquoi ne pas utiliser des lascars ignorant jusqu'à sa propre existence ?

C'est l'erreur de Shemeshka et Zadara, selon Llysadia. Bien que la plupart des lascars ignorent ce que manigancent les deux dames la plupart du temps, tout le monde connaît leur existence dans la Cage, et on imagine dans les grandes largeurs la teneur de leurs activités. Pourtant, ces même biges ignorent totalement qui est Llysadia, ou s'ils le savent, c'est uniquement pour son travail chez les Marqués.

Pas tout le monde, en fait. Un lascar a appris les intentions de Llysadia, et l'a contactée. Barren, un passeur Marraenoloth du Styx, avait quelque chose à vendre, et pensait que cela intéresserait la drow. Il avait vu juste ; la drow était même très intéressée,

et vendit le secret si durement gagné des spelljammers des arcanes en échange de la sphère magique du marraenoloth.

Si tu penses que cette sphère devait avoir quelque chose de vraiment spécial, t'as tapé dans le mille, bige. En fait, la *sphère d'autorité* permet à la drow de prendre le contrôle des diabolins et quasits appartenant à des mages maléfiques quand ils sont dans la Cage. Llysadia elle-même ignore la substance du fonctionnement de cette *sphère*, l'attribuant à un autre mystère des plans. En tout cas, elle peut sentir quand un mage entre dans Sigil avec son familier. Elle peut alors entrer en contact télépathique avec le diabolin ou le quasit grâce à la sphère et ainsi, leur promettre argent et pouvoir en échange de leurs services. Bien sûr, ces lascars peuvent refuser, mais ils ne le font jamais car Llysadia sait grâce à la sphère exactement quoi leur offrir pour obtenir leur coopération.

On dit, dans les cercles de mages, que les diabolins et les quasits adoptent un comportement étrange quand ils sont dans Sigil, mais aucun sorcier ne sait pourquoi ; ils supposent seulement que l'enfermement dans la Cage ou la présence de La Dame des Douleurs les effraient ou qu'ils sont excités par les nombreux portails alentours. Les mages ne réalisent pas que la drow observe la moindre de leurs actions à travers les yeux de leurs propres familiers, entendant leurs conversations télépathiques et apprenant leurs secrets. Les familiers pourraient le dire à leur maître à tout moment, et ils ne le font pas car Llysadia leur donne assez d'argent pour les garder sous son contrôle. De plus, les diabolins et les quasits adorent jouer des tours à leurs maîtres, dès qu'ils en ont l'occasion.

Llysadia s'appelle elle-même l'Impératrice des Diabolins ou la Reine des Quasits, selon son humeur, bien que personne n'en sache rien, évidemment. Il n'y a simplement personne en qui elle ait suffisamment confiance pour le dire. Mais connaissant les plans des nombreux mages maléfiques de

Sigil et les ayant à ses pieds, Llysadia n'a pas vraiment besoin d'amis. En secret, elle aime porter des robes fantastiquement belles (face auxquelles Shemeshka, la soi-disante Roi du Commerce, ne soutiendrait pas la comparaison), et une couronne d'obsidienne pure. Ses bras maigres et sa peau parcheminée sont plus anciens que ne pourraient espérer vivre la plupart des mortels, et certains lascars murmurent qu'elle aurait découvert le secret de l'immortalité. En réalité, c'est faux, mais elle est extrêmement vieille, même selon les standards elfiques. Cependant, ses yeux verts brillants ont toujours la vigueur de la jeunesse, et son esprit n'a jamais été aussi vif.

L'un des nombreux mages qu'elle observe attentivement en ce moment est le saurien Vaysolar. Par l'intermédiaire de son diabolotin Gynax (Planaire/ diabolotin mâle/ DV 2+2 /LM), la drow a appris que Vaysolar travaille d'arrache-pied pour Garroth l'Aveuglé afin de découvrir le fin mot de l'histoire des armes célestes que Koe et ses alliés des Plans Supérieurs vendent aux fiélons. Toutefois, le lien entre le mage et son familier semble s'affaiblir, comme si le diabolotin rejetait son maître. Llysadia a réussi jusqu'à présent à le persuader de rester loyal, mais espionner le mage a commencé à lui coûter de plus en plus cher. Cela s'explique par la machination qu'exerce Sage, l'incarnat de sagesse, sur l'esprit de Vaysolar.

Evidemment, tout l'argent que Llysadia offre aux diabolotins et aux quasits doit venir de quelque part. Une partie provient de ses jours à bord du spelljammer, et la drow prélève un petit pourcentage sur les impôts qu'elle collecte (tous ces prélèvements sont légitimes, naturellement).

Elle tire sa principale source de revenus de son réseau d'espionnage. En fonction des mages et de la teneur des informations, Llysadia les fait chanter ou revend les informations aux parties intéressées (« Lu » Ruskin achète à bon prix tous les renseignements sur les sorciers et leurs objets magiques). Parfois, Llysadia se montre plus patiente, espérant que l'information

prendra de la valeur avec le temps. Jusqu'à présent, elle ne s'est jamais trompée.

Toujours désireuse d'étendre son réseau de diabolotins et de quasits, la drow a décidé d'investir son argent. Llysadia possède certains intérêts au Pentacle, et avec l'aide de Lithoss, elle a mis en place une aide financière destinées aux sorciers qui souhaitent louer les portails vers Baator et les Abysses pour mener des invocations. Llysadia était aussi le cerveau derrière l'idée du livre de sort public, qui propose gratuitement le sort de *familier*. Elle espère faciliter aux jeunes mages l'invocation de diabolotins et de quasits qu'elle pourra par la suite contacter, au cas où l'un d'eux devrait devenir quelqu'un d'important par la suite. Les invocations de créatures ne cessant pas au Pentacle, il semble que Llysadia ait réalisé son vœu.

.....
Collossis

Planaire/ marut asexué/ DV15/ LN

Collossis est un marut mesurant bien deux fois la taille de n'importe quel lascar, et il est un serviteur dévoué des Marqués. Personne ne sait exactement depuis combien de temps le marut fait respecter la volonté de la faction, mais il est le dernier recours du bureau des Collecteurs d'Impôts. Les rumeurs abondent sur la façon dont le marut a fini entre les mains des Marqués (certains supputent qu'il aurait été donné en guise de paiement par une Puissance Mineure, qui devait de l'argent à la faction, d'autres prétendent que les Marqués le louent à Rudra lui-même). Quelle que soit la réponse, peu d'habitants de la Cage gardent leur calme quand les pas du géant font trembler leurs maisons, et ce dernier se fraie toujours un chemin, au final. C'est Collossis qui força les parents du publicitaire Harys Hatchis à se mettre en faillite et qui fit main basse sur tout ce qu'ils possédaient (et, bien qu'il ait été révélé qu'il s'agissait d'une erreur, et que l'argent ait été rendu, du moins en partie, Harys n'a jamais pardonné aux Marqués ni au marut).

En tant que chancelière des Marqués, Llysadia contrôle directement le marut, s'en servant pour faire payer les fraudeurs et, parfois, les idiots qu'elle n'apprécie pas trop. Apparemment, tant que le marut revient avec un sac rempli de pièces, les Marqués ne posent pas de questions. Un autre des principaux collecteurs d'impôts de la faction, le prêtre Baeneral Pikestaff, se sert de la puissance de Collosis quand Llysadia n'en a pas usage.

Par ailleurs, Collosis a récemment agi en toute discrétion, disparaissant plusieurs jours d'affilée et remplissant ses tâches avec un minimum d'efficacité. Inquiète que la créature mécanique puisse dysfonctionner, Llysadia n'a épargné aucune dépense auprès de $n=n+1$ pour qu'il découvre la source du problème. Mais ce dernier n'a pas réussi à découvrir le vrai problème ; le marut n'est pas défectueux, c'est sa loyauté qui s'est trouvée divisée.

En fait, Collosis était un agent d'Aoskar. Comme les croyances de la Volonté de l'Un provoquent le réveil de cette ancienne Puissance, il y a des choses qui reviennent à la surface de la conscience du marut. De plus en plus souvent, le marut vient se mettre à l'arrêt devant le linqua Omott, à attendre ses ordres. Le marut semble aussi se rappeler du dabus Fell, même s'ils n'ont jamais été en contact lorsqu'Aoskar était en vie. Qui peut dire ce qui arrivera si les Signeurs atteignent leur but ? En tout cas, les Marqués n'apprécieront pas de constater la défection de leur serviteur autrefois dévoué...

Collosis ; marut asexué ; créature artificielle (extraplanaire, Loi) de taille G ; FP 15 : DV 15d10+30, pv 112 ; Init. +1 ; VD 9m (en harnois), 12m comme vitesse de base ; CA 34 (contact 10, pris au dépourvu 33) ; BAB +11/ lutte +27 ; attaque au corps-à-corps +22/+22 (coups, 2d6+12 et 3d6 de son - gauche - ou d'électricité - droit -, 20/x2, allonge de 3m) ; Attaques spéciales : poings de l'orage, pouvoirs magiques ; Particularité : créature artificielle, guérison accélérée (10), RD (15/Chaos), résistance à la magie (25) ; vision dans le noir (18m) ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +7, volonté +8.

Caractéristiques : force 35, dextérité 13, constitution -, intelligence 12, sagesse 17, charisme 18.

Compétences : concentration +13, connaissances (religion) +10, détection +16, diplomatie +6, fouille +10, perception auditive +16, psychologie +12, survie +3 (+5 pour suivre des traces).

Dons : attaque en puissance, attaque spéciale renforcée (poings de l'orage), coup fabuleux, magie de guerre, science de la bousculade, vigueur surhumaine.

Poings de l'orage : le poing gauche du marut déclenche un puissant coup de tonnerre lorsqu'il touche quelque chose, infligeant 3d6 points de dégâts de son supplémentaires et assourdissant la cible pendant 2d6 rounds (jet de vigueur DD 31). Le poing droit provoque 3d6 points de dégâts supplémentaires d'électricité et l'éclair lumineux aveugle la victime pendant 2d6 rounds (jet de vigueur DD 31). Ces DD sont liés à la force et incluent le don Attaque spéciale renforcée de Collosis.

Pouvoirs (NLS 14, DD liés au charisme) : à volonté : *blessure légère de groupe* (DD 19), *dissipation suprême, domination, localisation de créature, injonction suprême* (DD 19), *marche dans les airs, porte dimensionnelle, terreur* (DD 18), et *vision lucide* ; 1/ jour : *cercle de mort* (DD 20), *éclair multiple* (DD 20), *marque de justice* et *mur de force* ; 1/ semaine : *changement de plan* (DD 21), *quête* et *tremblement de terre* (DD 22).

Mâche-Houille le Récupérateur

La Ruche

Mâche-Houille (Planaire/ mâle zekk/ Homme-Poussière/ LN) aurait dû être un monstre assoiffé de sang. Il aurait dû terrifier une région entière d'un Monde Primaire ou devenir un gladiateur réputé. Mais Mâche-Houille est devenu récupérateur, il rapporte des cadavres à la Morgue et les Hommes-Poussière lui donnent quelques pièces de cuivre en échange.

Mâche-Houille est un zekk, une créature humanoïde de 2 mètres 50 de haut, et pesant presque 350 kilos de muscle. Des plaques dures de couleur bleutée recouvrent ses chairs et sa gueule est garnie de crocs qui feraient pâlir d'envie un ogre. Sa race ne produit en principe que des monstres écerelés qui n'ont d'autre activité que manger (et autant dire que leur régime carnivore se satisfait même d'autres humanoïdes), mais on peut réellement dire qu'il fait figure d'exception.

La mère de Mâche-Houille, résidente du Monde Primaire d'Atala, avait passé un portail vers Sigil en poursuivant une équipe d'aventurier qui voulait la fuir. Après en avoir rattrapé plusieurs et avoir continué de sévir dans les rues du Bas-Quartier pendant quelques heures, elle a finalement été appréhendée par trois patrouilles de l'Harmonium (après un sanglant combat). Après avoir passé du temps en prison, où elle attendait la peine capitale, les Rectifieurs se sont aperçus qu'elle était enceinte. On ne commua pas sa peine pour autant et elle fut dûment exécutée sur la place des Suppliants.

Le récupérateur qui ramena son cadavre à la Morgue (le vieux Herdeck, un modrone) se retrouva plus que perplexe quand il s'aperçut qu'un marmot essayait vainement de sortir du ventre de la monstrueuse zekk qu'on venait d'exécuter. Ne sachant rien de la manière de nourrir ou d'éduquer un enfant, Herdeck « récupéra » quand même le petit zekk et le ramena chez lui. Il s'employa donc à le nourrir et à l'éduquer de la manière dont lui se sentait (un modrone), et de consternation en consternation, il parvint quand même à le maintenir en vie.

30 ans plus tard, Mâche-Houille est un individu civilisé, dont le régime habituel se base sur des objets de récupération, sur des ressorts, des clous et autres dégueulasseries métalliques. Bien sûr, son intelligence est limitée, comme ses talents d'orateurs, mais il parle et a une vie sociale (quoi qu'approximative). Il est devenu Homme-Poussière (comme papa) et récupérateur (comme papa aussi). Les quelques occasions dans lesquelles Mâche-Houille a dû se battre ont montré que quoi qu'il n'en ait pas conscience, il détient une puissance assez remarquable.

Mâche-Houille ; mâle Zekk ; Primaire ; Homme-Poussière ; FP 9 ; DV 10d10+70, pv 125 ; Init +0; VD 9m ; CA 19 (pris au dépourvu 19, contact 9); BAB +10/ lutte +22 ; attaque au corps-à-corps +15/+10 (pèle, 1d6+8, 20/x2) et +15 (morsure, 2d6+6, 20/x2) ; Attaques spéciales : étreinte, éventration ; Particularités : capacités de faction, odorat, vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +14, volonté +4.

Caractéristiques : force 22, dextérité 10, constitution 24, intelligence 10, sagesse 12, charisme 8.

Compétences : déplacement silencieux +10, détection +10, diplomatie +3, discrétion +8, équilibre +4, escalade +8, estimation +5, profession (récupérateur) +12, saut +8, survie +8,

Dons : attaque en puissance, enchaînement, pistage, science de la bousculade.

Etreinte (Ext) : pour utiliser cette attaque, Mâche-Houille doit réussir au préalable une attaque de morsure. Il peut alors engager une lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Eventration (Ext) : lorsque Mâche-Houille tient une créature dans son étreinte, il déchire violemment son abdomen, occasionnant 2d6+9 points de dégâts.

Possessions : pelle (2 p.o.), grande robe de bure usée (3 p.o.), charrette (32 p.o.).

Valeur de l'équipement : 37 p.o.

Capacités de faction : *Trêve des Morts* (aucun mort-vivant ne l'attaquera sans provocation préalable de sa part).

Faiblesses de faction : 50% de chances qu'un sort visant à le ramener à la vie échoue.

Magnum Opus

Au musée des Arcanes

Copyright 1998 de Jon Winter, dessins de Chris Appelhans

(Planaire/ méduse femelle/ prêtresse de Shekinester/ Signe de l'Un/ N)

Qaida : Magnum Opus, vous avez longtemps été considérée dans la Cage comme une excentrique à moitié folle. Qu'avez vous à dire pour votre défense ?

Magnum Opus : rien. La chanson dit probablement vrai. Je ne connais personne d'autre qui accepterait de s'aventurer sur Nessus de son propre gré, et répondrait à toutes les questions sur ce sujet. Découvrir les secrets du Multivers qui feraient mieux d'être oubliés est ma passion, et ça causera probablement ma perte. Mais pour l'instant, je pense avoir échappé aux représailles des biges dont j'expose les petits secrets. Peut-être est-ce parce que je suis souvent hors de la Cage, ou à l'intérieur mais à l'abri, ou peut-être est-ce dû au fait que mon musée est très

difficile à localiser ?! Peut-être sinon suis-je simplement chanceuse ?

Qaida : vous avez l'air à l'aise avec ce mimir... D'habitude, je dois demander aux gens de parler plus fort et dans le mimir quand je les interviewe.

Magnum Opus : j'ai effectivement l'habitude des mimirs. J'en possède une douzaine, que je garde au musée. Je m'en sers pour enregistrer mes essais et mes recherches ; après tout, la plupart des lascars comprennent le langage parlé même s'ils ne savent pas le lire. De plus, les mimirs sont plus utiles pour enregistrer des informations sur le vif ; comme vous le faites en ce moment, à la différence que je m'intéresse à une actualité moins fraîche.

Qaida : vous avez parlé de votre musée. Pensez-vous que les gens soient réellement intéressés par ce que vous faites ? Après tout, cela concerne des choses très anciennes.

Magnum Opus : vous n'avez qu'à regarder mes visiteurs pour vous rendre compte que cette question est stupide. Les véritables matois sont toujours curieux à propos des choses qu'ils ne connaissent pas, mais quand je leur présente des théories qui pourraient apporter des réponses aux questions fondamentales qui régissent notre existence, ils sont encore plus intéressés. Vous diriez que l'ancienne histoire de Baator est morte et enterrée, mais je crois qu'il est important de comprendre comment les baatezus sont devenus ce qu'ils sont. Si vous comprenez une chose, vous y êtes mieux préparé quand elle arrive. Et peut-être est-ce le Seigneur en moi qui parle, mais j'ai du mal à imaginer un Multivers créé par quelqu'un qui serait incapable d'en percevoir les secrets. Peut-être est-ce la seule raison qui me pousse à faire cela... ?

Qaida : vous avez été accusée par Tripicus, oursinal spécialiste du Plan Primaire, d'être une sensationnaliste et d'avancer des choses que vous ne pouvez pas prouver.

Magnum Opus : c'est vrai. En réponse, j'accuse Tripicus d'être un vieil ours pénible. Il sait très bien qu'aucune théorie ne peut être conçue sans partir de quelques postulats, sans construire quelques théories. Je dis clairement à tous mes visiteurs que je ne peux pas prouver un mot de ce que j'avance, mais s'ils avaient vu ce que j'ai vu, ils sauraient qu'ils peuvent me faire confiance. En fait, je pense ajouter des effets visuels au Musée par le truchement d'illusions et de fantasmes. J'ai demandé à Kesto Lesyeuxbrillants s'il pouvait m'aider, mais il est trop occupé avec sa librairie, semble-t-il. Il m'a recommandé à la place un autre de ses amis gnomes, Belbrox. Je ne pense pas que vous ayez déjà entendu parler de lui ?! Je pense que je vais mettre cette idée en pratique, si ses tarifs sont abordables.

Qaida : est-ce que votre travail paie bien ?

Magnum Opus : non. Je ne fais pas payer l'entrée du musée très cher ; je tiens compte du fait que si des lascars ont été suffisamment intéressés pour chercher et trouver le musée, ils méritent alors une récompense. Je dépense beaucoup pour mes expéditions aussi ; les sorts et les pouvoirs psioniques pour protéger mon groupe d'aventuriers sur les plans les plus dangereux, ainsi que les guides comme le matois Martiken Solitz ne sont malheureusement pas donnés. Mais de toutes façons, personne n'a dit que la vérité était bon marché, hein ? La majorité de mon travail est financée par des matois qui en reconnaissent l'importance. Ils préfèrent rester anonymes.

Qaida : Zadara la titan, Marchosias Chou et Traloc le sbarn, par exemple ?

Magnum Opus : vous lisez dans mon esprit ! C'est un pouvoir intéressant que vous avez-là. J'espère que ces noms ne sortiront pas d'ici ?!

Qaida : vous vivez seule dans le Musée. Vous ne vous sentez pas un peu seule ?

Magnum Opus : à une époque, oui. Il y a quelques années, j'ai pris un compagnon, mais j'ai oublié l'effet que produirait mon

visage sur lui. Bien sûr, j'ai payé pour qu'il soit retransformé en chair, mais il m'a quitté peu de temps après. Je porte toujours un voile tissé d'or désormais, sauf quand je souhaite effrayer des intrus ! Bien que je doive rester seule dans le musée, (avec pour seule compagnie des fantômes), j'ai beaucoup d'amis à Sigil. Ce cher petit Julius me rend souvent visite, comme l'arpenteur des plans Soma Purusha, qui vient échanger des livres de temps en temps, et Lu Ruskin la marchande de clés tieffelin, qui adore connaître certains secrets, que j'échange contre les clés de portails rares que je localise. Ça me fait penser que Lissandra la chercheuse de portails aussi paye bien pour avoir des informations sur ces portails. C'est une autre source de revenus.

Qaida : je devine que vous connaissez le rabatteur Voilà ! Dites m'en plus sur lui.

Magnum Opus : demandez lui vous-même ! C'est le seul qui sache vraiment. Comme vous le savez bien, je ne suis pas du genre à garder mes secrets pour moi, mais la seule chose que je puisse dire est qu'il n'est certainement pas un githzerai. Bien sûr, je ne peux pas le prouver, c'est juste une intuition, mais vous savez aussi que mes intuitions se révèlent la plupart du temps l'exacte vérité. Il est d'ailleurs au moins aussi indiscret que vous, ma chère.

Qaida : y a-t-il une chose sur laquelle vous n'osez pas entreprendre des recherches ?

Magnum Opus : une seule. Je ne toucherais pas à l'histoire de La Dame Des Douleurs. Le ciel sait que j'en sais plus sur elle que votre rabatteur, mais La Dame n'apparaîtra pas dans mon Musée.

Pourquoi ? Parce que c'est uniquement grâce à ses faveurs que je ne suis pas encore dans le Livre des Morts, je pense. J'ai entendu la chanson qui prétend que je suis une de ses favorites, mais si c'est vrai, elle ne me l'a jamais dit ! De plus, une Dame a besoin d'intimité, n'est-ce pas ? Si ces têtes-de-cuir de la Volonté de l'Un veulent tenter de contrevenir aux lois qu'elle a décrétées, libre

à eux. Mais pour ma part, je ferai bien attention d'être sur un plan très éloigné le jour où La Dame viendra mettre un terme à leurs bouffonneries ! J'ai toujours été une centriste (si ça peut se dire) au sein de la faction ; ce sont les secrets historiques qui m'intéressent.

Qaida : Magnum Opus, merci beaucoup.

Magnum Opus : tout le plaisir a été pour moi. J'espère que vous viendrez bientôt me rendre visite au Musée.

Malkalotl et Caruther

Quartier de la Dame

copyright 1999 par Jon Winter, dessins de

Karl Mikalsen

.....
[Malkalotl](#)

Primaire/ aasimar mâle (coatl) / DV 9 / Harmonium / LB

Vous feriez sûrement l'erreur de prendre ce gentleman "aasimar" vêtu de magnifiques parures muticolores pour un parent du Seigneur Paon lui-même, si vous le croisie dans les rues de Sigil. En réalité, il s'appelle Malkalotl, et c'est le numéro trois des Têtes-de-Bois ; un grossium dans sa faction, assurément ! Les yeux de ce bige sont d'une couleur changeante, et il porte presque toujours une cape ayant cette même tendance à adopter différentes teintes selon son humeur, le climat ou l'heure de la journée.

Bien que peu de lascars extérieurs à sa faction ne le réalisent, Malkalotl est en fait un coatl, un serpent ailé quasi légendaire, aussi splendide que bénéfique. Bien sûr, il n'est jamais bon à Sigil de laisser sa véritable nature apparaître trop clairement, et l'éclat du coatl n'attirerait que des personnes mal intentionnées. C'est pourquoi, quand il travaille dans les rues avec les Têtes-de-Bois, ainsi que dans les occasions informelles, Malkalotl adopte sa forme d'aasimar, utilisant une capacité naturelle de *polymorphie*.

Malkalotl est un Primaire qui a refait sa vie sur les plans. Il vint à Sigil pour la première fois après que sa compagne et son jeune enfant aient été tués lors d'une bataille de la Guerre Sanglante qui s'était poursuivie hors des Plans Inférieurs, sur le monde primaire aztèque de Maztica, sa terre natale. Sans famille (les couples coatls restent unis pour la vie), Malkalotl se sentit coupable de ne pas avoir été présent lorsque les fiélons avaient surgis. Un simple mortel aurait trouvé cette culpabilité exagérée mais pour un coatl, considéré par certaines civilisations comme un dieu vivant, le pire doit toujours être anticipé.

Se sentant déprimé et impuissant (un état maladif pour un fier coatl), Malkalotl erra à travers les plans jusqu'à ce qu'il se retrouve à Sigil, suivant les traces du nycaloth qu'il tenait pour responsable ; il avait entendu cet idiot fanfaronner sur la justesse de ses choix lorsqu'il avait choisi les champs de bataille que traverseraient les mercenaires yugoloths survivants sur le chemin du retour vers les Plans Inférieurs.

Trop sage pour se satisfaire d'occire les fiélons en représailles, Malkalotl rejoint l'Harmonium, et travaille depuis sans répit au sein de la faction pour promouvoir le Bien. Dans cet esprit, il essaye de faire pression sur le factol Sarin pour qu'il exclue de la faction l'ensemble des baatezus. De fait, ceci le place en conflit direct avec une autre personnalité importante de la factions, le numéro quatre : Durkayle. Ce matois emploie selon la rumeur davantage de baatezus qu'un membre des Sombre Huit, et il s'oppose farouchement aux ingérences du coatl dans ses affaires.

Face à un grossium qui a des alliés puissants, Malkalotl se doit d'avoir lui-aussi des amis puissants, et par chance, son statut les lui fournis. Son principal secours face aux fiélons est Christopher Verdue, le fameux investigateur mental de la faction. Ce psioniste Primaire a lui aussi un sain dégoût des fiélons, les tanar'ris en particulier, mais comme ils disent, « *un yugoloth ne vaut pas mieux qu'un tanar'ri pour les habitants de*

la Cage ». C'est Malkalotl lui-même qui a présenté Verdue aux membres de sa faction, après l'avoir trouvé déambulant au hasard dans les rues de la Cage, tentant d'éliminer les tanar'ris à mains nues. Après avoir suggéré à Verdue de remettre les pieds sur terre, le coatl est devenu son ami.

Le psioniste a également été capable de confirmer les soupçons de Malkalotl concernant la responsabilité du nycaloth Garroth l'Aveuglé dans le massacre de Maztica. Depuis, Malkalotl n'a cessé d'épier le nycaloth tel un faucon, prêt à lui sauter dessus comme une ombre à la première preuve de mauvaise conduite. Malheureusement, le yugoloth ne s'est impliqué dans aucune malversation récemment, bien que Malkalotl le suspecte de préparer un grave forfait... (quelqu'un s'associant avec la githyanki Djhek'nlar ne peut l'être que comme deux modrones pendant une Grand Marche !) Malgré ses efforts, cependant, il a été incapable de confondre le yugoloth, non plus que de repérer le githyanki ! Parfois, le coatl se demande si ces deux individus ne sont pas renseignés par un espion au sein de l'Harmonium...

Tant qu'il n'a pas suffisamment de preuves pour convaincre les Greffiers de la culpabilité du yugoloth, Malkalotl en est réduit à préparer sa terrible vengeance, en essayant de ne pas perdre son sang-froid (ce qui serait sans doute dommageable à son image d'officier de la loi). Pour un coatl courroucé à juste raison, une telle retenue est quelque chose d'éprouvant.

Une autre lascar qui intéresse Malkalotl est Berchta. Le coatl se méfie de son comportement, et croit qu'elle pourrait être impliquée dans des affaires illégales, bien qu'il n'a que son instinct pour appuyer cette thèse... Cela pourrait avoir un rapport avec la façon qu'elle a de le regarder quand ils se croisent par hasard dans la rue – une sorte de regard qui a l'air de signifier : *“je sais quelque chose que tu ignores, et je ne t'en dirais rien”* qui glace le sang du coatl.

Un autre ennemi juré de Malkalotl est le parrain Tang Kii-Chow, qui dirige la plupart

des gangs notoires de Sigil. Le coatl a récemment annoncé qu'il abattrait ce bige même au péril de sa vie, mais Tang est aussi glissant qu'une limace Abyssale, et deux fois plus habile pour dissimuler ses traces.

Plus récemment encore, Malkalotl a été impliqué dans un combat contre un goristro dément dans le Quartier de La Dame qui commençait à détruire des bâtiments et tuer les habitants. Malkalotl et sa troupe de Têtes-de-Bois (bien que Malkalotl soit suffisamment gradé pour ne pas avoir à effectuer les patrouilles de garde, il s'occupe toujours des affaires courantes des rues de Sigil) furent occis par le fiélon enragé, et quand le coatl mort reprit sa forme naturelle, le goristro emporta le corps, sans doute intrigué par ses jolies couleurs.

Furieux d'avoir perdu un de ses chefs, l'Harmonium passa la Cage au peigne fin, sans résultat. Le corps de Malkalotl avait bel et bien disparu. Imaginez donc leur surprise quand la semaine suivante, après une cérémonie en l'honneur de sa mémoire, Malkalotl réapparut dans la Cage en compagnie de la Bergère des Ames Laurelli Tarantella. La première chose qu'il fit fut de rechercher le matois qui l'avait rescussité, mais bien sûr, comme la faction n'avait pas disposé de son corps, il ne pouvait s'agir d'eux.

Cet évènement chamboula pas mal le cours des évènements. Habituellement, quand un lascar se fait assassiner, les Têtes-de-Bois sont chargés de découvrir l'auteur du meurtre. Mais cette fois-ci, ils savaient pertinemment qui c'était (le goristro fut banni de Sigil pour 1001 ans) et essayaient donc de découvrir l'auteur de la résurrection. Pour l'instant, il n'y a aucune preuve qui les conduise à un prêtre en particulier. Les temples démentent tous, et vu le prix élevé d'un tel rituel, le mystère reste entier quant à la personne fortunée qui a pu investir dans cette résurrection...

Malkalotl ; mâle Couatl ; factor de l'Harmonium ; Extérieur natif de taille G ; FP10 : DV 9d8+18, pv 58 ; Init. +7 ; VD 6m, vol 18m (bonne) ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 18) ;

BAB+9/ lutte +17 ; attaque au corps-à-corps +12 (morsure 1d3+6 et venin) ; Attaques spéciales : constriction (2d8+6), étreinte, facultés psioniques, sorts, venin ; Particularités : capacités de faction, forme éthérée, télépathie (27m), vision dans le noir (18m) ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LB.

Jets de sauvegarde : réflexes +8, vigueur +9, volonté +10.

Caractéristiques : force 18, dextérité 16, constitution 14, intelligence 17, sagesse 19, charisme 17.

Compétences : acrobatie +15, art de la magie +15 (+17 pour les parchemins), concentration +14, connaissances (plans) +15, connaissance (factions) +15, détection +16, diplomatie +17, fouille +15, perception auditive +16, psychologie +16, saut +0, survie +4 (+6 pour pister), utilisation d'objets magiques +15 (+17 pour les parchemins).

Dons : dispense de composante matérielle, esquive, extension d'effet, science de l'initiative, vol stationnaire.

Constriction : chaque fois qu'il remporte un test de lutte opposé, Malkalotl inflige 2d8+6 points de dégâts.

Etreinte : pour utiliser ce pouvoir, le Malkalotl doit réussir une attaque de morsure sur une créature ne faisant pas plus de deux catégories de taille de plus que lui. Il peut alors engager une lutte lors d'une action libre n'occasionnant pas d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Venin : *blessure*, jet de vigueur (DD 16) ; effet initial : affaiblissement temporaire de 2d4 points de force, effet secondaire, affaiblissement temporaire de 4d4 points de force. Le DD est lié à la constitution.

Forme éthérée : comme le sort du même nom (niveau 16 de lanceur de sorts).

Télépathie : peut communiquer avec toute créature disposant d'un langage et d'intelligence dans un rayon de 27m.

Sorts : il lance des sorts comme un ensorceleur niveau 9. Il peut choisir ses sorts sur la liste des ensorceleurs, sur celle des prêtres et sur les listes des domaines suivants : Air, Bien, Loi. Tous ces sorts sont cependant considérés comme des sorts profanes.

Choix de sorts (6/7/7/7/4, NLS 9, DD 15+niveau de sort) : 0ème niveau : *destruction de morts-vivants, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumière, rayon de givre, résistance, soins superficiels* ; 1^{er} niveau : *armure du mage, coup au but, endurance aux énergies destructives, mur de vent, protection contre le Chaos* ; 2^{ème} niveau : *rayon ardent, silence, soins modérés, splendeur de l'aigle* ; 3^{ème} niveau : *cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, état gazeux* ; 4^{ème} niveau : *charme-monstre, liberté de mouvement*.

Facultés psioniques : *changement de plan* (DD 20), *détection de la Loi*, *détection de pensées* (DD 15), *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*.

Capacités de faction : *charme-personne* 1/jour ;
+ 1 au jets d'attaque avec une épée longue ;
+ 3 à tous les js volonté pour résister à des effets sur les émotions ;

Diktat 1/jour (NLS 9, DD 15) comme injonction mais s'applique à un maximum de six individus à la fois.

Faiblesses de faction : Malkalotl est le factol, il n'obéit donc qu'à sa conscience et à la loi.

..... Caruther

Tout contre Malkalotl

Primaire/ manteleur/ prêtre niveau 16/
Ligue Révolutionnaire/ CN

Quelle que soit la forme qu'il adopte, Malkalotl ne se sépare que rarement de sa cape multicolore. La chanson court que d'étranges et puissants sortilèges seraient tissés en elle, bien qu'elle n'irradie aucune magie. La vérité est que Malkalotl lui-même ignore la nature exacte de sa cape. Apparemment, elle est juste apparue un jour dans la garde-robe de sa tour, avec une lettre signifiant qu'elle venait d'un « admirateur secret ».

Attaché aux belles choses, Malkalotl en tomba amoureux instantanément, et ne s'en départit presque jamais. Bien sûr, avant de décider de la porter, il vérifia qu'elle ne contenait pas de sortilège néfaste, de malédiction ni d'enchantement psionique, mais tous les tests s'avérèrent négatifs. Satisfait que personne ne lui veuille de mal, (Caruther découvrit à son amusement que Malkalotl pense que la cape est un gage de paix de la part de la titan Zadara, avec laquelle le coatl a autrefois croisé le fer), le coatl mit la cape et la porte désormais tous les jours ou presque, aussi bien sous sa forme d'aasimar que de coatl. Et bien que Malkalotl et le reste de l'Harmonium l'ignorent, la cape est responsable d'une bonne partie des mystères qui entourent le coatl.

Pour commencer, tout le monde ignore que la cape est vivante. Il s'agit en fait d'une de ces curieuses créatures du Plan Primaire connues sous le nom de « manteleurs » et celui-ci s'appelle Caruther. Non seulement la cape est vivante, mais c'est également un prêtre de haut niveau d'une quelconque Puissance de l'imposture (ces dieux dupeurs ne révèlent jamais leur nom véritable). Il pourrait s'agir de Loki, ou de Leira (si elle est toujours en vie), mais ça pourrait très bien en être une autre. Bien sûr, vous devinez la suite : ce manteleur est l'ami anonyme qui a opéré la résurrection de Malkalotl. Et pour quelle raison ? Y aurait-il un lien particulier entre l'habit et son porteur ? Pas du tout ! En fait, la vraie raison est bien moins simple.

Voyez-vous, Caruther est un anarchiste. Pas juste un vieil anarchiste, l'un des Anarchistes... Un membre de la quasi-mythique unité d'Omar, rien de moins. Si vous ne connaissez pas cette histoire, vous serez sans doute heureux d'apprendre qu'Omar était un membre de la Ligue Révolutionnaire qui entra à l'Harmonium et monta les échelons jusqu'à la position de factol !

En fait, il serait passé inaperçu s'il n'avait pas décrété le démantèlement de la faction... Malgré tout, la chanson veut que certains Têtes-de-Bois aient à l'époque rallié sa cause. Evidemment, il fut puni, et rudement puni, mais le reste de l'unité s'échappa. De récents rapports parus dans SIGIS suggèrent que les rescapés de l'unité d'Omar ont été capturés ces cinquante dernières années, mais l'Harmonium ignore que l'un d'entre eux leur a échappé, Caruther. Mieux encore, la cape vivante a réussi à infiltrer la faction sur le dos de Malkalotl, l'une des personnes en qui Sarin a toute confiance.

Profitant de sa position privilégiée, Caruther écoute et observe les secrets de la faction, et les relaie à ses contacts de la Ligue Révolutionnaire. Bien sûr, ceci doit être fait dans le plus grand secret. La cape vivante attend donc que Malkalotl décide de ne pas la porter (ce qui arrive à peu près toutes les

semaines), et quitte ses appartements. A ce moment, elle sort de son placard, volette jusqu'à la fenêtre, et émet un son aigu, hors des fréquences audibles, qui appelle Ireeze, la grue, et sa volée. Loin au-dessus des rues de Sigil, la cape vivante partage les informations qu'elle a apprises avec la grue, avant de retourner sur son porte-manteau et attendre le retour de Malkalotl.

Malkalotl n'a pu déceler l'existence de Caruther, car les manteleurs sont des créatures naturelles (bien qu'étranges) et non pas magiques. Elles ne sont ni bonnes ni mauvaises, et leurs pensées sont trop étranges pour être repérées facilement par Christopher Verdue et consorts. Pour Caruther, c'est un moyen parfait d'infiltrer la faction ; après avoir passé de nombreux examens psychiques et tests de loyauté, Malkalotl est maintenant si bien écouté qu'il a accès à toutes sortes d'informations. La cape vivante sait par exemple tout sur les troubles récents survenus en Arcadie, ainsi que leurs causes exactes, et pourquoi la faction a acheté un tableau à l'artiste Kilhans pour des milliers de pièces d'or. Il sait aussi quand est prévu le prochain raid sur une cellule anarchiste ainsi que tous les sujets sensibles dont Sarin a fait part au coatl. La cape vivante ne partage pas immédiatement ses informations avec Ireeze, mieux vaut avoir de la marge en cas de négociations. L'Harmonium sait qu'il y a un traître dans ses rangs (trop d'anarchistes ont été prévenus de raids pour que cela soit une coïncidence, à leur avis), mais ils n'ont aucune idée de qui ça peut bien être.

Lorsque le Malkalotl porte Caruther pour ses belles couleurs, la cape vivante utilise également certains de ses pouvoirs magiques pour aider le coatl. Elle peut créer des *images miroirs* d'elle-même et de Malkalotl, ou faire une *distortion des ombres* pour améliorer la classe d'armure du coatl... En se comportant comme une simple cape magique, il a réussi à devenir le dernier espion dans l'une des factions les plus fermées de Sigil, et cela avec style.

Surtout dans le Quartier du Marché

Des griffes, de la fourrure et une immense colère – voilà ce qui caractérise l'esprit de M'borr (Planaire/ mâle homme-lion/ DV5/ N), un lascar originaire de la Terre des Bêtes, qui est venu à Sigil pour faire subir le poids de sa colère à tous ceux qui infligent des mauvais traitements aux animaux ou qui les exploitent.

M'borr fait partie d'un mouvement dont l'influence grandit à Krigala (même si on les rapproche indûment de la Guilde Verdo-yante), et qui prétend frapper les ennemis de la nature au nom des droits des animaux. Et M'borr – un lion humanoïde – parcourt Sigil à la tombée du jour, à la recherche de biges vêtus de fourrures ou de boutiques vendant des peaux, des trophées de chasses ou des objets réalisés à partir de morceaux d'animaux.

Il a attaqué à plusieurs reprises le magasin « Des Parties et des Morceaux », menaçant Seamusxanthuszenus de lui faire passer un mauvais quart d'heure s'il ne renonçait pas à faire du profit sur la mort de créatures vivantes (c'est d'ailleurs M'borr qui a tué le premier propriétaire de cette boutique, un rutterkin appelé Nurx, qui vendait des animaux et de la viande). M'borr ne s'attaquera à personne en pleine rue, mais il menera des campagnes de harcèlement jusqu'à obtenir satisfaction contre un quoqueret qui aura le malheur de lui déplaire – et il trouve toujours plein de raisons pour ça, si on lui laisse l'ombre d'une occasion.

Milori fait des traductions un peu partout dans Sigil, même si elle est basée dans le Quartier des Gratte-Papier à côté de la Salle des Fêtes.

Personnalité : individualiste, intrépide, intuitive.

Comportement : Milori n'a aucun problème à dire ce qu'elle pense quand elle discute avec quelqu'un, mais elle ne sera pas pour autant grossière

– elle est en l'occurrence facilement accessible. Elle apprécie particulièrement ceux qui se battent pour ce en quoi ils croient et qui osent la différence. Les demandes polies et classiques attireront moins son attention que les appels passionnés sortant de l'ordinaire.

Combat : si on l'attaque, Milori essaye d'enserrer son agresseur avec sa queue et de l'écraser ainsi. Elle emportera éventuellement son ennemi en volant pour le lâcher depuis le ciel (ou juste pour le déposer sur un toit ou dans un endroit où il pourra difficilement agir). Elle utilise des sorts ou des charmes musicaux pour gérer les menaces les plus faibles.

La Cage compte bon nombre de quoque-rets qui connaissent plus ou moins bien cinq ou six langues, et n'importe quel magicien qui a un peu pratiqué pourra lancer un sort de *compréhension des langues* pour déchiffrer un texte inconnu. Mais la traductrice lillend du nom de Milori est spécialisée dans le décryptage des textes incompréhensibles.

Vous pensez bien que les nouveaux arrivants à Sigil s'arrachent les cheveux à essayer de comprendre la syntaxe abominable des Xaositectes ou les pictogrammes des dabus (précisons que même les gens qui sont là depuis un certain temps n'y arrivent pas forcément mieux). Le babillage des Xaositectes, pourtant, semble évident à Milori, et elle pourra vous réarranger l'une de leurs phrases pour qu'elle ait du sens. Les rébus des dabus sont, il faut le dire, là où la lillend excelle véritablement.

Milori parle des dabus avec admiration et empathie : *“lorsque les dabus expriment ce qu'ils ont en tête, tout est clair – les images qu'ils évoquent sont visibles pour tous. Le problème est, comme les Primaires le disent, qu'une image est pire que mille mots. Personne ne peut être sûr de ce qu'un mot veut dire. Les dabus sont différents, et les gens ne veulent pas s'en rendre compte.”*

Son exemple favori est le symbole dabus de deux têtes aux oreilles pointues. Elle a un jour montré cette image à dix personnes différentes prises au hasard dans la rue et chacune en a fait une lecture différente : *elfes, visages, têtes, deux*, etc. Rater un seul symbole dans un rébus peut vous faire faire

un contresens complet sur le sens d'une phrase. Mais Milori détecte les subtilités que tous les autres ratent. Elle semble ressentir intuitivement les intentions des dabus, ce qui fait qu'elle interprète toujours avec exactitude leurs rébus.

Cela n'empêche pas ses détracteurs de l'accuser de biaiser ses traductions, puisque personne ne peut vraiment la contredire. L'un de ses détracteurs se trouve être Jérémio (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 9, voleur niveau 15/ Donneurs d'Anneau/ CN), le fou du Palais du Bouffon, qui dispose d'un objet magique, le *beaume des dabus*, qui lui permet de communiquer par symboles. Il pourra lui aussi faire des traductions, s'il est d'humeur à ça – et il se fera payer 100 p.o. par rébus. Milori fait payer la somme plus modique de 10 p.o. pour toute une discussion, ce qui fait que Jérémio fait tout pour décrédibiliser cette rivale ennuyeuse. Mais le fait est que Milori est plus sympathique, plus commerçante, et son carnet de rendez-vous est plein.

A la différence de nombreux traducteurs qui réussissent, la lillend n'est pas du genre à se débalonner en cas de coup dur. Elle a la tête, le torse et les bras d'une femelle humaine, mais au niveau de son bassin commence une queue reptilienne de 6 mètres de long. Cette queue de serpent est annelée de rouge bourgogne, de noir et de vert. De larges ailes puissantes commencent au milieu de son dos étroit, leurs longues plumes portant les mêmes couleurs que les écailles de la peau. Des bracelets et des boucles d'oreilles ciselés pendent de ses bras et de ses oreilles. Elle ne se sépare jamais de sa lance. Ses longs cheveux noirs pendent en un grand nombre de petites mèches, toutes terminées par un petit noeud de tissu.

La partie supérieure de Milori est nue – peu de vêtements sont adaptés aux ailes qu'elle a dans le dos – mais chaque pouce de sa peau humaine est couvert malgré tout. Des tatouages lillends la recouvrent intégralement, jusque sur son visage, son cou et ses

bras. Ils cachent son torse aussi, dans une espèce de tapisserie d'entrelacs d'encre.

Ce n'était pas la pudeur qui l'a poussée à cacher sa peau en allant chez un artiste tatoueur, mais sa peau rose clair était bien pâle en comparaison du reste de son corps. Naturellement, elle a choisi un matois connu pour le réalisme de ses dessins dans toute la Cage – le paria dabus Fell. Banni par sa propre race et craint par la moitié de la ville (personne ne veut se tenir trop prêt d'une des cibles potentielles des lames de La Dame). Fell était juste le genre de matois que Milori voulait connaître.

La lillend fut très précise quant aux dessins qu'elle voulait. Elle passa de ce fait beaucoup de temps au stand de Fell sur le Quartier du Marché. Jour après jour, elle put voir de près la difficulté que le dabus avait à se faire comprendre des autres. Les symboles qu'il projetait pour communiquer étaient bien souvent obscurs pour le péquin moyen.

Milori ne comprenait pas pourquoi les gens avaient des problèmes pour décrypter ces signes – ils étaient parfaitement clairs pour elle. Elle prit l'habitude de pointer les images au-dessus de la tête de Fell avec sa lance et d'expliquer la signification de chaque symbole. Un jour, elle griffona même quelques symboles et leur traduction sur un parchemin pour un tieffelin afin qu'il puisse s'en servir ultérieurement.

Lorsque le torse de Milori fut enfin recouvert de tatouages totemiques, Fell lui avoua qu'il détestait l'idée qu'elle dut s'en aller. Ce n'était pas seulement le fait qu'il aimait leurs discussions quotidiennes, mais il savait en plus, que sans elle, il redeviendrait incompris. De ce fait, Milori, en cadeau d'amitié et de solidarité, rédigea un petit livre de traduction répertoriant les symboles les plus communément utilisés par Fell – un manuscrit que le dabus a la joie de pouvoir encore tendre à chaque nouveau client.

C'est ce qui fut au commencement de tout. Milori compris qu'elle avait là un bon filon et s'entretint avec les Greffiers pour

qu'ils lui alouent les services de leurs maîtres scribes, le tout dans la perspective de promouvoir l'ordre et l'unité. Deux mois plus tard, elle commercialisait "*Le dabus : précis de vocabulaire, ou la Vérité révélée*" partout en ville. Même si la première édition est entièrement écoulee, vous pourrez en trouver une copie valable chez elle dans le Quartier des Gratte-Papier.

C'est aussi là que les gens se rendent pour louer ses services de traductrice. Comme la plupart des lillends, Milori peut comprendre toutes les formes de communication intelligentes, du gribouillage au baragouinage en passant par le graphiti. Elle est toujours contente d'arranger un accord entre un marchand slaade et un elfe Primaire ou aider à ce que l'émissaire d'une délégation de formiens ne se perde pas quand il doit rencontrer les grossiums de la Chambre des Orateurs. Milori fait porte close deux fois par semaine, occasions auxquelles elle fait des lectures à la Salle des Fêtes dans des langues planaires. Ses récits dans des dialectes inconnus sidèrent le public immanquablement.

Même sans les bénéfices de son livre, Milori est toujours prête à travailler sur un nouveau job. *Le dabus : précis de vocabulaire* est loin d'avoir fait le tour du vocabulaire dabus, sans prendre en compte les différences de langages entre dabus. Et avec tous les Primaires et les Planaires parcourant la Cage – les vendeurs et les acheteurs parlant tous des langues différentes – Milori peut toujours trouver un bige qui a absolument besoin de ses compétences linguistiques.

Milori ; femelle lilende ; Extérieure (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G ; FP 7 ; DV 7d8+14, pv 55 ; Init. +3 ; VD 6m, vol 21 m (moyenne) ; CA 17 (contact 12, pris au dépourvu 14) ; BAB +7/ lutte +16 ; attaque au corps-à-corps +11 (lance, 1d8+5, x3, allonge de 3m) et +6 (queue, 2d6+2, allonge de 3m) ; Attaques spéciales : constriction (2d6+5), étreinte, pouvoirs magiques, sorts, immunité contre le poison, résistance au feu (10), connaissance de toutes les formes de langages ; vision dans le noir (18m) ; AL CB.

Jets de sauvegarde : réflexes +10, vigueur +7, volonté +8.

Caractéristiques : force 20, dextérité 17, constitution 15, intelligence 14, sagesse 16, charisme 18.

Compétences : art de la magie +14, concentration +12, connaissances (mystères) +12, détection +13, diplomatie +16, estimation +12, perception auditive +13, psychologie +13, représentation (musique) +14, survie +14.

Dons: extension de durée, magie de guerre, réflexes surhumains.

Constriction : chaque fois qu'elle remporte un test de lutte opposé, Milori inflige 2d8+5 points de dégâts.

Etreinte : pour utiliser ce pouvoir, Milori doit réussir une attaque de queue. Elle peut alors engager une lutte lors d'une action libre n'occasionnant pas d'attaque d'opportunité. Si elle remporte le test de lutte, elle agrippe son adversaire et peut utiliser son pouvoir de constriction.

Pouvoirs magiques : *déblocage, lumière, ténèbres et terrain ballucinatoire* (DD 18), 3/jour ; *charme personne* (DD 15), *communication avec les animaux, communication avec les plantes*, 1/jour. NLS 10, DD liés au charisme.

Milori maîtrise le pouvoir de musique de barde au niveau 6.

Sorts (3/4/3, NLS 6, DD 14+ niveau du sort) : 0ème niveau : *berceuse, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance* ; 1^{er} niveau : *charme-personne, identification, soins légers, sommeil* ; 2^{ème} niveau : *cacophonie, immobilisation de personne, invisibilité*.

Possessions : lance, pierre porte bonheur, flûte de hantise

Phinéas

Personnalité : ennuyeux, tolérant, pragmatique.

Comportement : Phinéas a souvent l'air gêné par son frère, comme s'il voulait le voir disparaître (Morvun ne s'en rend pas compte). Même s'il reste sagement dans l'ombre de Morvun, le vrai Phinéas est caustique et acerbe. Il comprend le monde, et des deux, il est celui qui sait le mieux y réagir.

Combat : Phinéas se montrera discret face à toute forme d'agression, laissant l'hystérie de son frère attirer l'attention des agresseurs. S'il a une ouverture, Phinéas essaiera de balancer quelques coups de poings.

« Toi t'es là, avec tes yeux d'enterrement
Ecoute ça
C'est ma putain d'âme qui avale tout ça
Mes veines comme des serpents glacés
Elle m'a bien eu. »

Mort n°56

(textes de Morvun, musique de Phinéas)

On dit que les poèmes musicaux des jumeaux fensirs Morvun et Phinéas pourraient émouvoir un modrone – bon, par contre, ce serait une émotion parfaitement négative. Les performances de ces frères trolls ont lieu dans les endroits les plus déprimants de Sigil, là où elles pourront toucher les opprimés, seuls capables de saisir parfaitement la souffrance et l'angoisse dont il est question. Ils font partie des célèbres morniks – ces artistes de la Morne Cabale qui s'immergent dans l'absence de sens du Multivers.

Morvun écrit et interprète les vers, pendant que Phinéas compose des mélodies lugubres pour accompagner les œuvres de son frère. Certains disent qu'ils sont tout simplement atrocement mauvais ; d'autres prétendent que c'est justement l'intérêt. Le publicitaire Harys Hatchis les a déjà engagés pour jouer juste à l'extérieur du magasin d'un mauvais payeur. Après une heure durant laquelle ses clients potentiels fuyaient les environs de l'échoppe, ce quoqueret régla sa facture à Harys.

A part ces boulots occasionnels pour Hatchis et les représentations spontanées sur des scènes de meurtre ou de funérailles, Morvun et Phinéas jouent souvent dans les

Morvun et Phinéas

Quartier de la Ruche, au pub de l'Esprit Las dans la Ruche, à l'extérieur de la Loge ou n'importe où dans Sigil (après la tombée de la nuit).

Morvun

Personnalité : dramatique, nombriliste, irréaliste.

Comportement de Morvun : Morvun recherche en permanence l'attention et parle avec un ton lourd, mélodramatique, avec de grands gestes. Il est divertissant mais s'intéresse peu aux autres.

Combat : si on l'attaque (ce qui est rare), Morvun hurle et tape avec toute la force de ses poings, essayant d'attirer l'attention et la sympathie de la foule.

bouges et les rues de la Ruche. Ils se débrouillent à l'occasion pour se faire arrêter, espérant que les Greffiers les enverront à la légendaire Cour du Malheur ; ils adoreraient jouer devant le vieux juge Limace Bavarde.

Mais le plus souvent, vous pourrez les voir jouer pour les quoquerets qui font la queue devant la Loge, l'asile dirigé par les Mornés. A ce propos, Morvun dit qu' *« il n'y a, bien entendu, aucune explication à ce que je fais, vraiment aucune, je cherche donc les endroits les plus lugubres, les plus bondés de monde. »* Phinéas, de son côté, dira en soupirant : *« au moins, les gens qui font la queue s'enfuient pas quand on joue. »*

Alors c'est sûr que les gens présents sont là pour eux-mêmes ou pour une personne aimée – après avoir passé des jours, voire des semaines pour être admis, ils ne vont pas décamper juste parce que deux trolls d'Ysgard leur vagissent aux oreilles. Les fensirs arrivent même à soutirer du jonc à ce public. Les critiques musicaux disent que les bougres qui font la queue n'ont nulle part d'autre où aller (ce qui les oblige à écouter) et sans doute rien à perdre (ce qui fait qu'ils peuvent bien balancer leurs dernières pièces de monnaie). Phinéas, comme il ramassait les pièces de cuivre qui leur étaient jetées, a fini par comprendre que les gens les payaient pour qu'ils s'arrêtent de jouer.

Quand ils sont pas devant la Loge, ce pauvre duo passe du temps à l'Esprit Las, un troquet enfumé plus loin dans la Ruche, qui héberge les morniks. Là, vous pourrez voir des spectacles de poésie, de musique et de théâtre, qui heurteront chacun de vos sens. De prétendus « génies » y jouent toutes les nuits – ce qui est le cas sauf lorsque celui qui doit jouer est trop déprimé pour le faire, ce que souvent, le public apprécie en spécialiste comme étant l'émanation d'une personnalité réellement artistique. Les spectateurs non morniks y sont toujours courtisés, comme ils sont des mécènes potentiels.

En dépit du sérieux affiché par la plupart des habitués, l'Esprit las est un endroit plutôt craignos : la scène est juste une grande boîte

de bois (une plaque accrochée sur le côté indique qu'il s'agit d'un cercueil de glabrezu venu des Abysses). En plus, cette « scène » est placée derrière les tables, pour souligner encore l'absence de sens de ces représentations et l'indifférence humaine. Et Morvun et Phinéas ne peuvent jouer que lorsqu'ils distinguent la scène dans la faible lueur bleutée de la taverne.

Mais quand il est là, Morvun bondit sur la scène et crache le venin de ses versets lents et longs, ponctuant sa sombre mélopée par de grands gestes. Il aime faire les cent pas sur scène lors de ses représentations. Phinéas, à l'inverse, est calmement assis sur un petit tabouret et joue, renversé à l'occasion lorsque son frère le bouscule par ses gesticulations. Mais quand il tombe au bas de la scène, Phinéas – toujours professionnel – continue de jouer jusqu'à la fin du morceau.

Phinéas alterne entre deux instruments, selon l'esprit plus ou moins dramatique des poèmes de Morvun. Le premier, le crâne vide d'un hurleur du Pandémonium, est une flûte macabre ; ses notes perçantes et enveloppées poussent le public dans les affres de la folie. Son autre instrument est un tambourin tendu d'une peau de méphite de cendre albinos, provenant directement de la boutique « Des parties et des morceaux », dans les sous-sols du Quartier du Marché.

A mesure que Phinéas martèle ses rythmiques sur son tambour, un nuage de cendres blanches s'exhale continuellement de la peau ; pendant leurs représentations, les jumeaux sont souvent complètement cachés par un nuage couleur craie. Invariablement, Morvun se met à tousser, et, offusqué de voir ses dramatiques écrits compromis, il essaye de dissiper le nuage de la main en criant : *« Pas si fort, Phin ! »*

Les deux frères arrondissent leurs fins de mois en nettoyant les tables de la taverne, les jours où ils n'y jouent pas. Le barman et propriétaire des lieux, un reave à quatre bras appelé Fleuros (Planaire/ mâle reave/ DV 2+4/ Morne Cabale/ LM), les laisse même récupérer les restes sur les tables. Il chambre

d'ailleurs souvent Morvun en disant qu'il fait fuir les clients le plus tôt possible avec ses mauvais poèmes pour qu'il y ait plus de chose à récupérer sur les tables.

Lorsque les clients finissent leurs repas, Morvun et Phinéas doivent se satisfaire de mets plus communs pour des fensirs – racines, écorce et autres herbes en provenance des quelques espaces verts du quartier. Leurs pauvres salaires ne leur permettent pas de s'acheter de la nourriture et de payer le loyer de leur studio au troisième étage perdu au fin fond de la Ruche. Exceptés leurs vêtements, leur matériel d'écriture et deux instruments, ils n'ont aucune possession, mais ils ont besoin de place pour s'entraîner et dormir.

*« Un éclair
Et je tombe sans un mot
Sitôt figé. Pas de chance.
Debout les os en pierre,
Perdu dans l'odeur d'une chaleur infernale
Je meurs par la lumière du jour »*

Mort n°207

(textes de Morvun, musique de Phinéas)

L'autre raison qui les pousse à jouer les éboueurs à l'Esprit Las est qu'ils mettent du jonc de côté tous les mois pour acheter d'étranges fioles à des marchands – des mélanges vivifiants de racines de mandragore, de sang de lillend et d'autres ingrédients venus d'Ysgard. Voyez-vous, les rayons du soleil sont mortels pour ces trolls. Vous me direz qu'il n'y a pas de soleil à Sigil et qu'ils ne risquent rien, mais les jumeaux pensent qu'il vaut mieux prévenir que guérir.

Ils restent dans les endroits les plus obscurs de la ville, ne sortant qu'à la nuit tombée ou les jours particulièrement couverts (ce qui est fréquent dans la Cage). Mais ils continuent de payer le nain Tarholt pour qu'il leur ramène à chaque fois de nouvelles fournées de potions contre la pétrification lorsqu'il passe par l'Outreterre. Et ils sont toujours à l'affût d'autres explorateurs et négociants qui prétendent être capables de les fournir plus vite ou moins cher.

Distinguer les jumeaux n'est pas difficile. Ils sont tous les deux grands, maigres et de forme humanoïde, à l'exception de leurs cous allongés, de leurs mentons pointus et grandes oreilles biscornues. Ils ont aussi une peau grise et des yeux d'un bleu profond, leurs visages lisses étant absolument identiques. Mais c'est bien tout ce qui les rapproche.

Morvun se rase régulièrement le crâne ; la plupart de la peau de sa tête est couverte du tatouage noir d'un soleil éclipsé. Les contours de ses yeux sont maquillés par de la cendre. Lorsqu'il marche, on entend un grincement qui vient des bottes de cuir noir lacées jusqu'aux genoux qu'il porte. Il assortit ses chaussures de pantalons bouffants et de vestes cintrées. Indubitablement mélodramatique et egocentrique, il a une certaine estime de son propre travail et de son talent. Ce qui est plus énervant encore, c'est sa manière de détacher et de faire résonner toutes les syllabes quand il parle.

Phinéas, par contre, est beaucoup plus réaliste. Même s'il a un réel talent, il est plus cynique que son frère et sait l'effet réel de leurs poèmes musicaux sur le public. Phinéas laisse pousser ses cheveux noirs-verts mi-longs, et les attache souvent en queue de cheval. Des mèches lui arrivent souvent sur le visage, ce qui le force à essayer vainement de souffler pour les remettre en place et libérer son champ de vision. Comme toute décoration, il porte une simple tunique en laine noire – sa seule extravagance est un petit anneau d'argent qu'il a sur le nez.

*« Il n'y a aucune magie en moi.
Je suis déjà presque mort.
Aussi inutile que l'inutilité même,
Partez et laissez-moi tranquille
Il y a « adieu » écrit partout sur moi. »*

Mort n°399

(textes de Morvun, musique de Phinéas)

Ces deux frères fensirs étaient jeunes lorsqu'ils vinrent à Sigil, condamnés à s'exiler d'Ysgard lorsque leurs familles s'aperçurent qu'ils n'avaient aucun don pour la magie (presque tous les mâles fensirs sont magiciens). Cette défaillance ne les rendait

pas seulement inutiles, dans leur village à Muspelheim, on pensait qu'ils portaient le mauvais œil. De ce fait, lorsqu'ils arrivèrent à Sigil, ils étaient complètement dépressifs. Naturellement, ils trouvèrent bien vite refuge auprès de la Morne Cabale.

A une époque, ils essayèrent de courtiser les femelles fensirs jumelles (Planaire/ femelle fensir/ DV4/ Libre Ligue/ CN) qui sont videuses à la taverne de boxe « La Bouteille et le Pichet », dans la Ruche. Mais là encore, ils furent humiliés par des fensirs magiciens qui surent conquérir le cœur de ces belles.

Phinéas a été aux cours de l'Ecole de Lazz – un vivier d'artistes subversifs dans le Quartier des Gratte-Papier – et s'est épanoui dans cette atmosphère négative. Morvun, quoi que s'en étant vu refuser l'entrée, voulait à tout prix créer ; il commença à écrire des poèmes et aux lire en public, mais il n'obtint au mieux que de l'indifférence. Il essaya même de séduire les videuses de « La Bouteille et le Pichet » par quelques poésies romantiques, mais il se fit éconduire lorsqu'il compara leur peau à la moisissure d'une tombe.

Phinéas se sentait aussi désolé que coupable pour Morvun, qui ne voulait qu'être aussi talentueux que son frère musicien. Lorsque Morvun lui demanda d'accompagner ses poésies avec son tambour de cendre et son crâne de hurleur, Phinéas sentit qu'il n'avait pas le choix, que ça lui plaise ou non. Grâce aux arrangements musicaux de son frère, Morvun s'améliora sensiblement et rencontra un modeste succès.

Peu de temps après qu'ils aient commencé à se faire connaître dans la Ruche, Morvun commença à faire d'étranges rêves durant lesquels des poèmes entiers lui venaient à l'esprit. En se réveillant, il se purgeait immédiatement l'esprit en les couchant par écrit. Phinéas, qui lut ces œuvres, déclara que c'étaient de loin les meilleures productions de son frère – c'était beaucoup plus poignant que la série sans fin des poèmes appelés « Mort ». Morvun fut flatté par cet éloge, mais s'offusqua de la

comparaison négative de ses poèmes sur la mort, et il envoya cagner son frère. Ce poète fensir se voit comme un personnage hautement tragique, ne réalisant pas que la seule tragédie est son manque de talent.

Ce qu'aucun des frères ne sait, c'est que Xideous, un gehreleth shator de la Ruche, utilise Morvun comme façade pour ses propres œuvres. Ce dernier a trouvé refuge à Sigil, pour pouvoir écrire sa réédition du *Livre Gardien* et sa race fait qu'il ne peut pas s'empêcher de répandre le malaise. Il envoie donc ses poèmes merveilleusement ciselés quoique terriblement déprimants à Morvun sous forme de rêves. Morvun, bien sûr, croit que ces poèmes sont le fruit de son unique génie créatif (même s'il ne les estime pas aussi bons que sa série « Mort »). Même s'il ne dit qu'un poème du gehreleth pour 4 ou 5 des siens, ça commence à marcher.

Phinéas a proposé à son frère qu'ils se fassent le relais de messages secrets qu'ils intégreraient aux écrits de Morvun (un peu comme la prêtresse Marianne la Noire, qui a déjà donné de l'argent aux frères). Mais bien sûr, il faudrait pour ça qu'ils aient un public, ce qui n'est pas gagné. Mais Morvun a rejeté cette idée, de toutes façons, se jetant aux pieds de son frère en pleurant : « *Non, Phin, on peut pas faire ça ! Ça nous donnerait du sens !* »

Morvun et Phinéas ; mâles fensirs ; Morne Cabale, Géants (extraplanaire) de taille G, FP 4 : DV 4d8+8, pv 26 ; Init +1 ; VD 12m ; CA 16 (pris au dépourvu 15, contact 10) ; attaque au corps-à-corps +7 (poings de pierre, 1d6+5, 20/x2), à distance +4 (objet de mobilier, 1d4+5, 3m) ; Attaques spéciales : jet de rochers, capacités magiques ; Particularités : vision dans le noir 18m, sentir son jumeau ; Faiblesses spécifiques : pas magiciens, faiblesse de faction, vulnérabilité au soleil ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +2, vigueur +6, volonté +2.

Caractéristiques : Force 20, dextérité 12, constitution 15, intelligence 12 (Phinéas)/10 (Morvun), sagesse 12, charisme 7.

Compétences : escalade (+7 pour Morvun, +4 pour Phinéas), discrétion +1, perception auditive +5, détection +5, représentation (+10 Phinéas, +1 pour Morvun), survie +4 (pour Morvun, +1 pour Phinéas)

Dons : création de potions, tir à bout portant, tir précis.

Pouvoirs magiques : transmutation de la terre en pierre (3/jr), transmutation de la pierre en boue (3/jr)

Faiblesses Spécifiques : les jumeaux seront pétrifiés s'ils sont exposés au soleil plus d'un round ;

Possessions : nécessaire d'écriture pour Morvun (10 p.o.), un tambourin en peau de méphite de cendre et un crâne de hurleur pour Phinéas (200 p.o.).

Valeur de l'équipement 210 p.o.

Capacités de faction : immunisés à certaines capacités psioniques et à tous les sorts de folie, ont un js contre les sorts de *détection de pensées*.

Faiblesses de faction : en tant que Mornés, ils sont sujets à la mélancolie et au désespoir. Un jour sur vingt, ils restent chez eux à déprimer

Nux Vomica

Dans sa Tour aux Araignées dans la Ruche

copyright 1999 de Jon Winter, dessins de Zak Arntson

(Planaire / Ettercap femelle / DV 5 / NB)

"Mon nom est Nux. Je suis une ettercap. Non, s'il vous plaît, ne partez pas... [Sniff] Vous avez peur alors vous me baissez, c'est ça ? Non, ne mentez pas, je peux le voir dans vos yeux. Vous avez entendu toutes les rumeurs qui courent sur ma race, et vous me jugez à partir de ces calomnies. Vous avez tort de faire ça.

Je ne fais aucun mal, dans ma petite Tour des Araignées de Sigil. Je suis une créature simple, mais ce n'est pas un crime. Je vis ici avec mes compagnons arachnéens, et je tisse mes toiles, je prépare mes pièges et je concocte mes poisons. Peut-être que d'autres utilisent parfois les choses que je vends pour faire du mal, mais vous ne pouvez reprocher la guerre au forgeron. Ce n'est pas lui qui fait mauvaise utilisation de ses armes. Peut-être que mes semblables sur le Plan Primaire et en Arborée font du mal aux gens, mais c'est leur problème. J'étais autrefois comme eux, quand je vivais près du bois de Lolth sur Arvandor, piégeant les créatures des bois et les elfes dans mes rets. Quand une bande d'elfes furieux a brûlé ma

demeure et m'a capturée, j'ai tout perdu. Ils se moquèrent de moi et m'insultèrent, me disant que je n'étais pas faite pour leur lieu de bonté et de lumière, et que je devrais retourner dans les Abysses d'où je venais. J'ai tenté de les convaincre que je ne comprenais pas, que moi et mes ancêtres étaient tous nés en Arborée, mais ils n'écoutèrent pas.

La même nuit, après que les elfes se soient saoulés pour fêter ma capture, je me suis enfuie, et j'ai quitté mon monde natal, où ce que je suis avait fait de moi une indésirable. C'est à Sigil que je me suis rendue, en partie parce qu'ici, tout peut arriver, mais aussi parce que je pensais y être acceptée. Mais j'avais tort. [Sniff]

Maintenant, j'ai une nouvelle tour de toiles que je peux considérer comme ma demeure, et j'ai trouvé quelques compagnons qui sont pour moi des amis. J'ai trois amis. Ce n'est pas beaucoup, me disent mes clients quand ils me quittent, mais considérant qui je suis, c'est déjà beaucoup. Le premier est Lathly Dim, un barman de ce trou à fiélons, le Passeur du Styx. Je l'apprécie ; nous nous racontons nos vies et partageons les déceptions que nous a imposé ce monde cruel. Ce que j'aime chez lui, c'est son innocence, même si c'est une qualité qui ne vous aura sans doute pas sautée aux yeux. J'en sais long sur les stéréotypes et les jugements à priori, et il en est autant victime que moi.

Mon second ami est l'alchimiste bariaure Laineux Tassherbe. Il achète mes poisons, et il n'a pas peur de ma piqure comme la plupart des gens. Il dit avoir déjà bu du poison d'autres ettercaps, ce qui me surprend, car ceux que je pique meurent. Mais hélas, il me rend rarement visite ces temps-ci, il semble que j'ai perdu l'attrait de la nouveauté pour lui. Ainsi sont les Sensats.

Mon dernier ami est celui que j'estime le plus mais en qui j'ai le moins confiance. C'est le qesar Savoie. Cela peut sembler étrange de ne pas faire confiance à une créature du bien, si l'on regarde sous la surface des choses, cela s'explique. J'ai

découvert que les fiélons, qui n'ont pas peur de mon venin qui ne peut leur faire aucun mal, me traitent mieux que les célestes, qui me redoutent. Alors quand ce Savoire s'est montré attentionné en dépit de ce que je suis, je me suis demandé pourquoi. Je n'en sais toujours rien, mais il me dit avoir vu une bonté intérieure en moi, derrière ma peau velue et mes dents acérées. Quel dommage qu'il n'ait pas décelé aussi ça chez Lathly Dim, car ils se détestent tous les deux, et mes amis me rendent moins souvent visite, de peur de se croiser.

Je n'ai pas vraiment cru Savoire quand elle a prétendu voir de la bonté en moi, mais depuis notre rencontre, j'ai changé. Je ressens désormais du bonheur et du plaisir à être douce et bienveillante. Mes araignées savent que mon humeur est meilleure ; désormais, je ne leur arrache plus les pattes quand je suis fâchée. Je parle avec le qesar pendant de longues heures d'affilée, sur ce qu'il estime être bien, et sur les récompenses qui m'attendent quand j'aurais quitté mon enveloppe mortelle.

[Sniff] *Enfin, même si mes clients, sorciers, prêtres et arpenteurs des plans me regardent toujours en pensant que je dois être maléfique, ça n'est pas le cas. Je souhaite seulement que leurs yeux et leurs esprits s'ouvrent. Qu'ils me parlent plutôt que de me fuir, et ils sauront... Avez-vous toujours peur de moi, maintenant ?*

Nux Vomica ; femelle ettercap ; aberration de taille M ; FP3 :DV 5d8+5, pv 27 ; Init. +3 ; VD 9m, escalade 9m ; CA 14 (+3 dextérité, +1 naturelle), contact 13, prise au dépourvu 11 ; BAB +3, lutte +5 ; attaque au corps-à-corps +6 (morsure, 1d8+2 et venin) et +3/+3 (2 griffes, 1d3+1) ; Attaques spéciales : toile, venin ; vision nocturne ; AL NB.

Jets de sauvegarde : vigueur +4, réflexes +4, volonté +6.

Caractéristiques : force 14, dextérité 17, constitution 13, intelligence 6, sagesse 15, charisme 8.

Compétences : artisanat (fabrication de pièges) +4, artisanat (fabrication de poisons) +8, détection +8, discrétion +9, escalade +10, perception auditive +4.

Dons: attaques multiples, vigueur surhumaine.

Toile : Nux peut lancer jusqu'à 8 toiles par jour. Cette attaque est semblable au lancer d'un filet, de portée maximale de 15m, de facteur de portée de 3m, efficace contre les créatures de taille M ou moins. La toile se fixe aux solides, interdisant toute possibilité de s'en défaire, sauf jet d'évasion (DD 13) ou de force (DD 17). La toile a 6 pr, une solidité de 0 et le feu lui inflige des dégâts doubles.

Nux Vomica peut également tendre sa toile à la verticale (1,50 m à 18 m de côté). Elle les positionne généralement pour attraper des créatures volantes, mais peut aussi le faire au sol. Ces toiles sont difficilement détectables (détection DD 20). Elles ont dans ce cas-là le même effet que si Nux les avait jetées. Nux peut évoluer sur ses toiles à vitesse d'escalade et sait où se trouve ses proies, où qu'elles soient sur sa toile.

Venin : blessure, jet de vigueur (DD 15) ; effet initial : affaiblissement temporaire d'1d6 points de dextérité ; effet secondaire : affaiblissement temporaire de 2d6 points de dextérité. Ce DD est lié à la constitution et comprend un bonus racial de +2.

Compétences : peut faire 10 en escalade quelle que soit la situation.

Possessions :

Valeur de l'équipement : 0 p.o.

Omott

Quartier de La Dame, dans ou à côté des temples de Sigil, parmi les fidèles.

Personnalité : curieux, tenace, franc.

Comportement : Omott se comporte en éternel enfant, demandant « pourquoi ? » sans cesse et disant tout ce qui lui passe par la tête (peu importe les conséquences). Mais sa quête de connaissance est authentique.

Combat : le linqua utilise sa *masse de douleur*. Il bénéficie par ailleurs de la protection de la Volonté de l'Un (2d4 lascars guerriers ou mages de niveau 3 viendront à son aide s'ils le peuvent).

Quel genre d'azimuté irait demander à un Potentiaire de Moradin pourquoi ce dieu nain est si borné, et qui irait dire à une prêtresse du Temple des Abysses que son église a l'air un peu... sinistre ? Si celui qui demande n'a pas l'œil abruti du Primaire fraîchement débarqué, il s'agit probablement d'Omott, un linqua qui passe son temps à harceler les prêtres, paladins et autres Potentiaires à travers la Cage avec ses questions sans fins. Omott est en réalité en quête d'une nouvelle source de pouvoir et il

prospecte pour voir quelle divinité pourrait être son nouveau « sponsor ».

Ce linqua est originellement la création du dieu Sung Chiang, destinée à garder le Palais des Larmes sur la Géhenne. Mais un jour, alors qu'il patrouillait aux marges du royaume, Omott prit en chasse un spinagon et tomba droit dans un piège tendu par des baatezus. Les fiélons venaient juste de se faire dérouiller par des tanar'ris lors d'une escarmouche de la Guerre Sanglante et ils avaient envie de décharger leur frustration sur quelqu'un. Ce petit linqua était une cible toute désignée pour ça.

Omott fut emporté sur Baator, où, hors de portée de Sung Chiang, il perdit toute sa force et ses pouvoirs spéciaux. Omott subit d'atroces siècles de souffrances avant de parvenir à s'échapper et de trouver un portail vers Sigil (Omott attribua son évasion à son esprit brillant mais la vérité, c'est que les baatezus s'étaient lassés de cette victime).

Sigil était un endroit étrange et Omott n'avait rien d'un affranchi étant donné que sa vie jusqu'alors s'était partagée entre des années à être garde et d'autres à être prisonnier. Cependant, il connaissait l'histoire de Runnisimon, le premier linqua qui avait quitté le royaume de Sung Chiang et essayé d'y retourner par la suite. Il n'avait à l'époque reçu nul pardon, mais avait été massacré sur le champ pour la peine. Nul besoin de demander pourquoi.

De ce fait, Omott décida de rester dans la Cage et de trouver un moyen de redonner vigueur à son corps amoindri. Il y avait des siècles que la force de Sung Chiang n'avait pas coulé dans ses veines, mais en son for intérieur, Omott en ressentait toujours le manque. Un tieffelin indiqua à Omott l'alchimiste Laineux Tassherbe – ce bariaure était réputé pouvoir guérir par ses potions à peu près toutes les afflictions. Mais passée cette fausse-joie, le linqua se retrouva tout aussi désœuvré.

Dès lors, effrayé à l'idée de rentrer dans la Géhenne mais affamé de pouvoir, Omott

partit en quête d'un nouveau dieu protecteur (de préférence, un qui soit aussi puissant que Sung Chiang, juste au cas où ce dernier viendrait faire payer au linqua sa trahison). Depuis sa capture par les baatezus, l'alignement d'Omott était progressivement passé de neutre mauvais à neutre strict, ce qui lui allait tout à fait. Mais il s'était dit qu'il devait avoir l'esprit aussi ouvert que possible dans sa recherche d'un nouveau sponsor. Il est en réalité disposé à prendre n'importe quel alignement pour servir le bon grossium.

Naturellement, c'est un peu vaniteux pour un linqua de croire qu'il peut ainsi décider de sa destinée. Lorsqu'Omott prend contact avec des prêtres ou d'autres religieux, posant toutes sortes de questions sur leurs divinités (sur ce à quoi elles ressemblent, les pouvoirs qu'elles donnent, le genre de service qu'elles attendent, et ainsi de suite...), la plupart s'offusquent. Ils se disent que ce linqua doit être une sorte d'espion – c'est le cas avant qu'il commence à poser des questions, bien sûr, parce que dès lors, ils voient bien qu'il est trop béjaune pour en être un.

De toutes façons, quelqu'un observant Omott juste un bref instant remarquera qu'il est très exigeant. Mais ça ne l'empêche pas d'oser approcher indifféremment les Potentiaires de Graz'zt, de Set ou de n'importe quelle Puissance maléfique ou encore leurs ennemis aasimons envoyés en mission depuis le Mont Céleste. Qui plus est, Omott assiste aux offices de différents temples à travers la Cage et s'est fait remarquer en dérangeant les prêtres avec des questions assez déplacées (« *pourquoi portez-vous un aussi gros chapeau ?* ») ou des remarques désobligeantes (« *ce rituel a l'air assez futile* »).

Le fait est que le linqua s'est fait jeter de toutes les meilleures églises de la ville. Cela dit, ça ne semble pas le perturber. Vous pourrez souvent le voir sur le parvis de ces bâtiments, attendant de pouvoir harceler les clercs avec ses questions à la fin de leurs offices. Le linqua suit même parfois des groupes d'aventuriers (sans y être invité)

lorsqu'ils partent dans les royaumes des Puissances à travers les Plans. C'est rare qu'il quitte ainsi la Cage, mais quelle meilleure façon de voir l'étendue du pouvoir d'un sponsor potentiel qu'en l'approchant ainsi ? Evidemment, les Potentiaires de ces divinités ne voient jamais cette marque d'intérêt d'un œil positif.

Cela dit, récemment, ce linqua curieux a trouvé des gens à Sigil un peu plus réceptifs à son tombereau de questions – un groupe de Signeurs du nom de la Volonté de l'Un. Ces derniers ont pour leader une genasi de l'eau nommé Prisine. Ils cherchent à ressusciter Aoskar, le dieu déchu des portails. Bien entendu, ils savent que La Dame a banni Aoskar de la Cage il y a très longtemps. Ils savent que son corps faible et pierreux flotte désormais dans l'Astral. Mais ils pensent pouvoir le ramener – en canalisant son pouvoir directement vers Omott.

La Volonté répond aux nombreuses questions du linqua au sujet d'Aoskar, de Sigil et des Puissances en général, même s'ils ajustent légèrement la vérité pour servir leurs buts. On a souvent vu Omott marcher aux côtés de l'aimable dabus Fell, prétendument Potentiaire d'Aoskar (si une telle chose existe) et proche de la Volonté de l'Un. Et autant dire que ça ne rend pas le linqua plus populaire. Récemment, ce quoqueret a même attiré l'attention de Saure, la tyrannique gautière qui roule pour les Athars. Mais Omott est trop occupé à poser des questions pour s'en être aperçu. Même avec la chanson que lui servent les Signeurs, il passe quand même son temps à poser des questions à tous les biges qu'il rencontre.

Par chance, le physique du linqua ne le rend pas impressionnant ou agressif (même si la *masse de souffrance* qu'il porte au côté fait réfléchir pas mal de gens). Omott est un petit humanoïde trappu, dont la forme générale laisse plus à penser qu'il a été créé plutôt que mis au monde naturellement. Sa peau pâle a un aspect la faisant ressembler à du cuir. Elle est toujours couverte de croûtes qu'il gratte au niveau de la touffe de cheveux

verts qu'il a sur la tête. Même s'il est connu pour avoir des expressions assez figées, Omott émet parfois un petit sourire lorsqu'il est particulièrement satisfait d'avoir obtenu une réponse.

Ce qui rendrait ce linqua particulièrement heureux, bien sûr, ce qui le comblerait, ce serait de ressentir à nouveau en lui l'énergie d'un dieu. Et comme c'est un être artificiel, il est immortel. Alors il doit affronter l'idée d'une éternité passée en se sentant vide au fond de lui-même...

Omott ; linqua (asexué) ; Planaire ; Extérieur (Extraplanaire) de taille P ; FP 2 : DV 2d8-2, pv 7 ; Init + 7 ; VD 6m ; CA 17 (pris au dépourvu 14, contact 14) ; BAB +2/ lutte -3 ; attaque au corps-à-corps +6 (*masse de douleur* +2, 1d6+1, 20/x2) ; Attaques spéciales : attaque sournoise +1d6, Particularités : pouvoirs magiques, adaptation à la Géhenne, résistance à l'acide au froid et au feu (5), RM 10, vision dans le noir 18m ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +2, volonté +4.

Caractéristiques : force 9, dextérité 17, constitution 9, intelligence 10, sagesse 12, charisme 11.

Compétences : bluff +5, déplacement silencieux +9, désamorçage/ sabotage +4, détection +6, diplomatie +5, escamotage +10, fouille +5, perception auditive +6, psychologie +6

Dons : science de l'initiative, attaque en finesse.

Pouvoirs magiques (NLS : 2) : à volonté : *détection des mensonges, détection de la magie, détection du bien/ détection du mal, liberté de mouvement, pattes d'araignée, façonnage de la pierre, don des langues* ; 1/jour : *puissance divine*.

Adaptation à la Géhenne (Ext) : Omott est immunisé à l'environnement naturel de la Géhenne, y compris les coulées de lave, etc.

Possessions : *masse de douleur* (ses dégâts guérissent naturellement deux fois moins vite, 5% de chances cumulatives/ round de faire baisser le BAB de l'adversaire de 4 points).

Valeur de l'équipement : 18312

O'pok

Dans son musée dans le Quartier des Gratte-Papier

O'pok le flagorneur (Plandaire/ mâle githzerai/ guerrier niveau 2/ CN) est le conservateur d'un musée d'histoire et de propagande dans le Quartier des Gratte-

Papier. Cet édifice est dédié aux factols de Sigil, passés ou présents. O'pok reçoit des fonds de chaque faction, à l'exception de la Libre Ligue et des Anarchistes (qui condamnent cet étalage).

Parakk l'attrapeur de rats

Dans un taudis de la Ruche ou n'importe où dans Sigil en train de trouver les rats crânes.

Personnalité : introverti, déférent, un peu désespéré.

Comportement : Parakk est réservé mais cela s'explique par son absence de peur. Il ne veut pas attirer l'attention sur lui. Il ne lie aucun contact, n'est ni poli ni amical. Il est compétent dans ce qu'il fait, mais personne ne le remarque pour autant.

Combat : les rats crânes aident Parakk au combat. Autrement, il évite de se battre, fuyant même les situations de violence potentielles. Ce n'est que s'il est acculé qu'il se battra avec sa dague. Rien ne doit l'empêcher de remplir sa mission.

126^{ème} année du règne du factol Hashkar : j'ai trouvé le corps sans vie de mon maître Bilfar ce matin. Dans son lit. J'ai laissé tomber son plateau repas dans un mouvement de recul, attrapant le symbole de Zerthimon en métal que je porte autour du cou. Je l'ai serré fébrilement et j'ai prié, même lorsque le tueur – les tueurs ? – est sorti de derrière le lit et a fondu sur la nourriture que je venais de faire tomber au sol.

Les rats – le rat ? – m'observèrent avec leurs centaines d'yeux blancs, tout en dévorant la viande grillée. J'avais suffisamment lu les notes de mon maître pour connaître la puissance des rats-crânes. Je me suis maudit d'avoir oublié ma dague et je suis retourné vers la porte lorsque j'ai entendu – senti ? – une voix : « *Reste. Ne crains rien. Nous avons déjà demandé l'aide de ce mage pour protéger Tant-en-Un. Il a rêvé de Tant-en-Un et du dieu-cerveau. Mais nous avons rêvé de lui. Et de toi. Nous te connaissons. Tu es githzerai, ennemi du dieu-cerveau. A toi nous disons : sers Tant-en-Un et reste en vie. Sers Tant-en-Un et*

inflige malheur et souffrance au dieu-cerveau ! »

Et puis mon esprit a résonné d'images, des dessins dévorés par les flammes. La première chose claire fut Ilsensine le grand dieu-cerveau vert des illithids, répandant ses pensées dans les sombres tunnels de l'Outreterre. Puis apparut l'image de rats-crânes, qui transmettent depuis tous les coins des plans ses sombres secrets. Mais comme je regardais, j'ai senti que cette vermine était complètement asservie aux chaînes d'Ilsensine, et j'ai compris leur rage, semblable à celle de mon peuple qui, jadis, s'est libéré du joug des flagelleurs mentaux.

Et puis j'ai vu une bande de rats, plus nombreuse que toutes les autres. Cent ou plus, conscients de leur pouvoir, et qui brisèrent leurs chaînes pour vivre en symbiose entre eux, ceux-là mêmes qui aujourd'hui me demandaient mon aide pour abattre leur ancien maître, la même Entité putride qui avait asservi mon peuple il y a des millénaires, le divisant en deux (les githzerai et les githyankis).

Les mots, les images, leur demande : tout ce flot d'informations me parvint en seulement quelques secondes – ce fut suffisant, cependant, pour que je comprenne mon destin. Que je comprenne que moi – moi ! – je pourrais faire ce qu'aucune équipe de *rrakkma* n'arriverait à faire – et devenir un jour le sauveur. Peut-être un jour sera-ce mon visage qui apparaîtra sur les colliers que portent ceux de ma race.

Deux mois plus tard : au service de Bilfar, je ne servais qu'un maître ; depuis, j'en sers plusieurs. Pour les grands de Sigil, je suis simplement « Parakk » : ce mot signifie à la fois « maître » et « serviteur » dans ma langue ; je n'aurais pas pu trouver nom plus approprié. Mon œuvre – mon chef-d'œuvre, devrais-je dire – est de plus en plus connue à travers les quartiers ; à peu près cinq fois par jour, j'entends un rabatteur donner des indications à des coursiers effrayés quant à mon « adresse » dans la Ruche : « *Parakk l'attrapeur de rats ? Ben, msieu, il vit là-bas,*

après « La Bouteille et le Pichet ». Je vous indiquerai la porte de sa cagette pour une pièce de cuivre. »

Ces messagers viennent me voir et me font leur proposition. Je leur réponds : *« oh, tant de rats-crânes que ça ? Mon dieu, votre employeur a vraiment un problème alors ! »* et je rapplique à la taverne du gars, son entrepôt ou l'endroit qu'il veut dératiser.

« Oui, monsieur, dis-je en souriant, résultat garanti. Non, non, j'aurai pas besoin de ça. Voyez-vous, je les envoie par un portail nomade des Scories impossible à trouver, je vous l'assure, et qui mène à un demi-plan de poche, à la limite de l'Ethéré Profond. Un destin plus charmant que ce qu'ils méritent, j'en conviens, mais au moins, ils ne sont plus un problème pour vous. Vous verrez. »

Tant-en-Un ne peut pas se déplacer dans les rues – même avec son agilité et sa magie – à part aux heures les plus sombres de la nuit. Il est dissimulé dans les ruines des Scories grâce à des illusions. Le jonc que je gagne sert à le nourrir ; les rats que je trouve apportent quant à eux l'intelligence qui nourrit son esprit.

Et moi ? J'ai retrouvé un petit miroir – premièrement pour faire ma toilette et pour me raser – mais je me surprends à me regarder très souvent. Je ne crois pas avoir tellement changé, que ce soit la couleur de ma peau, mes yeux ou les vêtements que je porte. Mais dans mes rares moments de sommeil, je rêve que je regarde dans ce miroir et mon reflet a les yeux opaques et blancs de ces rats étranges.

Cinq mois plus tard (?) : aujourd'hui, j'ai nettoyé la Morgue. Qui croirait que les Hommes Poussière se soucient de quelques rongeurs rôdant au milieu des cadavres ? La réalité, c'est que toutes ces factions ont du mal à tolérer qu'on puisse empiéter sur leur territoire. L'un de ces « Morts » m'a remercié d'être venu (même si j'ai remarqué quelques doutes sur son visage inexpressif) et m'a montré les trous à la base du mur, ici, ici et

là. Et puis, il est reparti étudier tandis que je m'agenouillais près du mur, passant mes doigts dans l'ouverture.

Quelques minutes plus tard, les rats répondirent. D'abord un, puis quatre, puis onze. Ils vinrent renifler puis lécher mes mains. Je sais que les Hommes Poussière pensent que je trempe mes doigts dans de la sauce, mais en vérité, il s'agit du musc que Tant-en-Un a mis sur mes mains, une odeur indétectable mis à part pour les rats. Moi-même, je ne saurais la sentir.

Ces amateurs de squelettes m'ont payé, mettant les pièces dans le creux de mes mains, tandis que les rats grouillaient nerveusement autour de mes pieds. L'Homme-Poussière m'a regardé différemment à partir de là, et j'ai quitté le bâtiment calmement, laissant les rats me suivre le long de la rue des Azimutés. Nous sommes allés jusqu'aux Scories, au cœur de la Ruche, pour atteindre les tunnels qui sont le territoire de Tant-en-Un.

Ces onze nouveaux rats ont rejoint Tant-en-Un, faisant monter son nombre, je crois que j'ai perdu le compte, mais au moins à cent dix.

Huit en tout ont voulu leur liberté et se sont rebellés, rejetant Tant-en-Un ; ils ont été détruits. Trois sont restés. C'est quand même mieux que le désastre de la semaine dernière avec les rats-crânes du Temple des Abysses ; des fiélons s'étaient infiltrés dans l'esprit de ces rongeurs et non seulement ils ont rejeté Tant-en-Un, mais ils ont tué neuf membres du collectif avant d'être massacrés.

Cependant, Tant-en-Un croît progressivement en nombre comme en intelligence. Et à mesure que ses capacités mentales s'améliorent, le jour de ma vengeance sur le dieu-cerveau illithid approche, ce jour que ma race a attendu depuis des siècles, le jour en vu duquel j'accepte de vivre dans la servitude, la plus grande récompense de ma médiocre existence.

Parakk l'attrapeur de rats ; mâle githzerai ; Planaire ; âme acérée niveau 4 ; Extérieur natif de taille M ; FP 6 : DV 4d10+4, ou 24 ; Init. +3 ; VD 9m ; CA 13 (pris au dépourvu 10, contact 13) ; BAB +3, lutte +3, attaque +3 corps-à-corps (lame spirituelle 1d6+1) ; Attaques Spéciales : lame spirituelle, frappe psychique, lame de jet spirituelle ; Particularités : capacités psioniques, vision dans le noir sur 18m, résistance psionique 9, empathie avec les rats ; AL CN

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +1, volonté +3.

Caractéristiques : force 11, dextérité 17, constitution 12, intelligence 13, sagesse 14, charisme 9.

Compétences : concentration +7, connaissance (psioniques) +5, connaissance (Sigil) +4, connaissance (Ilsensine) +4, perception auditive +7, profession (scribe) +7, fouille +4, détection +7.

Parakk parle le githzerai, le commun des plans et l'illithid.

Dons : expertise du combat, attaque en finesse, arme de prédilection (lame spirituelle), psionique de naissance.

Pouvoirs psioniques : en tant que githzerai, Parakk peut utiliser *commotion*, *bébètement*, *armure d'inertie* et *saut de chat* trois fois par jour. Il peut aussi utiliser barrière mentale/ bouclier de pensées trois fois par jour comme modes de défense psionique. Parakk dispose de ces capacités comme un psion niveau 16 et a deux points en réserve d'énergie psionique du fait de son talent inné.

Lame spirituelle : une âme acérée peut prendre une action de mouvement pour créer une lame semi-solide faite d'énergie psychique. Cette lame est identique à une épée courte (1d6 points de dégâts, 19-20/x2). Parakk peut l'utiliser avec attaque en finesse et son arme dispose d'un bonus d'altération psionique de +1.

Dans les endroits où la magie psionique ne fonctionne pas, Parakk peut tenter un jet de sauvegarde de volonté DD20 pour utiliser sa lame un nombre de round égal à son niveau d'âme acérée. Il devra à ce moment-là, réussir un nouveau jet de volonté. Un échec fait disparaître la lame jusqu'à ce qu'il réussisse à nouveau un jet.

Lame de jet spirituelle : il peut lancer sa lame spirituelle à 9m. Qu'elle touche ou non, sa lame est alors dissipée. Parakk peut faire une frappe psychique (voir plus loin) dans ce cas, et peut, de façon générale utiliser ses capacités sur une arme qu'il va lancer.

Frappe psychique : lors d'une action de mouvement, Parakk peut charger sa lame d'une énergie destructrice. Une arme ainsi renforcée inflige 1d8 dégâts supplémentaires lors de l'attaque suivante (qu'elle soit au contact ou lancée). Les créatures immunisées aux effets mentaux ou sans esprit sont immunisés à cet effet (à l'inverse d'une attaque sournoise, cette attaque blesse normalement les

créatures immunisées aux critiques). Parakk pourra à nouveau charger son arme lors d'une action de mouvement. Une fois chargée, son arme le reste jusqu'à sa prochaine attaque, même si l'âme acérée dématérialise sa lame entre temps.

Empathie avec les rats : le lien unique qui relie Parakk à Tant-en-Un lui permet de faire appel aux autres rats-crânes. Avec un jet de concentration réussi, il peut charmer jusqu'à 10 de ces rats (comme un ensorceleur niveau 14) jusqu'à trois fois par jour jusqu'à trois heures par jour. D'ordinaire, cette capacité sert à amener de nouveaux solistes à Tant-en-Un, mais Parakk peut convoquer 1d10 rats pour l'aider lors d'un combat. Ils arrivent en 1d4 rounds et combattent sauvagement du côté de Parakk, et auront un bonus de +5 pour résister aux nouvelles tentatives de contrôle par quelqu'un d'autre. Ces rats ont trois points de vie chacun et leur faible nombre fait qu'ils ne sont pas bien puissants.

Possessions : dague (2 p.o.), *cape de résistance* +1 (1000 p.o.), *médaille de détection de pensées* (12000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 13002 p.o.

Patch

Entoure la tour d'Ylem dans la Ruche

Personnalité : conscient.

Comportement : Patch absorbe le sang et écrit avec sur le mur de la tour des réponses aux questions simples qu'on lui pose. Plus on lui donne de sang, meilleurs sont les réponses.

Combat : aucun, Patch ne peut blesser que ceux qui viennent à son contact.

« Pendant vingt ans, j'ai fait pousser du lierre-rasoir tout autour de ma maison. Désormais, je passe quatre heures par jour à le couper et le brûler. Si vous avez du lierre, vous devriez faire pareil. Equipez-vous d'abord d'une cote de maille et de gants de métal. Mais je vous le répète : faites-le. Ce texte sera toujours là quand vous reviendrez alors agissez dès maintenant. »

Tous les habitants de la Cage ont du lierre qui pousse à côté de chez eux (ou même chez eux), n'est-ce pas ? J'ai moi-même laissé pousser celui qui est chez moi pour la même raison que beaucoup de monde, je suppose : pour que les chevaliers de la gueuserie y réfléchissent à deux fois avant de cambrioler mon commerce. C'est simple, et ça marche mieux qu'la magie, pour sûr.

C'est arrivé plus d'une fois que je retrouve des traces de sang le long de ma façade ou même un doigt ou deux encore pris dans le lierre.

Ça m'a toujours paru étrange, d'ailleurs, que La Dame porte tant d'intérêt à ce problème. Ses dabus travaillent tous les jours avec leurs cisailles, faisant reculer le lierre des rues et des bâtiments publics. Je pense aujourd'hui qu'elle avait raison et que j'avais tort. C'est peut-être pour ça que c'est pas moi qui dirige la ville.

Pour comprendre ce qu'euj'dis, il faut j'vous parle de ce modrone qui s'est radiné dans la Ruche et qu'habite maintenant dans la vieille tour en ruine à la sortie de la Voie des Murmures. Je pense que c'est un renégat. En tout cas, il se fait appeler Ylem. Quoi qu'il en soit, c'est une sorte de magicien. Alors que je passais dans le coin, je l'ai vu à l'extérieur de sa tour, essayant quelques sorts. Je lui ai dis que n'importe quel béjaune sait qu'il ne faut pas s'approcher du lierre.

Il n'a pas écouté. Il s'était mis dans la tête de créer une sorte d'esclave végétal à partir du lierre qui poussait sur sa tour. Il a créé quelque chose, ça c'est sûr, mais ce qui est aussi certain, c'est que le résultat n'a rien à voir avec quoi que ce soit d'autre.

D'une manière ou d'une autre, ce modrone a donné un cerveau au lierre-rasoir. Ce bige en boîte était trop aveugle pour s'en rendre compte, mais moi, j'ai senti une présence. Le lierre est devenu vivant – aussi vivant que vous et moi. Il n'a pas changé d'aspect, avec ses petites feuilles noires en forme de coeur, et une tige si aiguisée qu'elle pourrait couper vos chairs aussi sûrement que si c'était du papier. J'ai compté neuf pieds différents, grandissant en symbiose et entourant la tour. Je pense que Patch est composé de neuf lierres-rasoirs. Il y a quelques dizaines d'autres pieds autour de l'édifice mais ils n'ont rien de spécial. La plupart des gens ne sauraient d'ailleurs pas distinguer Patch du reste du lierre. Il ne

paraît pas magique, ni bon ni mauvais d'ailleurs.

Patch, c'est comme ça que j'l'appelle. Le lierre, j'veux dire. J'ai pris l'habitude d'y passer tous les après-midi pour voir comment il allait. Je ne sais pas si il sentait quelque chose lorsque je lui parlais. Aucun de mes sorts n'a pu me permettre de lire ses pensées. Mais chaque jour, il grandissait de deux ou trois pieds. Il est arrivé que les dabus viennent et le taillent, comme ils font pour le lierre-rasoir ordinaire. Mais Patch continue de croître. Pour tuer véritablement le lierre-rasoir, vous devez en sortir les racines, puis les brûler magiquement. C'est comme ça que je tue ces plantes chez moi. Mais j'ai même aucune idée de la localisation des racines de Patch. Je crois que ça plonge à travers les vieux murs de la tour, mais je parierais que ça va jusque dans le sol, jusqu'aux souterrains où les dabus vivent.

Je ne suis pas retourné voir Patch depuis quelque temps, pas depuis la nuit où j'ai vu ce fourbe de cambion pousser un tieffelin dans le lierre et l'y maintenir jusqu'au trépas. Ce cambion s'appelle Règle-de-Trois, parce que tout ce qui le concerne va par trois. Dans la Cage, on le connaît sous l'apparence d'un vieux githzerai mais je peux voir sa véritable forme. Moi aussi, j'ai plus d'un tour dans mon sac.

Après cette fameuse nuit, j'ai entrepris d'espionner pour voir si Règle-de-Trois revenait rendre visite à Patch. C'est ce qu'il fit, une nuit sur trois et toujours aux alentours d'antipic. Premièrement, il amène une nouvelle pousse de lierre-rasoir à Patch. Deuxièmement, il attrape un pauvre bougre ou une créature quelconque et la jette dans le lierre contre le mur. Il l'y maintient jusqu'à le saigner à mort. Patch semble alors frémir, comme s'il se gorgeait de sang. Et enfin, cet enfumeur de Règle-de-Trois pose des questions à voix haute (toujours trois) à propos de sujets toujours aussi horribles. Et je vous jure qu'alors, le sang coule sur le

mur de la tour jusqu'à former des mots. C'est la réponse de Patch.

Le fiélon emporte le cadavre avec lui et le sang coulant sur le mur est rapidement bu. Au matin, on voit à peine quelques traces roses, qui paraissent bien inaperçues étant donné l'état du mur.

Je me suis fait un devoir d'entrer dans l'esprit de l'enfumeur pour comprendre de quoi il retournait. J'en ai eu l'occasion une nuit où il était occupé à lutter contre un gros humain trop vigoureux pour se laisser tuer sans combattre. J'ai vu de nombreuses choses dans l'esprit de Règle-de-Trois que j'espère ne plus jamais voir. Mais j'ai aussi trouvé ce que je cherchais.

Patch est doué de pensée, c'est un fait. Le vieux Règle-de-Trois lui amène de nouvelles pousses venues d'autres endroits de Sigil, d'Outreterre ou des plans, et les lui greffe tout en le nourrissant de sang. La personne dont vient le sang ne semble pas importante mais Règle-de-Trois ne semble pas pressé de donnerle sien. Patch se repaît donc du sang dans offert et répond à toutes les questions qui lui sont posées. Patch sait tout ce qui c'est passé à l'endroit dont vient la pousse en question, où que ce soit.

Règle-de-Trois peut en l'occurrence amener une pousse venant de la case d'un factol, mais ça vient parfois de beaucoup plus loin. Plus le sang coule dans le lierre, en tous cas, plus Patch peut écrire dans le sang, et plus sa réponse est complexe et précise aussi. Nul besoin de préciser que notre fiélon attend des réponses particulièrement précises.

Je suis allé plus loin dans les souvenirs de ce dernier. J'ai pu voir un lieu au fond des Abysses d'où le lierre-rasoir vient. J'ai vu les seigneurs tanar'ris se rassembler autour d'un amas de lierre-rasoir grand comme une montagne. Ils font couler des rivières de sang pour éteindre sa soif – et ainsi, ils peuvent voir partout dans les plans. Dans tous les recoins de chaque plan, je dirais.

C'est pour cette raison que je me suis débarrassé du lierre qui couvrait ma

maison. Et je parierais pas mal de jonc que c'est la raison pour laquelle La Dame n'en veut pas non plus. Ça explique aussi pourquoi cette plante prolifère dans les conditions les plus hostiles et pourquoi il est si difficile de la tuer.

Bref, si on sait tout ça, ça fait passer beaucoup de grossiums pour des imbéciles. Ils plantent du lierre-rasoir chez eux pour protéger leurs bijoux et leurs secrets. Et ils ne se doutent pas que ces renseignements tombent dans les pires mains qui soient.

Bien sûr, le vieux Règle-de-Trois est un enfumeur. Il est possible que ce que j'ai vu dans sa tête ne soit pas la vérité. Mais la partie concernant les nouvelles pousses, le sang et tout ça, c'est sûr ! Je l'ai vu à l'oeuvre. Mais le reste pourrait n'être que l'imagination du fiélon. Qui pourrait le dire? Je sais juste que je ne suis pas



Patch ; plante de taille G ; FP 5 : DV 9d8+9, pv 45 ; Init. +0 ; VD 0 m ; CA 15 (+5 armure naturelle) ; BAB +0, attaque au corps-à-corps +0 (feuille coupante 1d3, 2d3 ou 3d6) ; espace occupé/ allonge (4m50/ 1m50) ; Attaques spéciales : combat ; Particularités : conscience, plante, immunité aux armes, résistante au feu, repousse ; AL N.

Jets de sauvegarde : vigueur +3, réflexes +0, volonté +0.

Caractéristiques : force --, dextérité --, constitution 12, intelligence 10, sagesse --, charisme 10.

Combat : le lierre rasoir n'attaque pas, il attend juste qu'on tombe dessus. La plupart du temps, les habitants de la ville ne se blessent à cause de lui que parce qu'ils sont tombés dedans ou qu'on les y a poussés. Prendre des feuilles de lierre rasoir dans ses mains inflige 2d3 points de dégâts ; tomber dedans de tout son poids peut infliger jusqu'à 3D6 points de dégâts. Une armure légère réduit les dégâts d'un dés. Une armure intermédiaire les réduit de 2 dés ; et une armure lourde les annule totalement. Par contre, un bouclier ne confère aucune protection à son porteur.

Conscience : Patch voit et pense. Il peut aussi communiquer en écrivant dans le sang.

Immunité aux armes (Ex) : le lierre rasoir n'est vulnérable qu'aux armes tranchantes.

Vulnérabilité au feu (Ex) : le lierre rasoir est immunisé au feu normal. Le feu magique l'affecte normalement.

Plante : immunisé aux sorts et pouvoirs affectant l'esprit, les poisons, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la métamorphose. N'est pas sujet aux coups critiques.

Repousse : le lierre-rasoir repousse complètement en 3 jours si ses racines n'ont pas été extraites et détruites.

Savoir et Sage

Bas-Quartier

copyright 1999 Jon Winter, dessins de Karl Mikalsen

..... Savoir

Planaire/ quesar mâle/ Ordre Transcendental / NB

Les quesars sont mystérieux et déconcertants, mais Savoire l'est encore plus que les autres. Il y presque autant de rumeurs qui courent à son sujet en ce moment que sur Shemeshka la Maraudeuse. Tout ce que l'on peut espérer, c'est qu'elles soient fausses, sans quoi les forces du Bien seraient dans une situation bien plus désespérée qu'on ne l'imagine.

La chanson dit que les guardinals d'Elysée sont de moins en moins nombreux ; bien sûr, cette race n'admettra jamais qu'il puisse y avoir un problème. Pourtant, la chanson est ce qu'elle est, et cette rumeur circule depuis quelque temps. Elle dit qu'il n'y a peut-être pas suffisamment de lascars ces temps-ci qui soient suffisamment droits pour devenir les Suppliants dont on fait les guardinals.

Bref, les guardinals ont besoin de gonfler leurs rangs, et c'est la tâche de Savoire que de trouver un moyen de le faire. On ignore s'il est le seul lascar poursuivant cette mission, mais c'est certainement le plus entreprenant et le moins discret. La chanson qui circule n'est qu'une spéculation, et elle est au moins en partie infondée. Quoi qu'il en soit, voilà ce qui se dit : il est de notoriété publique que le quesar finance l'Ordre Transcendental par des dons s'élevant à des centaines de pièces qu'il dépose en offrande chaque semaine à l'Autre Endroit de Iarmid. Cet argent sert,

selon sa volonté, à recruter de nouveaux membres pour la faction, et une large partie est dépensée à la ville-portail d'Ecstasy. Il travaille également en étroite collaboration avec Clarion, un aasimar guardinal. Bien que le matois ne soit pas un Chiffonnier lui-même, ses liens avec les êtres des Plans Supérieurs ne peuvent que l'aider dans sa quête. Savoire espère sûrement que des matois suivront l'exemple des Suppliants de l'Elysée qui suivent la voie de la lumière de la faction. Qu'il y ait davantage de personnes bonnes dans le Mutivers ne peut pas être une mauvaise chose, mais cela n'aide pas les guardinals tant que ceux-ci ne deviennent pas des Suppliants.

C'est là qu'apparaît le côté sinistre de l'affaire. D'après une rumeur inquiétante, le quesar paierait des assassins pour tuer des lascars bons et neutres de façon à ce qu'ils prennent la route de l'Elysée. Ne vous méprenez pas ; je ne crois pas un mot de cette absurdité, mais on ne peut pas nier que Savoire ait été vu en train de marchander avec Adamok Ebon, une tueuse à gages bien connue. Cela dit, la chanson associe également le quesar et cette mercenaire pour d'autres raisons. Une rumeur prétend que Savoire a loué les services d'Adamok pour traquer et capturer vivant un naissain des profondeurs pour le compte des guardinals. Ces monstres hideux sont connus pour enfanter des clones des créatures qu'ils avalent. L'idée, semble-t-il, serait de nourrir la bête avec des guardinals volontaires dans l'espoir de créer une progéniture de célestes. Les barbes grises savent que les naissains des profondeurs « normaux » (si l'on accepte de qualifier ces horribles monstres de « normaux ») ne peuvent créer des clones que des créatures mortelles du Plan Primaire, mais peut-être que les guardinals vénérables pensent pouvoir utiliser la magie pour le modifier de façon à ce qu'il donne naissance à un de leurs semblables. Même si cela ne créait pas de véritables célestes, au moins seraient-ils suffisamment ressemblants pour que les observateurs (lisez : les espions

fiélons) ne réalisent pas qu'il y a si peu de guardinals, comme le dit la rumeur.

Savoir n'est pas le seul impliqué dans ces machinations, qu'elles soient réelles ou fictives. Tripicus, L'érudit oursinal rencontre souvent le qesar. Peut-être lui suggère-t-il de nouvelles approches pour sa mission, ou peut-être lui donne-t-il l'argent dont il se sert pour payer ses contacts ?! Le deva movanique Unité-des-Anneaux est un autre confident de Savoire, bien que ce dont ils parlent reste secret. Connaissant le deva, il s'agit probablement de choses incompréhensibles pour le commun des mortels.

Une rumeur plus récente dit que le qesar a passé un marché avec le démembre Ly'kritch, le payant généreusement en échange d'une gemme spéciale. N'importe qui connaissant un peu les démembres sait qu'ils font le commerce d'esprits captifs, et Ly'kritch ne fait apparemment pas exception. La pierre contenait l'esprit d'un incarnat de sagesse ; le fiélon de l'ombre présumait que le qesar allait surement délivrer l'esprit emprisonné, et lui fit donc payer le prix fort. Mais Savoire est bien plus malin que cela. Il se sert de l'incarnat pour remplir sa mission, ce qui le rend particulièrement utile.

Le qesar, voyez-vous, s'inquiétait du fait que de nombreuses personnes bonnes traversent des crises de conscience, et remettent en question leur croyance dans le concept du Bien. L'idée était donc de laisser l'incarnat se déplacer d'un sceptique à l'autre, révélant à ces lascars le véritable aspect du bien à travers la sagesse quasi-divine de l'incarnat. Les indécis pourraient ensuite être confortés dans leur juste choix, selon lui en tout cas. De cette façon, quand ils mourront, ils partiront surement vers l'Elysée et une vie meilleure. On ignore si le qesar a réussi à persuader l'incarnat d'agir de son plein gré ou s'il a utilisé un sort de contrôle.

Si vous en croyez toujours la chanson, vous serez intéressé d'apprendre que son plan a bien marché un certain temps. Pendant quelques semaines, le nombre de prêtres bons abandonnant leurs croyances

pour rejoindre les Athars diminua, et on aurait pu dire qu'un vent de bonne volonté soufflait dans les rues de la ville. Savoire était satisfait de son travail. Du moins, jusqu'à ce que l'incarnat adopte un comportement radical, et se mette à convertir des lascars mauvais à la cause du bien au lieu de se limiter aux indécis.

Pour garder le contrôle sur les actions de l'incarnat malgré ses pérégrinations à travers Sigil, le qesar a sympathisé avec les matois mauvais dont le comportement avait changé du tout au tout au cours des semaines précédentes. Par exemple, la marchande ettercap Nux était jusqu'à il y a peu une araignée obstinément malveillante, mais elle est devenue sans prévenir foncièrement bonne (bien qu'elle ait tendance à se dénigrer). Savoire s'est lié d'amitié avec elle pour vérifier l'évolution de son état et l'éventuelle permanence de celui-ci.

Continuant sur sa lancée, l'incarnat a converti Barren, un marraenoloth qui passait quelque temps loin des eaux pourrissantes du Styx. La semaine suivante, quand les eaux du Fleuve Océan sont venues nettoyer le Fossé, dans le Quartier de la Ruche, le marraenoloth s'est approprié une barque et a quitté la Cage pour exercer son activité sur le fleuve des Plans Supérieurs ! Depuis, des delphons ont dit avoir vu Savoire sur la barque de Barren, naviguant à travers Eronia, apparemment très occupé à discuter avec le yugoloth. Après le marraenoloth, l'incarnat s'est attaqué à Vaysolar, le mage saurien. Savoire est actuellement en train de filer le tête-à-cornes et observe ses actions de loin. Probablement qu'il s'en fera un ami le moment venu.

Seul Julius le Symétrique semble avoir compris le plan du qesar ; le philosophe jermlaine a remarqué le nombre récent de gens mauvais devenant bons, et commence à poser des questions très gênantes autour de lui. Ce n'est qu'une question de temps avant que les choses ne se dévoilent, et qui peut dire ce qui arrivera à Julius s'il tombe dans les

maines impitoyables d'un qesar ayant un secret à garder.

De même, personne ne sait ce que pensent les supérieurs du qesar de ses actions. Probablement approuvent-ils, ou alors en ignorent-ils tout ; Sigil n'est quoi qu'il en soit pas l'endroit rêvé pour garder un secret, comme les rumeurs ne laissent presque aucune intimité aux gens.

Savoir ; mâle qesar ; **Planaire** ; **Ordre Transcendantal** ; créature artificielle (extraplanaire) de taille M ; **FP 7** : DV 8d10+10, pv 54 ; Init. +8 ; VD 18m ; CA 20 (contact 20, pris au dépourvu 17) ; BAB +6/ lutte +6, attaque au corps-à-corps +7/+7 (2 coups, 1d6/ 19-20 plus 1d6 énergie, 20/x2) ; Attaques spéciales : éclair dévorant, rayonnement aveuglant, rayonnement brûlant ; Particularités : guérison accélérée (5), halo d'énergie, immunité contre l'électricité et le feu, réduction des dégâts (10/ adamantium), résistance à la magie (18), traits des créatures artificielles, vision dans le noir (18m), vision nocturne, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NB.

Jets de sauvegarde : réflexes +5, vigueur +2, volonté +2. (+1 à tous les js des sorts affectant l'esprit).

Caractéristiques : force 11, dextérité 16, constitution -, intelligence 9, sagesse 10, charisme 11.

Compétences : concentration +7, détection +11
Savoir parle le céleste et le commun des plans.

Dons : arme de prédilection (coup), science de l'initiative, science du critique (coup), vigilance.

Eclat dévorant : 3/jour, Savoir peut générer un flash d'énergie tellement intense qu'il inflige 22d6 points de dégâts aux objets et créatures situées dans un rayon de 4,50m, les réduisant en poussière sur le même principe qu'un sort de *désintégration*. Un jet de vigueur (DD 14) réussi permet d'y résister et de ne subir que 5d6 points de dégâts. Le DD est lié au charisme.

Rayonnement aveuglant : à volonté, Savoir peut augmenter l'intensité du halo lumineux qui l'entoure afin d'éclairer vivement dans un rayon de 36m (et faiblement entre 36 et 72m). Toute créature dans ce rayon doit réussir un jet de vigueur (DD 14) sous peine d'être aveuglé pendant 1d10 rounds. Le DD de sauvegarde est lié au charisme. Les créatures vulnérables à la lumière voient leurs malus doublés.

Rayonnement brûlant : quand le rayonnement brûlant est actif pendant 1 round au moins, Savoir peut en augmenter l'intensité, créant alors un rayonnement d'énergie brûlant, semblable au sort *explosion de lumière*. Toutes les créatures situées dans un rayon de 9m subissent 6d6 points de dégâts.

Un jet de réflexe (DD 14) permet de réduire les dégâts de moitié (6/jour, lié au charisme).

Guérison accélérée : le qesar régénère tant qu'il est à la lumière du jour, même s'il est détruit. Cela ne lui permet cependant pas de rattacher des membres arrachés (des sorts comme *lumière du jour* ou *brillance céleste* produisent les mêmes effets).

Capacités de faction : +1 en initiative (déjà inclus).

+1 à tous les js des sorts affectant l'esprit.

Faiblesses de faction : ne peut jamais revenir sur une décision

.... Sage

Planaire/ incarnat asexué/ DV4/ NB

L'incarnat de sagesse que Savoir a libéré s'appelle Sage, c'est en tout cas son nom en commun. Il a été enfermé dans une gemme en essayant de pénétrer l'esprit d'un prêtre paranoïaque des Elysées. Plutôt que de se nourrir des bonnes actions du prêtre, Sage a été aspiré dans un objet magique protégeant des possessions. Le prêtre fut par la suite assassiné dans une embuscade dans le Bas-Quartier (peut-être avait-il de bonnes raisons d'être paranoïaque, après tout) et la gemme se retrouva dans les mains d'Alluvius Ruskin. Elle échangea la pierre contre une autre gemme magique au dénombre Ly'kritch, et le qesar l'acheta pour libérer l'incarnat.

Sage a commencé à travailler à la cause de Savoir, maintenant les disciples du bien dans le droit chemin, puis passant d'un esprit à l'autre une fois son travail terminé. Quand un lascar devient un hôte pour l'incarnat, cet être sans substance se nourrit de la qualité des émotions ressenties par son hôte, dans le cas de Sage, la sagesse. Quand l'hôte accomplit un acte juste, ou prend une décision éclairée ou avisée, l'incarnat absorbe cette énergie. A la différence de nombreux incarnats, qui se contentent de se nourrir et d'attendre, Sage a découvert un moyen d'encourager ses hôtes à poursuivre leurs actions positives. Il peut ne pas absorber la totalité de l'énergie qu'il reçoit, alors il en renvoie une partie à l'hôte. Celui-ci éprouve alors un sentiment de bien-être à chacune de

ses actions, et il y a plus de chances qu'il continue dans cette voie.

Une fois que l'incarnat a établi un schéma de récompenses pour les comportements « bons », et de perte d'énergie quand l'hôte agit « mal », le subconscient de l'hôte prend le relai. Avec le temps, Sage est apparemment capable d'altérer suffisamment la perception de l'hôte pour changer son alignement. De plus, la persuasion subconsciente continue de faire effet après le départ de l'incarnat. Juste pour être sûr, Sage laisse une graine dans la psyché de l'hôte, qui grandit de son propre fait grâce à l'énergie positive de ce dernier.

Mais comme le disent les Preneurs, on a rien sans rien. Comme Sage abandonne de plus en plus de graines derrière lui dans l'esprit des prêtres du bien et des natifs des Plans Supérieurs, il commence à devenir étrange. Le fait que Sage ait été emprisonné si longtemps dans une gemme peut y être pour quelque chose, mais avec le temps, il devient de plus en plus clair pour Savoire que Sage oublie qu'il est supposé renforcer le moral des troupes du Bien. Depuis, il s'attaque à l'esprit de lascars maléfiques, jouant son jeu d'esprit et les convertissant au Bien.

La première fut Nux, une petite ettercap venimeuse... Elle est passée sous l'influence du Bien en quelques jours. Barren, un marraenoloth à l'âme profondément mauvaise lui a pris plus longtemps : environ une semaine de guerre morale fut nécessaire à l'incarnat pour convertir le fiélon. Ces conversions lui coûtent beaucoup ; Sage abandonne un large morceau de lui-même dans chacun pour combattre le mal, avant de s'emparer d'un autre esprit. Le suivant fut Vaysolar, un sorcier saurien au coeur sombre. Bien que Sage commence à être sévèrement affaibli maintenant, la bataille contre l'ego du saurien est lentement gagnée, et ce n'est sûrement qu'une question de temps avant que l'incarnat ne prenne possession d'un autre hôte.

En fait, Sage a remarqué un aasimar qui semble avoir perdu la grâce : Qaida.

L'incarnat a eu connaissance de ce nom lors de son emprisonnement dans le bijou de Ly'kritch ; il a entendu de nombreux esprits enfermés dans d'autres gemmes accuser Qaida de les avoir capturés. Donc, Sage pense qu'il serait avisé de faire réaliser son erreur à l'aasimar. Et puisque les aasimars sont bons par nature, se dit Sage, cela ne devrait pas être long...

Le Seigneur Paon

Quartier de La Dame

Copyright 1999 Jon Winter, dessin de Zak Arntson

Planaire / seigneur animal mâle / DV 12 / Sensat ? / N

“Le Seigneur Paon ? C'est une personne haute en couleur, pour sûr. L'un de mes meilleurs clients, par ailleurs. Il vient souvent ici dépenser son argent, sans cesse en quête de la dernière soie Arcadienne ou du dernier velours Elyséen. Il se vêt comme un oiseau extraordinaire – c'est pour cela qu'ils l'appellent le Seigneur Paon, je pense. C'est un homme très mince, de frêle stature, mais par La Dame, il est vraiment beau ! Et très apprécié dans les cercles des Seigneurs Dorés, vous savez – il y plus d'une dame parmi nos clientes qui nous posent des questions à son sujet. Probablement l'illusion de l'argent et de l'apparence – une combinaison qui fait bon ménage dans leur milieu, si vous voulez mon avis. Non, je n'ai pas la moindre idée d'où lui vient son argent, mais ce n'est certainement pas à moi de le lui demander. Sûrement au moins en partie de quelques filoutages, si vous me demandez mon avis, mais je ne vous ai jamais dit ça, compris ?”

Noilis Chêne-Léger,
habilleur au « Grossium », maison de mode
exclusive (et onéreuse) du Quartier de La
Dame

“Il y a quelques détails tragiques dans son histoire, je dirais. Il y en a toujours dans

la vie des personnes les plus brillantes, vous croyez pas ? Et bien, on ne l'appelle pas le Seigneur Paon sans raison, bige. A ce qu'on dit, il était l'un de ces Seigneurs Animaux de la Terre des Bêtes. Entendez par-là, avant d'être détrôné. Plutôt que d'offrir sa beauté à la faune sauvage, le matois est venu à Sigil, où ses couleurs ont pu s'épanouir comme les plus belles fleurs, et il y est resté depuis.

Pourquoi a-t-il été détrôné ? Bonne question ! La plupart des Seigneurs Animaux gardent leur pouvoir tant qu'ils ne rejoignent pas le Livre des Morts d'une façon ou d'une autre, ce qui arrive rarement. Après tout, ce sont quasiment des Puissances. Non, le Seigneur Paon a été exilé par ses pairs, les paons eux-mêmes. Maintenant, ces emp-lumés refusent de parler de leurs affaires, mais je parierais que je sais ce qui c'est passé. Voyez-vous, le Seigneur Paon était trop vaniteux. Son nid, disent-ils, était paré des ornements de la civilisation : miroirs, habits, encens onéreux, et objets d'art de qualité.

Une race ne peut abandonner son chef suprême à la légère en principe, et déroger aux règles primaires des Terres des Bêtes n'était pas un prétexte suffisant pour le limoger. Non, le Seigneur Paon avait un secret plus enfoui. A la vérité, il n'est pas le séducteur que l'on suppose – voyez-vous, le lascar préfère la compagnie des paons à celle des paonnes, si vous me suivez. Bien sûr, ce n'est pas un problème dans une grande ville comme la Cage, mais dans ces marigots que sont les Terres des Bêtes, quand un individu est différent, il semble qu'il soit facilement rejeté.

Il est difficile de savoir si le Seigneur Paon est en exil ou s'il a choisi de rester dans la Cage, et il est aussi difficile de cerner les arrières-pensées de ce matois aussi fin que le bec d'un oiseau. Le lascar comprend mieux la vie aristocratique que la plupart des Seigneurs Dorés, et joue le jeu de l'étiquette à la perfection. De fait, il est dans les bonnes grâces des riches célébrités. Certains disent qu'une fête ne peut être

réussie si le Seigneur Paon n'en est pas l'organisateur. Je me demande même où il trouve l'énergie nécessaire pour les longues nuits blanches qu'il passe."

Voilà!,

*vendeur de rumeurs et
enregistreur de mimirs*

"La vérité sur le Seigneur Paon ? Je ne pourrais rien vous dire d'autre que ce qui est déjà de notoriété publique, cher ami. En fait, rien sauf des mensonges. Ce lascar s'est trouvé un nouvel amant, à ce qu'on m'a dit l'autre jour. Qui ? Et bien, voilà tous les ragots sûrs que j'ai entendus, alors laissez-moi vous raconter ça ! Je discutais avec Tripicus, et ce vieil ours grognon a laissé échapper qu'il était rentré dans le Seigneur Paon, l'autre jour.

Non ! Evidemment pas l'Oursinal ! Ça vaudrait vraiment le coup de payer pour entendre ça ! Non, bige : Jovius, le matois deva, tenait le Seigneur par la griffe. Ouais, l'ami de Laurelli la Trompette. Oh, j'ai bien cru que ces deux là étaient plus que proches, mais apparemment je m'étais lourdement trompée.

Alors, Tripicus s'est mis à pester et à rager contre eux, comme la vieille branche obtue qu'il est, mais je pense que c'est de bonne guerre. A propos du temps où le Seigneur Paon avait encore le sens de la décence, le pauvre homme, c'est que j'ai entendu. Quelle dure vie il doit avoir. Hummm. Ai-je l'air de me moquer ? Surement parce que je suis verte comme de l'acier de Baator. Non ! Pas à cause de Jovius. Il fait ce qu'il veut. Vous ai-je jamais raconté la fois où... ? Non ? C'est surement mieux comme ça.

Oups, voilà Shemeshka. Vaut mieux que je file... La vieille vipère va encore m'en vouloir si je ne remets pas ce message au Seigneur de la Horde. Je fiche le camp. Bisou !"

*Kylie,
colporteuse et messagère*

“Oh, il y a plus à dire sur le Seigneur Paon que ne révèlent ses allures de dandy, croyez-moi. Bien sûr, je ne peux pas le prouver, mais il se trouve que je sais qu'il a été démis de son poste de Seigneur Animal pour travailler pour une Puissance plus importante : la déesse de la joie et du bonheur, Lliira. Elle avait perdu un Potentiaire pendant ce qu'on appelle le Temps des Troubles, qu'a connu le petit Monde Primaire de Toril, et il semble que son agent ait sélectionné le matois pour le remplacer.

Pour le Seigneur Paon, la décision de quitter ses habitudes royales n'a sûrement pas été un choix facile, mais à mon avis, le lascar commençait à se sentir mal à l'aise de toutes façons. La Terre des Bêtes n'est pas exactement le lieu le plus branché de la Grand Route. Depuis, il travaille hors de la Cage, à envoyer des rapports à sa divine maîtresse. Bien sûr, peu de gens sont au courant de cette information, car on hésiterait à inviter quelqu'un de cette importance à une fête, au cas où quelque chose tourne mal et que ça revienne aux oreilles de Lliira. Cela serait un faux-pas de grande envergure !”

Magnum Opus,
conservatrice méduse
du Musée des Arcanes

Setus

Setus (Planaire/ mâle tieffelin/ barde niveau 1/ CN) est un jeune garçon payé pour sonner la cloche aux coins des rues et annoncer les nouvelles, les réductions proposées par les marchands du coin. Il dirige souvent les gens intéressés vers ce dont il fait la promotion. C'est Harys Hatchis qui le paye.

Vous la trouverez à « La Roue de la Fortune », une des tavernes de jeu du Quartier de La Dame.

Les vrais criminels de Sigil ne se salissent que rarement les mains. Ces matois cachent leurs affaires derrière des entreprises d'import-export, ou prétendent être des conseillers. Ces affranchis respectent pour la plupart l'imposante puissance au charme désarmant du Roi du Commerce, Shemeshka la Maraudeuse (arcanaloth femelle/ DV 12+24/ NM).

Personnalité : manipulatrice, elle fait des plans à long terme.

Comportement : Shemeshka commence souvent ses entretiens d'une manière calme et agréable, visiblement concentrée sur ce que vous avez à lui dire. Puis, en un instant, elle peut complètement reporter son attention sur autre chose (sa tenue vestimentaire, par exemple) avec un tempérament toujours aussi brusque. Elle a aussi la fâcheuse tendance de mentionner dans la conversation les secrets qu'elle connaît sur la personne avec qui elle parle.

Combat : lorsqu'elle est en colère, Shemeshka prend un morceau de lierre-rasoir de sa coiffe et tente de blesser ses adversaires avec. Ce sont ses gardes du corps qui gèrent les attaques plus sérieuses, même si Shemeshka utilisera *peur*, *maladie*, ou *production de flammes* pour faire fuir ses agresseurs. Elle n'utilisera son *collier de projectiles* que dans les cas extrêmes. Shemeshka est impliquée dans un grand nombre de commerces tolérés, de la vente de fioles d'eau du Styx sur le Grand Bazar à l'usure en passant par la vente d'esclaves et la production de spectacles à la Salle des Fêtes. Cependant, sa véritable fortune vient du réseau d'espion qu'elle possède dans les factions, ce qui lui permet de détenir et vendre des secrets inestimables et encore des droits de passage sur des portails qu'elle fait protéger.

La plupart des mortels à Sigil connaissent un peu Shemeshka, aussi appelée le Roi du Commerce⁴. Certaines des histoires que l'on raconte sur elle sont vraies.

⁴ Pour la vexer, demandez-lui pourquoi elle ne s'appelle pas la Reine du Commerce.

Cependant, le mot Vérité et Shemeshka ne vont pas très bien ensemble. La seule chose attestée, c'est qu'il y a peu de choses vraies à son propos. On connaît trois choses irréfutables sur elle : qu'elle est une arcanaloth, qu'elle est fière de son apparence, et qu'elle possède un réseau d'espion infiltré dans les factions qui pourrait bien être dangereux pour celles-ci.

Bien qu'elle soit une arcanaloth, elle rappelle plus un renard d'Arcadie qu'un chacal (ce qui est l'apparence habituelle de ces yuguloths suprêmes, comme on peut le voir ailleurs dans cet ouvrage⁵). Elle porte en permanence une coiffe en lierre-rasoir en forme d'araignée. Sa fourrure est douce et a la couleur du cuivre, à part une bande blanche qui part de sa truffe jusqu'au sommet de son crâne. Elle essaye, par sa coiffe notamment, de ressembler à la Reine de Sigil, Notre-Dame des Douleurs, pour que ses ennemis potentiels sachent à l'avance à quel type de personne ils ont affaire⁶.

A la différence de La Dame, Shemeshka porte des tonnes de bijoux : elle a au minimum une bague à chaque doigt et certaines d'entre elles sont magiques ; elle porte des boucles d'oreilles de grand prix, des colliers ou pendentifs et des brassards sertis de pierres précieuses. Elle possède une robe magnifique digne d'une reine, cadeau d'un amant Sensat mort depuis longtemps. D'une certaine distance, le long et ample vêtement semble être entièrement de couleur bleu roi. En se rapprochant, on s'aperçoit que cette robe est un chef-d'œuvre de couture, composée de délicats fils de milliers de tons oscillant entre le bleu, le vert et le violet.

Shemeshka est en permanence entourée (dans tous ses déplacements), d'une cour de

tieffelin qui s'appliquent à lisser sa robe, à réajuster sa coiffe ou à faire le passage quand le besoin s'en fait sentir. Ces lécheurs de bottes tournent autour d'elle comme des mouches dès qu'elle sort dans la rue ou qu'elle se rend à « La Roue de la Fortune »⁷ pour tenir sa cour. Beaucoup de gens à Sigil ont fait l'erreur de se moquer de ces tieffelins se comportant comme des larbins, mais peu ont fait cette erreur deux fois, car chacun des tieffelin est un assassin très entraîné.

L'un d'entre eux, un tieffelin mâle nommé Colcook, semble avoir une tache particulière vis-à-vis de sa maîtresse : il porte avec lui un long et étroit miroir dans lequel Shemeshka aime à inspecter son apparence⁸. On dit que Colcook est le plus loyal des laquais de l'arcanaloth. En tout cas, c'est lui qui est le plus souvent aux côtés de sa maîtresse. En réalité, sa présence récurrente est due à son opportunisme (c'est un tieffelin, après tout).

Cette yuguloth semble être la maîtresse toute catégorie dans l'art de manipuler les mortels. Pour la plupart d'entre eux, Shemeshka est une figure gracieuse et digne, mais pas tyrannique. Un péquin qui discute avec elle a l'impression d'avoir affaire à une reine, mais jamais il ne se sentira comme une larve à ses pieds. Lorsqu'elle parle avec quelqu'un, ses lèvres s'animent fréquemment d'un sourire doux. Elle bouge ses mains élégantes et ses longs doigts, comme pour rythmer ses paroles, comme pour compter ses points.

Malheureusement pour son entourage, cette amabilité peut se changer sans transition en une haine et une intolérance effrayantes. Les plus chanceux, dans ces

⁵ A'kin, le fiélon fidèle est en est un bon exemple.

⁶ Pour citer Jeena Ealy dans « *Chapeaux, bandeaux et Épingles à Cheveux* » : « *Harys Hatchis a un jour dit que la coiffe de Shemeshka ressemblait à un bebilith qui se serait étalé sur sa tête et qui aurait crevé là* ».

⁷ Un bar de jeu très célèbre du Quartier de La Dame où les riches et les puissants font leurs affaires.

⁸ J'ai appris que ce miroir est en fait un *miroir de prouesse mentale*. Avec cet objet, Shemeshka peut scruter (même d'autres plans), passer à travers le miroir pour atteindre cette destination, lire les pensées de la personne reflétée par le miroir et connaître leurs secrets.

moments-là, parviendront à s'en tirer s'ils font preuve d'une éloquence hors du commun. Les autres, fuiront éventuellement sous l'effet d'un sort de *peur*, ou encore de profondes blessures causées par les griffes empoisonnées de la maraudeuse. Certains connaîtront l'autre utilité de la coiffe de lierre-rasoir : elle arrache une des lames qui l'ornent et taille en morceau la personne ayant provoqué son courroux avant que la plante ne se dessèche (sa peau de fiélonne la protège des armes non-magiques comme le lierre-rasoir, aussi, peut-elle les utiliser sans risques). C'est un miracle lorsqu'un de ses laquais reste à ses côtés plus de quelques mois⁹.

Ce dangereux dualisme doit venir de sa troisième caractéristique : elle possède un réseau d'espion qui la rend plus influente mais qui la met aussi plus en danger. Après tout, un esprit capable de diriger un réseau de cinq ou six douzaines d'espions infiltrés dans les factions doit certainement sa survie à sa duplicité et sa paranoïa. Régulièrement, elle ordonne à l'un de ses espions d'en éliminer un autre et réciproquement. Pas seulement pour tester leurs capacités, mais surtout pour s'assurer qu'aucun d'entre eux ne va la trahir¹⁰. Chaque espion connaît une ou deux pièces du puzzle, au maximum trois, mais seule Shemeshka connaît son réseau d'espions dans son intégralité.

Quand on connaît les factions, on peut se demander pourquoi personne ne l'inscrit dans le Livre des Morts pour la renvoyer dans la Géhenne. La raison en est que les affaires de politique sigilienne sont plus subtiles que ça. Aujourd'hui, Pentar, la factole des Gardes Fatals peut enrager de voir découvert l'un de ses secrets par un des espions de Shemeshka ; mais demain, ce sera elle qui paiera la yuguloth pour qu'elle lui fournisse des

renseignements à propos de tel ou tel agissement d'une autre faction.

Les factions détestent Shemeshka autant qu'elles ont besoin d'elle ; de plus, elles savent que si la yuguloth venait à mourir, une vague de secrets volés viendraient à être dévoilés. Après tout, elle a de cinq à six espions implantés dans chacune de ces organisations et selon la rumeur, certains sont très hauts placés (on parle de factors qui seraient en fait des taupes de Shemeshka).

En accord avec sa nature démoniaque, Shemeshka se plaît à montrer aux mortels qu'elle est une mine de secrets. En parlant, elle révèle des détails que son interlocuteur voudrait garder secrets et peut-être, croyait avoir gardé secrets, juste pour montrer qu'elle est et le respect qu'on lui doit. Par exemple, au milieu de la conversation, elle dira tout de go, un sourire aux lèvres : *« j'espère que les gardes n'ont pas encore trouvé ce marchand eladrin que vous avez enterré la semaine dernière dans votre jardin. »* La pauvre personne qu'elle a en face se demande toujours comment de telles informations ont pu arriver entre de telles mains.

Ce qui est risible, c'est qu'il arrive que Shemeshka vende de fausses informations, qui, du fait de son influence à Sigil, deviennent souvent vraies. Par exemple, un jour, elle pourrait faire courir le bruit que deux cellules de la Ligue Révolutionnaire vont se mettre en guerre. La nouvelle se répand et arrive jusqu'aux oreilles des Anarchistes. Les éléments les plus instables imagineront qu'une cellule qu'ils croyaient plus ou moins rivale avait décidé d'en finir, alors, ils se préparent puis entrent véritablement en guerre. Voilà le pouvoir de Shemeshka sur Sigil.

Peut-être parce qu'elle apprécie la célébrité, le rôle de maître des espions de Shemeshka est l'un des secrets les plus mal gardés de Sigil, bien que nul ne soit assez fou pour en parler ouvertement. L'arcanaloth dîne à la Roue de la Fortune tous les soirs ; ses tieffelins veillent à ce qu'elle ne soit

⁹ Beaucoup se résignent ; quelques-uns meurent.

¹⁰ « Cette fiélonne pourrait peler un lascar en train de l'espionner » comme on dit dans le quartier.

dérangée que par des gens voulant lui acheter ou lui vendre des informations¹¹. Beaucoup s'approchent de la table de Shemeshka, espérant gagner quelques pièces ou apprendre un secret qu'ils ne devraient pas connaître (c'est, après un mot déplacé à son égard, la manière la plus simple d'assister à l'une de ses terrifiantes colères¹²). Les patrons de la taverne surveillent chaque personne qui s'assit à côté d'elle, du deva jusqu'au vrock.

Ses espions personnels viennent ici lui faire leurs rapports. Ils paraissent toujours absents lorsqu'un concurrent découvre un secret qu'ils auraient dû apprendre en premier. Lorsqu'une personne lui fait concurrence, Shemeshka s'arrange pour la faire tomber dans un piège dont la seule façon de s'échapper passe par la yuguloth.

C'est ainsi qu'elle a fait tomber sous son empire Autochon le sonneur de cloches – décrit dans cet ouvrage¹³. On dit qu'il serait possible que Shemeshka ait fait tout cela pour protéger Kylie, qui serait une affaire juteuse en puissance¹⁴.

Shemeshka avait réussi à s'attirer la loyauté de Ramender le sage (Planaire/ mâle

humain/ magicien niveau 18/ Marqués/ NM), de la même façon. Celui-ci s'était décrété Maître des Portails de la cité. Il achetait les terrains sur lesquels étaient situés des portails récemment découverts puis faisait payer un droit de passage. C'était bien assez, pensaient beaucoup, pour être envoyé dans un Dédale. Shemeshka le convainquit qu'elle et elle seule pouvait le protéger du courroux de La Dame. Il paya donc à la fiélonne un pourcentage en échange de sa protection.

Bien entendu, cet humain était un fou. Shemeshka n'avait pas le pouvoir de le défendre et la fiélonne le savait parfaitement. En fait, elle ne fit rien pour le protéger, mais toucha quand même son pourcentage, jusqu'à ce que l'humain soit finalement projeté dans un Dédale par La Dame.

Shemeshka est impliquée dans un nombre incalculable d'affaires, pas toujours légales. On prétend qu'un bon quart du jonc qui change de mains dans la cité atterrit dans les coffres de la fiélonne. Peu de choses sont connues à propos de son passé, mais il faut supposer qu'elle a développé ses talents de manipulatrice et de maître-chanteuse dans les armées de la Guerre Sanglante, s'installant à Sigil lorsqu'elle s'aperçut que les risques y étaient moindres et les profits plus importants¹⁵.

Les qualités de Shemeshka laissent supposer qu'elle pourrait appartenir au Consortium Planaire de Commerce, un large conglomerat d'entreprises qui semble basé dans la ville-portail de Négocie, en Outreterre. Les lascars de Sigil parlent du Consortium comme ayant un tentacule posé sur la moitié des affaires rentables du Multivers. Shemeshka pourrait être un agent du Consortium, envoyée à Sigil pour prendre le contrôle d'un maximum d'affaires, afin d'étendre leur domination financière du(es)

¹¹ Les lascars qui viennent jouer à « La Roue de la Fortune » racontent encore la fois où Adamok Ebon a réussi à passer ce barrage pour parler à Shemeshka. La fiélonne fut impressionnée par le style d'Ebon et l'a recrutée – certains disent comme assassin (si le garde n'avait pas été Colcook, probablement que ce ne se serait pas passé comme ça).

¹² Elle a un jour tué un béjaune parce qu'il l'avait mentionnée dans la même phrase qu'A'kin. Bien que je cherche une réponse à cette question depuis longtemps, je ne sais toujours pas si ces deux-là sont amis, rivaux, amants, ou autre. A'kin, quoi qu'il en soit, est plus aimable, même si le terme aimable se marie mal avec celui de yuguloth.

¹³ Son armure vient de la Gaste Grise et elle est faite d'un métal gris terne qui absorbe les sons qui rendraient cet humain totalement fou autrement. Ce qui est intéressant, c'est que Shemeshka s'est procurée cette armure, devinez où ? Au « fiélon fidèle ».

¹⁴ D'autres disent – en privé – que Kylie serait le fruit de l'union de Shemeshka et d'un homme à l'identité inconnue.

¹⁵ Comme tous les yuguloths, elle a le cœur avide et plein de mensonges.

monde(s). Il n'est cependant pas certain qu'elle fasse partie du Consortium.

Une autre possibilité, naturellement, est que le Roi du Commerce travaille activement à l'élimination des seigneurs marchands du Consortium. Par exemple, l'ogre mage Estavan, qui vit tranquillement dans le Quartier des Gratte-Papier, est un des trois représentant du Consortium à Sigil et semble bien ne pas être l'ami de l'arcanaloth. Lorsqu'ils s'apercevront que Shemeshka domine financièrement la cité, peut-être voudront-ils, ou seront-ils obligés de traiter avec elle.

Un rival important bloquant l'horizon de l'arcanaloth est une titan à la peau sombre nommée Zadara, versée dans l'art des affaires¹⁶. On peut se demander si la haine farouche que Shemeshka porte à Zadara n'est pas due au fait que c'est une femelle. Peut-être voudrait-elle être la seule femme de pouvoir dans Sigil ?¹⁷

Certains affranchis ont fait remarquer que les espions de Shemeshka lui font prendre pas mal de risques et que si elle ne s'adonnait qu'au commerce, elle pourrait gagner autant en ayant moins de soucis. Mais il semble que cette activité soit ce qui lui procure le plus de plaisir. Après tout, à Sigil, ce qui est important, ce qui amène le pouvoir, c'est ce que l'on sait.

Jusque récemment, Shemeshka était aidée par un complice nommé Mantello le jouailler (Planaire/ mâle githzerai/ guerrier niveau 9, magicien niveau 11/ Marqué/ N). Il a longtemps été suspecté de voler des objets

magiques puis d'en modifier l'apparence sans changer leurs enchantements. Ces soupçons n'ont jamais été confirmés. Depuis sa conversion aux Marqués, Montello a mis à jour tous les espions et toutes les fourberies de son ancienne alliée. Malgré cela, la yuguloth n'a pu se décider à tuer le githzerai protégé par les Marqués, car une attaque directe contre cette faction signifierait au moins un aller-simple pour la Morgue et au pire, un ticket pour un Dédale, au choix de La Dame.

Shemeshka la Maraudeuse ; femelle arcanaloth ; +7 niveaux d'ensorceleuse; Planaire ; Extérieure de taille M (mal, extraplanaire, yuguloth ; FP 24 : DV 12d8+36(arcanaloth) +7d4+21 (ensorceleuse) ; pv 128 ; Init +8 ; VD 9m, vol 17m (médiocre) ; CA 55 (contact 32, prise au dépourvue 47) ; BBA+15/ lutte +15 ; attaque au corps-à-corps +15/+15 (griffes, 1d4 et poison, 20/x2) et +10 (morsure, 1d6, 20/x2); Attaques Spéciales : poison, pouvoirs magiques, sorts ; Particularités : Extérieure yuguloth, immunités à certains sorts, convocation de yuguloths, RM 31, RD 15/bien ; AL NM.

Jets de sauvegarde : réflexes +23, vigueur +18, volonté +28. (+3 protection contre les sorts)

Caractéristiques : force 11, dextérité 27, constitution 16, intelligence 32, sagesse 18, charisme 30.

Compétences : art de la magie +32, bluff +31, concentration +26, détection +22, diplomatie +31, connaissance (mystères) +32, connaissance (plans) +32, connaissance (histoire) +29, connaissance (Sigil) +29, intimidation +34, profession (scribe) +25, profession (informateur) +23, psychologie +26, perception auditive +22, renseignements +32.

Dons : école renforcée (évocation), incantation rapide, forte personnalité*, extension de durée, sort persistant.

*don du *Codex Aventureux*.

Poison (Ex): les griffes de Shemeska sont enduites d'un poison très virulent. Même si elle dédagne combattre physiquement, ces griffes restent une menace. Chaque blessure infligée à l'aide de ces griffes oblige à réussir un js de vigueur DD15. L'effet primaire est le même que le secondaire, à savoir une perte de un point en force.

Extérieure : comme tous les Extérieurs, elle a la vision dans le noir sur 18m et ne peut pas être ramenée à la vie ou ressuscitée.

Yuguloth : Shemeska est immunisée au poison et à l'acide et dispose d'une résistance de 20 aux dégâts du feu, du froid et de l'électricité. Elle peut aussi communiquer télépathiquement avec toute créature intelligente se trouvant dans les 30 mètres.

¹⁶ Il est intéressant de constater que l'ogre mage Estavan courtise assez régulièrement Zadara pour la faire entrer dans le giron du Consortium Planaire de Commerce. Nul doute qu'une guerre entre la titan, la fiélonne et l'ogre mage ferait de gros ravages.

¹⁷ Bien sûr, certains pourraient considérer que La Dame est aussi une femme, d'une certaine manière. Peut-être aussi que Shemeshka abandonnera ses horribles coiffes pour s'enfoncer, à l'image de son modèle, des lames dans la tête ?! On ne peut que l'espérer...

Immunité partielle à la magie : Shemeska, comme tous les arcanaloths, est complètement immunisée à tous les sorts affectant l'esprit.

Convocation de Yugoloth : une fois par jour, Shemeska a la capacité d'invoquer un autre arcanaloth avec 40% de chances d'y parvenir. Comme le seul autre arcanaloth présent à Sigil n'est pas vraiment un ami à elle, il est peu probable qu'elle utilise cette capacité dans la Cité des Portes.

Sorts et pouvoirs magiques : (elle garde le plus souvent en mémoire des sorts qui lui servent dans son activité de négoce, ou qui peuvent lui permettre de se protéger, d'intimider ou d'éviter les affrontements physiques. Elle apprécie particulièrement des sorts de dégâts massifs comme *boule de feu, éclair ou doigt de mort*) à volonté – *ténèbres, vol, métal brûlant, invisibilité* (sur elle uniquement), *projectile magique, déguisement, télékinésie, distorsion du bois*. 1/jour – *peur, image accomplie*. NLS 19, DD 20 + niveau du sort, DD 21 + niveau du sort pour l'évocation.

Sorts : 6/9/9/8/8/8/7/7/5, NLS 19, DD 20 + niveau du sort, DD 21 + niveau de sort en évocation : 0ème niveau : *porte silencieuse**, *colle, copiste x2, détection de la magie* ; 1er niveau : *poigne électrique x5, protection contre le bien, bouclier x3* ; 2ème niveau : *fou rire de tasba x3, image miroir x2, flèche acide de Melf x3, endurance aux énergies destructrices* durée étendu (a) ; 3ème niveau : *protection contre les projectiles* durée étendue (a), *détection de pensée étendue, vol, boule de feu, rapidité, sphère d'invisibilité, éclair, téléportation anticipée**, *lien télépathique mineur** ; 4ème niveau : *peau de pierre, scrutation, mission, bouclier de feu, rapidité durée étendue, invisibilité suprême, don des langues* étendu, *vision magique* étendu ; 5ème niveau : *explosion de feu suprême** x2, *téléportation, cône de froid x2, détection de la scrutation* durée étendue (a), *résistance aux énergies destructives de groupe* étendue*, *repli expéditif* rapide ; 6ème niveau : *scellement de portail**, *exploration de pensées** x2, *tempête acide** x2, *tolérance planaire**, *bouclier de feu de groupe**, *vol de groupe* durée étendue* ; 7ème niveau : *protection contre le bien* persistant (a), *bouclier persistant* (a), *doigt de mort, rayon d'anti-magie**, *boule de feu* rapide, *éclair* rapide ; 8ème niveau : *esprit impénétrable* (a), *protection contre les sorts* (a) *détection de l'invisibilité* persistant (a), *flou* persistant, *bouclier de feu* rapide, *bouclier de froid* rapide, *invisibilité suprême* rapide ; 9ème niveau : *vision magique* persistant (a), *déplacement* persistant (a), *changement de forme, téléportation* en incantation rapide, *arrêt du temps*.

*sorts du *Compendium Arcanique*

Possessions : le Roi du Négoce est une des personnes les plus riches de la Cité des Portes, même si la plus grande partie de son pouvoir, de son influence et de son argent reste dissimulé sous quelques activités de façade légales. Grâce à toutes ses activités, elle a su accumuler tout un arsenal d'objets

magiques et autres objets spéciaux. Elle dissimule ces objets quand elle les porte, allant parfois jusqu'à porter des répliques non-magiques de ceux-ci pour tromper ses adversaires quant à sa puissance effective.

En temps normal, elle porte un grand nombre de bagues, bracelets, amulettes, boucles d'oreilles et autres bijoux. La moitié d'entre eux sont décoratifs, mais elle les choisit aussi bien en fonction de la protection qu'ils lui procurent que de l'élégance qu'ils lui donnent. Le MJ lui attribuera tous les objets qu'il voudra, du moment qu'ils correspondent au style de Shemeshka et qu'ils soient d'une puissance inférieure à un artefact. Même si elle détient certains objets de cette puissance, il est très improbable qu'elle en porte un en public.

Ses objets favoris sont des *bracelets de défense* +8 (64000 p.o.), un *anneau de renvoi des sorts* (98280 p.o.), des *gants de dextérité* +6 (36000 p.o.), un *bandeau d'intelligence* +6 (36000 p.o.) et une *gemme de vision* (75000 p.o.), un *anneau de protection* +5 (50000 p.o.) et une *amulette d'armure naturelle* +4 (32000 p.o.). Ces objets peuvent l'apparence d'un anneau, d'une boucle d'oreille ou une pierre qui lui procurera chacune de ces capacités magiques.

Elle porte une *robe de charisme* +6 de *résistance* +5 (80000 p.o.) qui peut changer d'apparence à volonté et est toujours du meilleur goût.

Elle a toujours avec ou près d'elle un *miroir de révélation* (175000 p.o.). La plupart du temps, c'est son suivant, Colcook, qui le porte. Il lui permet de scruter et d'espionner ceux qui viennent la voir, que ce soit pour lui acheter ou lui vendre des informations.

De même, elle porte en permanence sur son front une coiffe faite de lierre-rasoir tressé. Comme elle est protégée contre une arme non-magique telle que celle-ci, elle peut la porter et arracher l'une des feuilles pour s'en servir d'arme improvisée. Evidemment, ce sont ses suivants qui se battront pour elle la plupart du temps, et si elle se trouve dans l'obligation de combattre, elle utilisera plus souvent ses sorts. Mais lacérer le visage d'un bige ou lui trancher tout simplement la gorge est plus une méthode pour terroriser. Lorsqu'elle se bat avec l'une de ces feuilles, elle inflige 1d3+2 points de dégâts (18-20/x2).

Elle a lu le *manuel de vitalité* +5 (137500 p.o.), le *manuel de coordination physique* +5 (137500 p.o.), le *traité d'autorité et d'influence* +5 (137500 p.o.) et le *traité de perspicacité* +5 (137500 p.o.).

Valeur de l'équipement : 1196280 p.o.

Particularités : protégée en permanence par sa suite de 1d4+6 voleurs tieffelins niveau 5

Quartier du Marché

Copyright de Jon Winter (1999), illustration de Karl Mikalsen

Planaire/ galeb duhr mâle/ DV 10/ N

Comme en témoignera n'importe quel arpenteur des plans connaissant réellement Sigil, l'impossible cité est composée d'innombrables styles architecturaux en provenance de tous les Mondes Primaires et Planaires, assez pour qu'on ne puisse pas les dénombrer. En fait, personne ne peut vraiment dire comment tous ces bâtiments sont arrivés là, et parfois, il semble qu'ils vont et viennent selon leur propre volonté. Mais tant que cela ne les concerne pas, les habitants de la Cage ne s'en préoccupent pas vraiment.

D'aussi loin que l'on puisse se rappeler, il y a toujours eu un cercle de pierres au milieu de la place du Grand Bazar. Demandez à une historienne comment il est arrivé là et elle haussera probablement les épaules, invoquant un quelconque mystère des plans. Des structures similaires peuvent être trouvées sur de nombreux plans primaires et particulièrement dans le royaume celtique de Tir Na Og. C'est pourquoi sa présence dans la Cage ne devrait pas en surprendre beaucoup.

Questionnez les marchands du Bazar, et ils vous raconteront une autre histoire. Ils appellent ce cercle l'« Anneau des Fiélons » et la chanson fait référence à une troupe de vlocks en déroute qui arrivait de la Guerre Sanglante. Les fiélons apparurent en masse dans le Grand Bazar et commencèrent immédiatement à causer des ravages, détruisant les étals et blessant les marchands. Ils se frayèrent un chemin à travers le marché en détruisant tout sur leur passage, jusqu'au moment où ils arrivèrent devant le stand d'un dao. À l'aide de *murs de pierre* et de *maines de pierre* sorties de terre, le génie arrêta les vlocks dans leur ruée, demandant aux fiélons de sa voix rocailleuse de retourner dans l'enfer d'où ils venaient (les habitants des

Plans Intérieurs n'ont jamais été très connaisseurs du Grand Anneau).

Furieux d'être interrompu dans leur amusement par le dao, les tanar'ris ripostèrent en joignant leurs mains et en entamant une ancienne danse de destruction afin de donner une leçon à ce quoqueret. À peine avaient-ils commencé que le génie agita les mains dans leur direction, cracha au sol, et la meute entière se transforma en blocs de pierres ! Ils sont restés sous cette forme depuis, bien que le climat aride de Sigil les ait érodés.

C'était en effet la théorie jusqu'à récemment. La rumeur court qu'un marchand d'ivoire Marqué du nom de Grimbar Thim possédait une maison cossue dans le Quartier du Marché. Un jour, celle-ci disparut purement et simplement, avec serviteurs, mobilier et tout ce qui s'ensuit. Certains lascars dirent que le Seigneur Elephant, courroucé par l'exploitation que faisait subir Thim aux éléphants de la Terre des Bêtes, en avait envoyé une troupe pour abattre sa maison et la transporter à travers un portail pendant que Thim avait quitté la ville pour ses affaires. D'autres accusèrent les dabus, qui ont tendance à déplacer les bâtiments lorsqu'ils les nettoient.

Quelle qu'en soit la cause, Grimbar Thim se retrouva à la rue, et n'importe quel constructeur vous le dira qu'acheter des briques et du mortier à Sigil est un projet onéreux. Plutôt que d'acheter de la pierre, Thim décida de construire une nouvelle maison en utilisant les « vieilles pierres » en bas de la rue, le Cercle des Fiélons. Malgré les avertissements alarmés des voyants du Bazar (parmi lesquels Axarax l'Auguste), il rétribua Thar-yoll, un ouvrier ettin, pour déplacer les pierres dont il voulait se servir. Certains accusent maintenant Thar-yol d'être un Xaositecte, mais il avait reçu des ordres, ça c'est certain.

À peine l'ettin eût-il sorti de terre la première pierre que celle-ci prit vie ! L'ettin la lâcha de surprise. Celle-ci rebondit une fois, et Grimbar Thym se retrouva aplati

comme une crêpe ! La foule qui s'était rassemblée pour assister au spectacle fut saisie par la surprise, puis revint à ses activités habituelles. Ce fut le cas de tout le monde sauf de l'ettin et du roc.

Il apparut que le rocher était en fait Silex-Brise-Ardoise, un ancien galeb duhr qui dormait dans la Cage depuis des siècles. Comme la créature de pierre commençait à se réveiller tout à fait, Thar-yoll l'assaillit de questions (seuls les duhrs peuvent distinguer entre eux qui est mâle ou femelle, mais celui-ci est bien un gars), aucune n'ayant de sens. Le marchand d'ivoire fut rapidement oublié, et ces deux-là devinrent d'inséparables compagnons, bien que le volubile ettin et le taciturne duhr ne réussirent jamais à se comprendre tout à fait.

Bien sûr, la légende des marchands concernant les vrockes dut être révisée, et l'idée actuelle est que Silex-Brise-Ardoise ferait en fait partie d'une famille de duhrs hibernateurs. La rumeur court qu'on l'aurait vu se frotter contre les autres pierres, mais aucune ne s'est encore réveillée (si jamais elles doivent le faire). Etant donné la difficulté de différencier une pierre vivante de celles qui sont inanimées, on n'a pas essayé de mettre cette théorie en pratique plus avant.

Silex-Brise-Ardoise (c'est la meilleure approximation que l'on puisse faire du bruit qui est son nom, et qui bien sûr, ne peut être prononcé par quiconque n'a pas une tête faite de pierre) a quelques compagnons désormais, bien qu'il réside toujours dans le cercle de pierre (peut-être pour défendre sa « famille » ?). Tarholt le nain y a été vu en train de parler avec le duhr, quand il est dans la Cage. Il s'agit peut-être d'une croyance naine, mais Tarholt touche souvent Silex-Brise-Ardoise avec les paumes de ses deux mains et un regard d'intense concentration sur le visage. Il est aussi possible qu'il soit simplement en train de s'approcher suffisamment pour entendre les conseils qu'a à partager le galeb duhr sur les étranges gemmes que le nain ramène des Montagnes Naines.

La genasi de terre Calva Terra est également un des compagnons préférés du duhr. Il semble que le caractère lent de la genasi s'accorde avec celui du duhr, et on peut souvent les voir parler de philosophie dans une étrange langue rocailleuse.

Bien sûr, même un duhr doit manger, et Silex-Brise-Ardoise ne fait pas exception. Son régime préféré est à base de granite, et ce n'est pas aussi facile sur Sigil que sur le Plan de la Terre. Pour gagner assez de jonc pour acheter deux cailloux à se mettre sous la dent, Silex-Brise-Ardoise vend ses talents d'experts de la taille des pierres aux marchands. Il peut dire si une pierre est solide ou si elle est fendue, si une gemme brute peut faire une belle gemme une fois taillée, et repérer un vrai collier en or d'une contrefaçon à sa seule odeur. Pendant qu'il s'occupe de formuler ses opinions (*« pourquoi se précipiter ? Ta pierre ne va nulle part... »*), Harys Hatchis l'a baptisé le « matois des matois en matière de gemmes » (durant l'une de ses campagnes de promotion les moins imaginatives).

Plus récemment, Silex-Brise-Ardoise a reçu des roches volcaniques importées de la Géhenne et du granite des Carcères de la part de Magnum Opus, l'historienne méduse gardienne de musée. Il semble qu'elle tente de solliciter les faveurs du galeb duhr, supposant qu'il doit en connaître long sur les dessous de l'histoire de Sigil. A priori, il aurait beaucoup à dévoiler sur certains mystères si elle lui posait les bonnes questions...

Martiken Solitz

Bas-Quartier ou autre

copyright 1999 Ryan Hart, dessins de Karl Mikalsen

Planaire/ tieffelin mâle/ guerrier niveau 18/
CB

On entend de nombreux noms dans les rues et les bars de Sigil, sans forcément y prêter attention. Sur l'Anneau, un nom est

l'équivalent d'un signe distinctif, comme une cicatrice ou un manteau à la mode, ça permet de reconnaître un lascar. Certains noms sont moins identifiables que d'autres, comme il y a quelques dizaines de "Ralph", de "Nale" et de "Martiken". Mais y a un nom que vous pouvez balancer en sachant qu'on le reconnaîtra instantanément, c'est celui de Martiken Solitz.

Mais ne vous y fiez pas trop non plus. La dernière fois que quelqu'un a fait le compte, il y avait également une douzaine de "Martiken Solitz" se promenant en ville, sans compter le véritable Martiken Solitz, ni les deux qui ont déjà rejoint le Livre des Morts. Le problème, c'est que seul le nom est célèbre, parce que le gars en question, personne sait qui c'est, alors il n'a pas à se soucier d'être reconnu. Dans les tavernes, vous pourrez entendre qu'il mesure 2m50, qu'il pèse environ 130 kilos, et qu'il vit sur Nessus, le Mont Céleste et Krynn, et tout ça en même temps.

En vérité, Martiken est un petit homme d'environ 1m70, plutôt mince, au teint pâlot, avec des cheveux désordonnés et un sourire sans prétention. Parmi tous les biges qui portent ce nom, vous pourriez prendre ce voyageur vêtu de cuir pour un plouc venu d'un quelconque village tieffelin, ou même pour un gosse de riche du Quartier des Gratte-Papier, mais sûrement pas pour l'un des plus grands arpenteurs des plans qui soit. C'est pourtant ce qu'il est.

Il y a un peu moins de trente ans, une tieffelin emprisonné aux Abysses donna naissance à un enfant de cambion. La chanson dit que ce fiélon était l'enfant de Graz'zt, et certains disent que c'était Règle-De-Trois (ce à quoi Martiken aurait répondu avec un sourire penaud « *coup de bol* ». Le philosophe cambion aurait lui répondu : « *ce garçon n'a rien de moi si ce n'est sa façon de penser, ses actions, et ses motivations* »). Le garçon était hautement estimé pour son énergie planaire intérieure (une rumeur dit que la magie contenue dans ses épées serait en fait un prolongement de son aura, ce qui

expliquerait ses capacités de combat) et suivit une formation de guerrier dès la naissance. La rumeur dit qu'il aurait occis son premier fiélon à l'âge de cinq ans, mais après tout, ce n'est qu'une rumeur. Le seul fait avéré est que Martiken, devenu un habile bretteur dès son adolescence, fut libéré de l'emprise des tanar'ris par les desidariens.

Depuis lors, ses aventures ont été oubliées ou se sont diluées dans les mensonges et les racontars. D'autres personnes se faisant passer pour lui s'attribuent une bonne part de ses exploits, et une autre le reste est encore inconnu. Ceux qui le connaissent personnellement (y-compris Erin des Sensats, qui déclare le connaître intimement) le décrivent comme une personne affable et tempérée, qui semble toujours en train de préparer quelque chose. Tous ceux qui l'ont rencontré, même de loin, reconnaissent son coeur pur et sa belle assurance. Martiken est un instinctif, il découvre les situations et les traite de la manière qui lui semble la meilleure.

Souvent, ses motivations le rapprochent de Clarion le cardinal. Quand Clarion lui présente une affaire, Martiken mène l'enquête et règle les choses à sa manière. Personne ne semble jamais satisfait du résultat, sauf Martiken lui-même, mais tout le monde reconnaît que ses actions, bien que pragmatiques, sont justes et équitables. Martiken cherche seulement à voir le plus grand nombre de gens possible être traités le mieux possible. L'Harmonium le désapprouve ouvertement, tant il est peu respectueux de la raison et de la loi, mais il est bien-aimé des Mornés et de ceux de la Libre Ligue car il agit en fonction de sa conscience et de rien d'autre.

Même ceux qui travaillent avec lui régulièrement en savent très peu à son sujet. Il voyage incognito, et généralement, les gens ne font pas le lien entre lui et sa réputation. C'est un bretteur extraordinaire, considéré comme le meilleur (il a laissé derrière lui une longue série de carnages, et malgré les nombreux imposteurs, il est facile de re-

connaître les vrais guerriers quand les épées se mettent à voler. Personne, et je dis bien personne ne s'est jamais vanté d'avoir réussi à le vaincre). De plus, ses connaissances sur les plans sont incomparables. Il a passé les quinze dernières années de sa vie à voyager entre les mondes, et durant cette période, il a découvert plus de passages cachés et de dimensions miniatures que l'on puisse en imaginer. Martiken a étudié et appris à peu près tout ce qui peut l'être sur l'escrime et les voyages planaires, et ses services en tant que guide sont irréfutables.

La chanson dit qu'il y a quelques années, un des Seigneurs des Neufs envoya une petite armée à la recherche d'un artefact. L'artefact lui-même n'avait de valeur qu'aux yeux d'un petit groupe de paladins du Mont Céleste. Mais un des lieutenants fiélon eut vent de la raison de la fureur du Seigneur : il avait trouvé dans sa salle du trésor les mots "*Martiken a fait ça*" peints sur un mur.

On rapporte que l'explorateur des Athars Burbank Ralopolis aurait dit : "*je ferais n'importe quoi pour travailler avec Martiken. Sauf prier.*"

Pour louer ses services, il faut d'abord le trouver. Ce tieffelin mystérieux est difficile à repérer. Si Kylie vous fait une faveur, vous pourrez peut-être y arriver, car pn prétend qu'ils seraient plus qu'amis (bien qu'il puisse s'agir d'une simple entente entre eux ; ils ont tous deux accès à tellement d'informations qu'ils pourraient très bien compter l'un sur l'autre par rapport à ça). Il a été localisé à la taverne du Gith Dément en train de parler à Magnum Opus, et certaines des trouvailles de ce dernier ont été attribuées à Martiken (ce qui la déçoit). Son Musée Arcane est le seul entrepôt du tieffelin. Martiken aime bouger et explorer. Sa vie entière est un mystère pour tous sauf lui-même. Le meilleur moyen de le rencontrer est de commencer une partie de cartes dans une taverne miteuse, et peut-être qu'un petit homme portant deux lames vertes s'approchera. Il sera agréable, vous questionnera sur vos voyages, vous demandera si vous avez le moindre

problème, et sortira sûrement quelques blagues. Il vous rendra peut-être service. Mais vous ne saurez jamais qui il est. Personne ne le sait.

Le Tailleur

Quartier du Marché

copyright 1999 Jon Winter, dessins de Steven Bell

Planaire/ mâle xixchill/ magicien niveau 9/
Chiffonnier/ LN

" Je suis un tailleur. Je raccommode. Je pique. Je couds. Mais pas des habits, je couds la chair.

Fil et aiguille, tendons et muscles. Je coupe, rapièce et transforme. Vous êtes mécontent de votre visage ? Vous voulez davantage de muscles ? Quoi, vous êtes trop paresseux pour les muscler vous-même, c'est ça ? Ah ! Je suis le Tailleur, et je couds la chair !

Certains lascars (haha!) aimerait être différents et je leur apporte simplement mon aide. Pour un certain paquet de jonc, cela va sans dire ! La magie pourrait les aider, mais ce n'est pas toujours efficace. Certains sorts, bige, inversent les effets de la magie, qui de toutes façons ne durent pas toujours très longtemps. C'est aussi éphémère si vous êtes un Athar qui vit près de la Lance ! Alors, si vous voulez de la qualité durable, venez me voir et je vous arrangerai ça.

Qu'est-ce que je peux arranger ? Tout ce que tu veux, matois (hal'ha!) Je peux te rendre plus vieux ou plus jeune ou plus mince ou plus gros. Je peux te rendre plus beau ou t'enlaidir. Ou même te transformer en femme si tu es un homme, et même l'inverse. Ou bien, si tu veux être un elfe, avoir des ailes, deux têtes, ou moins de jambes. Vous êtes si étranges, vous les charnus. Je peux tout changer, si tu veux. Alors, lascar, qu'est-ce que ça sera ? Enlever ces grandes oreilles ? Ajouter quelques doigts ? Non ? Ne partez pas... J'ai pas encore commencé..."

Le Tailleur

Le Tailleur est une étrange créature venue d'un endroit non moins étrange ; c'est un xixchill insectoïde des profondeurs de l'Espace Sauvage (l'espace qui sépare les mondes primaires les uns des autres). D'une manière ou d'une autre, au cours de la longue histoire de cette race, les insectoïdes apprirent à maîtriser les arts médicaux, apprenant l'anatomie et la chirurgie jusqu'au plus haut point : de toutes les races connues, aucune ne sait mieux qu'eux comment changer l'apparence naturelle des êtres. C'est devenu comme une religion pour eux.

La majorité des xixchills vivent dans l'Espace Sauvage sur des navires vivants et sur des Mondes Primaires et des astéroïdes placés à proximité des grandes routes commerciales (la chirurgie coûtant cher, leurs clients doivent être fortunés). Cependant, une minorité d'entre eux ont émigré vers les plans. Le Tailleur est l'un des rares xixchills que l'on puisse trouver à Sigil, et c'est sûrement le plus talentueux.

Malgré ses honoraires prohibitifs, le Tailleur peut réellement vous transformer. Pour le meilleur ou pour le pire, vous n'en savez rien, mais il est suffisamment compétent pour accomplir les miracles que vous pourrez imaginer. Vous aurez ce que vous avez demandé, sans problème, mais il se peut que ça vous coût plus que du jonc. Un lascar lui demanda une fois de pouvoir courir aussi vite qu'un guépard. Son vœu fut exaucé, grâce à quatre magnifiques pattes jaunes poilues. Il n'a pas encore donné naissance à une race, notez...

Certains lascars l'appellent le Découpeur de Rêves, car il taillera vos rêves à son idée, et comme avec le sort de *souhait* qu'utilisent les puissants sorciers, vous pouvez parier que le résultat sera complètement différent de ce à quoi vous vous attendiez.

Il est de notoriété publique que l'Harmonium garde un œil attentif sur les activités du Tailleur, par l'intermédiaire de matois vigilants tels que Malkalotl. Cette faction

loyale suppose que le Tailleur pervertit les lois naturelles en menant ses opérations, mais ils n'ont jamais réussi à le prouver devant les tribunaux. Plus perturbant, ils ont réussi à établir un lien entre le Tailleur et des agents Anarchistes qui se serviraient de ses talents pour infiltrer d'autres factions ou échapper à la loi. La rumeur dit que Zeines Pauch serait passé entre les mains du Tailleur à de nombreuses reprises. Il paraît également que les Xaositectes auraient l'habitude de transformer leurs corps avec une malsaine régularité, mais le Tailleur est un individu méthodique, que ces rumeurs ennuiant. Plus d'un de ces médissants s'est réveillé avec un nouveau corps mais incapable de parler !

Laineux Tassherbe est apparemment tenté de recourir aux services du Tailleur pour se transformer en humain. La chanson court que le bariaure est profondément mécontent de sa forme actuelle, et qu'il s'est préparé à une longue série d'opérations pour y remédier. Cela serait la tâche la plus ambitieuse entamée par le chirurgien, mais pour la somme qu'il réclame (des dizaines de milliers de pièces, dit-on), il prétend en être capable.

LAURELLI TARANTELLA, la bergère
des âmes

*Un peu partout dans Sigil, mais souvent
à la Taverne des Sept Cieux*

copyright 1999 Jon Winter, dessins de Karl
Mikalsen

Potentiaire de Vishnu / archon trompette
femelle / DV 11 / LB

Tout le monde a besoin d'aide au moins une fois dans sa vie, spécialement à la veille du plus long voyage que l'on ne fera jamais. Et encore plus lorsqu'il s'agit d'un voyage dont on ne peut comprendre l'utilité qu'une fois achevé. Embrouillé ? Qui ne le serait pas.

Quand un gars meurt, son âme est attirée par une force mystique vers un Plan Extérieur où elle est transformée en Suppliant. Le corps, devenu inutile, reste là où il est tombé,

comme nourriture pour les vers, les vautours et les tieffelins. Cependant, de temps en temps, des gens particulièrement attachés au mort essaieront de le ramener à la vie, c'est-à-dire effacer son nom du Livre des Morts. Bien sûr, les Puissances sont attachées à leur fonction, c'est pourquoi il faut de puissants sorts de *résurrection* ou de *rappel à la vie* pour ramener un corps à la vie.

Ensuite, les âmes sont extraites des cadavres et amenées dans un Plan Extérieur suivant leur mérite et leur pureté morale ; si vous préférez, les âmes pures montent vers les Plans Supérieurs alors que les âmes corrompues descendent vers les Plans Inférieurs. Il existe sans doute un mécanisme permettant de différencier aussi la Loi du Chaos, mais ne nous encombrons pas de considérations techniques, d'accord ? Commençons par le commencement.

Donc, les âmes sont naturellement dirigées vers leurs Puissances, mais comment retrouvent-elles leur corps d'origine si celui-ci est ramené à la vie ? Cela dépend du plan où elles se trouvaient. Souvent, le pouvoir du sort de nécromancie les rappelle ; parfois, c'est de la pure chance pour les esprits qui leur fait trouver le bon chemin (vous êtes-vous jamais demandé pourquoi il arrive que ces sorts échouent ?). Parfois, les plans eux-même refusent que les Suppliants soient ramenés à la vie ; les Suppliants des Carcères sont notoirement difficiles à ressusciter. Les Puissances du Mont Céleste semblent toutefois plus coopératives. Quand la nécromancie est utilisée pour ressusciter un mort sur un plan, les Puissances omnipotentes essaient de s'assurer que son âme rejoigne son foyer en un seul morceau. Le plus souvent, ils envoient une archon trompette la guider sur son long chemin de retour.

C'est ici que notre histoire en arrive à Laurelli Tantarella. Elle est la trompette en charge de guider les âmes vers Sigil. C'est l'une des affectations les plus prestigieuses, car Sigil compte un grand nombre de matois suffisamment puissants pour utiliser cette magie, et Sigil apparaît comme étant un

endroit bien plus passionnant que la plupart des Mondes Primaires...

Laurelli a eu quelques âmes plutôt importantes à guider récemment... Les lascars qu'on ressuscite sont en général des affranchis de première. Elle est supposée ne pas en parler, mais il se trouve que je connais des rumeurs comme quoi elle aurait servi de guide au numéro trois de l'Harmonium (juste deux rangs – ou assassinats – en dessous du factol). Le nom de ce matois est Malkalotl, et ce n'est pas une simple Tête-de-Bois. Pour commencer, c'est un coatl. Laurelli ne révèle jamais ce genre d'informations à la légère, mais celle-ci a certainement dû lui échapper.

Voyez-vous, les archons trompettes ne se nourrissent pas comme le commun des mortels. Et ceci pour la bonne raison qu'ils ne sont pas mortels, bige. Non, leur seule alimentation est l'hydromel. Comme vous le devinez, l'hydromel archon n'est pas le tord-boyau que boivent les poivrots, il est distillé à partir de plantes et de fleurs poussants sur le Mont Céleste. Il n'y a pas beaucoup d'endroits dans la Cage qui proposent cet exquis (et onéreux) breuvage. Quand Laurelli est à Sigil, elle ne s'éloigne jamais beaucoup de la très prestigieuse taverne des Sept Cieux qui vend de l'hydromel Céleste. Cet hydromel est d'ailleurs très populaire parmi les mortels, car on prétend qu'il allongerait l'espérance de vie. Beaucoup de buveurs se sont d'ailleurs retrouvés saoulés à mort en essayant de s'assurer la longévité.

Le problème est que Laurelli semble avoir attrapé une mauvaise habitude. L'hydromel céleste est renommé pour être assez fort pour assommer un tieffelin jusqu'au matin, et ce n'est pas parce que c'est le régime normal des trompettes qu'ils ne ressentent pas les effets de l'alcool. Laurelli est fréquemment découverte dans un tel état d'ébriété qu'elle est incapable de se rappeler ce qu'elle a fait les heures, voire les jours précédents, ni même d'expliquer pourquoi elle se retrouve si souvent à errer dans la Ruche. L'effet qu'a sur elle l'hydromel donne l'impression

qu'elle est contrôlée par quelqu'un d'autre (c'est le fait de Berchta)...

Heureusement pour elle, l'omniscient archon tome qui contrôle Célestia ne peut pas voir aussi loin que la Cage, et le temps qu'elle revienne à Célestia, elle retrouve sa sobriété et toutes ses facultés. Ceci est dû au moins partiellement à Jovius, un deva astral qui est très proche de Laurelli. Il est souvent le premier à la retrouver quand elle se perd, et est bien trop loyal pour songer à révéler à ses supérieurs son petit "problème". Certainement que Vishnu, le patron de Laurelli, n'apprécierait guère cet état de fait, comme il ne laisse entrer dans son royaume que des Suppliants à l'esprit particulièrement aiguisé. Cependant, il est la Puissance du Pardon, alors peut-être se montrerait-il tolérant. Quoi qu'il en soit, Laurelli ne préfère pas le savoir.

Quand elle ne guide pas d'âmes, et n'est pas saouïe ou absente, Laurelli aide souvent Jovius dans sa mission personnelle. Celui-ci cherche à en savoir plus sur des créatures des Plans Supérieurs qui seraient impliquées dans un trafic d'armes avec les Plans Inférieurs, et voudrait les mettre à jour. Le problème est qu'ils ont des difficultés à découvrir qui est impliqué et de quelle façon ce trafic se déroule. Ils savent que l'asuras Koe est dans l'affaire, bien qu'ils n'aient que des ouïes-dire des Gardes Fatals pour le confirmer. Une rabatteuse nommée Kylie leur fournissait des informations mais les trafiquants d'armes ont apparemment changé de tactique. Les deux célestes essaient encore de récupérer leur trace là où ils l'ont perdue...

Récemment, Laurelli a été vue de plus en plus souvent en compagnie de Clarion, un guardinal qui parcourt Sigil comme une odeur agréable (comme dit Xideous). La rumeur les dit tour à tour amis, compagnons, partenaires pour une raison mystérieuse (mais évidemment bonne), voire même amants. Pourtant, aucun des deux ne semble décidé à faire la lumière sur leur relation. Donc, comme beaucoup de choses dans Sigil,

le mieux est d'attendre pour connaître la vérité.

Si vous avez jamais eu l'occasion de poser vos yeux sur Laurelli, vous n'êtes pas prêt de l'oublier. C'est une jeune femme de 2m10 de haut, avec des ailes emplumées d'ange, un collier de métal et un plastron. Vous vous rappelerez aussi de sa trompette en argent brillant (elle si bien polie qu'elle brille même dans le noir), dans laquelle elle souffle avec enthousiasme chaque fois qu'elle pénètre dans un bâtiment, à Sigil, sur le Mont Céleste et partout ailleurs. Ça fait toujours son petit effet quand elle entre en claironnant dans la taverne des Sept Cieux, imposant d'un seul coup le silence !

Comme la plupart des archons trompettes, Laurelli a des yeux brillants couleur d'argent, capables de regarder directement à l'intérieur de votre âme. Son sens de l'orientation est infailible, même saouïe, et malheur au chevalier de la gueuserie qui la prendrait pour une proie facile. En plus de pouvoir lancer tous les sorts de prêtre qu'elle veut, la trompette de Laurelli peut se transformer en puissante épée enchantée.

TheLinagra

Bas Quartier

TheLinagra (Suppliante/ femmelle githzerai/ DV1/ Guilde des Anarchistes/ CN) n'est jamais deux fois la même personne. Elle enseigne l'art du modelage de chaos dans son atelier du Bas-Quartier, où elle fabrique des statues à partir de matière du chaos et même des armes à partir de karach, un métal modelable. Un étudiant astucieux remarquera qu'elle change légèrement d'apparence d'une leçon à l'autre. Sa tête devient plus ovale, son nez passe de cassé à pointu, et ainsi de suite...

Cela est dû au fait qu'elle est en réalité une Suppliante des Limbes, l'esprit d'un Maître Anarchiste qui a été absorbé par un portail vers Sigil. Elle s'est façonnée un corps à partir de chaos bouillonnant, mais même la discipline de sa force mentale ne parvient pas

à maintenir sa forme 24 heures sur 24. Elle s'est donc « stabilisée » dans la Cage, et partage le secret du modelage de chaos avec qui veut.

Les lascars qui prennent la peine de maîtriser cet art et qui ont un peu de matière du chaos avec eux pourront lui donner la forme de n'importe quel objet dont ils auront besoin, que ce soit une hache, une corde ou une lance.

Tripicus

Soit il donne des cours à la Salle des Fêtes, soit il est dans son étude dans le Quartier de La Dame.

Personnalité : distingué, amoureux de la recherche, aimant ce qu'il fait et ce qu'il est.

Comportement : Tripicus est irritable mais inoffensif. Il aime parler de lui et de ses passions, mais écoute avec un grand intérêt tout ce qui concerne le Plan Primaire.

Combat : Tripicus essaye d'éviter le combat avec des sorts comme *porte dimensionnelle*, *abri sûr de Léomund* ou *sommeil*. Cela dit, au besoin, il utilisera *projectiles magiques*, *poigne électrique* et en cas de plus grand danger, il deviendra totalement sauvage et vous pourrez tâter de ses griffes et de ses crocs.

Le dialogue qui suit entre Tripicus, un savant oursinal et Portiale, un collègue bariaure, a eu lieu dans une taverne du Quartier des Gratte-Papiers nommée « Les Yeux des Elysées ». La conversation a été enregistrée par le Mimir de Qaida, sans que les protagonistes ne soient d'accord, ni même au courant.

Portiale : *ha, je suis toujours en train de fouiller au fond de ces vieux tomes que nous avons trouvés au « Voile Ecarté ». Mais j'ai trouvé toutes sortes d'idées pour mon traité sur la Lance. Par exemple –*

Tripicus : *j'ai moi aussi été inondé d'informations, surtout depuis que j'ai commencé à donner des cours à la Salle des Fêtes.*

Portiale : *oui, j'étais au courant, j'aurais voulu y assister. Cette semaine, tu as décrit ces royaumes sur... Ærth, c'est ça ?*

Tripicus : *non, Toril – tu devrais accorder plus d'attention au Plan Primaire ! Et je ne dirais pas que je les ai décrits ; tu devrais voir le reste des notes qui traînent encore dans mon étude à ce sujet et tu comprendrais que je n'ai pas fait le tour de la question. Cependant, c'était le dernier des cours que je donnais à propos de cet endroit, du moins pour l'instant. La semaine prochaine, je commence à disséquer un endroit appelé Aebrynis.*

Portiale : *j'essaierai de ne pas manquer ça.*

Tripicus : *viens assez tôt, la salle de classe que les Sensats m'accordent ne peut accueillir que quelques centaines de personnes et mon travail attire plus de monde à Sigil que tu ne pourrais le croire. C'est drôle, mais durant toutes mes années de recherches et de voyages, j'ai eu l'impression d'être le seul savant des Plans Extérieurs qui accorde autant d'intérêt au Plan Primaire.*

Portiale : *dis-donc, après ton exposé, on pourrait peut-être aller voir ce nouveau récital d'eladrins au Théâtre Elloweth.*

Tripicus : *ça va être difficile. Ce qu'il y a, c'est que de nombreux aventuriers, critiques ou étudiants veulent me voir. Des explorateurs de tous poils veulent me questionner avant de partir en voyage pour Athas ou autre, des artistes ou des magiciens veulent me montrer leur acquisition en provenance de Krynn – il semble que beaucoup de gens d'ici me considèrent comme un expert du Plan Primaire.*

Portiale : *c'est bien, mais si t'es si célèbre, je suppose que tu peux payer notre déjeuner.*

Tripicus : *j'appellerais difficilement ça de la célébrité. J'adore partager les secrets que j'ai découverts durant mes précédentes décennies de recherches, mais je sens que je m'assoupis. Trop de paroles, Portiale et pas assez d'action. Il y a encore trop de choses*

que j'ignore sur le Plan Primaire. Pourquoi vivre dans la Cité des Portes si ce n'est pour les utiliser ?

Portiale : je pense que tu peux encore te reposer sur tes lauriers un bon bout de temps.

Tripicus : regarde les Primaires eux-mêmes – mes deux premiers livres en parlent. Ce sont des créatures si occupées. C'est fascinant de les voir quitter leurs communautés d'origine, bouger de ci, de là, mener leurs petites affaires. On peut apprécier ou non le Plan Primaire, mais ne me dit pas que ça n'est pas un endroit curieux.

Portiale : toujours aussi prosélyte, Tripicus ! La semaine dernière, j'ai rencontré un Primaire à Négoce. Je crois qu'il disait venir d' Cërth. Je lui ai dit que ça pouvait t'intéresser de la rencontrer pour ton nouveau livre. Enfin, je ne lui ai pas présenté comme ça, mais il a dit qu'il passerait peut-être te voir.

Tripicus : bonne nouvelle ! Ce genre d'interviews s'avèrent plus intéressantes qu'on ne pourrait le penser. Les informations circulent vite dans Sigil ; quelquefois, après un cours, je trouve cinq ou six Primaires alignés pour me raconter leurs histoires. J'y vide mes poches, mais je suis heureux de dépenser au nom de la recherche.

Portiale : tiens, puisque je te parlais d'éladrins, j'ai remarqué que ton amie a intensifié ses affaires, ces derniers temps.

Tripicus : oui... Cirily et moi avons quelques divergences récemment, sur pas mal de sujets.

Portiale : tu penses à Koe ?

Tripicus : oui, ces deux-là s'appliquent plus que jamais à armer les fiélons pour la Guerre Sanglante. Je sais bien que le but est que tanar'ris et baatezus s'entre-tuent, mais je me demande de plus en plus si la fin justifie n'importe quel moyen ? !

Portiale : ça n'est pas le cas ?

Tripicus : je n'en suis plus si sûr. C'est trop facile pour moi d'obtenir des armes et de la magie des guardinals quand je reviens aux Elysées. On les envoie aux fiélons sans aucune difficulté. Mais nous sommes écartés des champs de batailles, Portiale. Ce ne sont pas nos villes qui sont détruites, ce ne sont pas nos enfants qui meurent. Mais quelque part, des maisons brûlent et des gens tombent. Et je suppose qu'elles tombent par milliers. Je me demande si dans l'hypothèse où nous aurions à vivre cette guerre, mettrions-nous autant d'huile sur le feu ?

Portiale : tu fais ça pour le bien, Tripicus. Ne l'oublie pas.

Tripicus : je sais, je sais. Et rappelles-toi à ton tour que tu n'est pas censé savoir tout cela.

Portiale : tout quoi ?

Tripicus : merci, mon ami.

Tripicus ; mâle oursinal ; Extérieur (Bien, extraplanaire, guardinal) de taille G ; FP 10 ; DV 10d8+30, pv 75 ; Init. +2 ; VD 9m ; CA 24 (contact 11, pris au dépourvu 22) ; BAB +10/ lutte +18, attaque au corps-à-corps +13/+13 (griffes, 1d8+4, 20/x2, allonge de 3m) et +8 (morsure, 1d8+2, 20/x2, allonge de 3m) ; Attaques spéciales : étreinte, pouvoirs magiques, sorts ; Particularités : communication avec les animaux, don des langues, esquive instinctive, immunité contre l'électricité et la pétrification, imposition des mains (75 pv/jour), RD 10/ argent ou mal, résistance à l'acide (10), résistance au froid (10), résistance à la magie (22), sous-type guardinal, traits des Extérieurs, vision dans le noir (18m) ; AL NB.

Jets de sauvegarde : réflexes +9, vigueur +10 (+14 contre le poison), volonté +10.

Caractéristiques : force 19, dextérité 14, constitution 17, intelligence 18, sagesse 17, charisme 18.

Compétences : art de la magie +19, concentration +16, connaissance (plans) +17, connaissance (mystères) +17, détection +16, diplomatie +19, fouille +17, intimidation +17, perception auditive +16, premiers secours +16, profession (savant spécialiste du Plan Primaire) +16, psychologie +16, survie +3 (+5 dans les autres plans).

Dons : école renforcée (enchantement), efficacité des sorts accrue, magie de guerre, sort purifié.

Etreinte : pour utiliser ce pouvoir, l'oursinal doit réussir une attaque de griffes contre une créature de taille M ou moins. Ensuite, il peut engager une lutte (par une action libre) sans provoquer d'attaque

d'opportunité. Par la suite, un test de lutte remporté lui permet d'infliger automatiquement des dégâts de griffe.

Pouvoirs magiques : à volonté : *aide, brouillard dense, cercle magique contre le Mal* (uniquement sur lui-même), *détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection de pensées* (DD 16), *détection du mal, dissipation de la magie, immobilisation de monstre* (DD 19), *lumière du jour, métamorphose, porte dimensionnelle, projectile magique et sommeil profond* (DD 17) ; 3/ jour : *guérison des maladies, guérison suprême* (DD 20) et *neutralisation du poison* ; 1/ jour : *parole sacrée* (DD 21), 1/jour. NLS 12, DD liés au charisme.

Sorts : Tripicus lance des sorts comme un magicien de niveau 12. Il apprécie avant tout les enchantements et les illusions, ainsi que les sorts qui induisent ses adversaires en erreur ou qui les frappent de confusion plutôt que ceux qui infligent tout simplement des dégâts.

Choix de sort typique (4/5/5/5/4/3/2, NLS 12, DD 14+ niveau du sort, DD 15+ niveau du sort pour les enchantements,) : 0ème niveau : *détection du poison, hébètement, illumination, lumière* ; 1^{er} niveau : *charme-personne, couleurs dansantes, feuille morte, hypnose, yeux de l'avoral* ; 2^{ème} niveau : *idiotie, invisibilité, localisation d'objet, poussière scintillante, joug de miséricorde* ; 3^{ème} niveau : *clairaudience/clairvoyance, contact guérisseur, exaltation, lumière du jour, suggestion* ; 4^{ème} niveau : *brillance céleste, brouillard lumineux, confusion, scrutation* ; 5^{ème} niveau : *mur de feu purifié, renvoi, téléportation* ; 6^{ème} niveau : *salaire du péché, suggestion de groupe*.

Communication avec les animaux : Tripicus peut communiquer télépathiquement avec les animaux (action libre). Ce pouvoir fonctionne comme le sort lancé au niveau 8.

Unité-des-Anneaux parcourt Sigil et peut être dans n'importe quel quartier ; il travaille souvent aux soupes populaires de la Ruche.

Personnalité : vigilant, toujours modéré, circulaire.

Comportement : Unité-des-Anneaux est clairvoyant mais ne s'impliquera pas physiquement pour changer le cours des événements, comme il croit en ce qu'il dit – il laisse le temps faire son œuvre. Lorsqu'il discute, il essaye toujours de relier les choses les unes aux autres et il aime que ses raisonnements finissent là où ils ont commencé. Ça paraît parfois un peu artificiel.

Combat : même s'il est capable de massacrer la plupart de ses adversaires potentiels, Unité-des-Anneaux ne se bat que pour se défendre, et après avoir mis en garde son adversaire du risque qu'il prend.

« Donne-le au deva
Ca ira aux pauvres
Donne-le au factol
Tu le reverras pas. »

Berceuse pour enfants de Sigil

Réfléchissez une minute à propos de tous les anneaux qui composent Sigil et le reste des plans. Premièrement, bien sûr, la cité elle-même à cette forme de gros anneau. La Cage flotte au-dessus de la Lance, loin au-dessus de l'Outreterre. Un plan circulaire, fait d'anneaux concentriques. Bien sûr, tous les Plans Extérieurs qui sont à la périphérie de l'Outreterre peuvent être traversés par ce qu'on appelle La Grand Route ou le Grand Anneau.

Personne ne peut dire d'un anneau où il commence, ni où il finit. La fin et le début se confondent, aussi liés qu'une cause et sa conséquence. Un bige qui suit cette logique circulaire se retrouvera forcément là où il a commencé. De fait, l'idée de l'Unité-des-Anneaux est l'une des trois grandes vérités qui gouvernent le Multivers. Et le deva movanique connu sous le nom d'Unité-des-Anneaux est sûrement l'incarnation de ce principe.

Qu'il vole calmement au-dessus du ciel nuageux de la Grand Fonderie, qu'il marche

Tussa

Quartier de La Dame

Planaire/ femelle bariature/ magicienne
niveau 4/ Ordre Transcendantal/ NB

Tussa possède une serre (isolée dans la partie la plus riche du Quartier de La Dame), où elle fait pousser de l'herbe, des fleurs et diverses plantes pour le thé, la médecine, l'ouverture de portails et autres. C'est un des seuls espaces verts qui soient dans la brumeuse Sigil.

au milieu des marchands bariures du Grand Bazar ou qu'il se téléporte d'un endroit à l'autre de la Ruche, Unité-des-Anneaux patrouille dans tous les coins de la ville où l'Harmonium lui-même n'irait pas. Mais à la différence des Têtes-de-Bois, ce deva à la peau argentée fait la charité à ceux qui en ont le plus besoin. Il aide toujours avec pas grand-chose, le genre de générosité dont tout le monde est capable (mais dont personne ne se donne la peine). Il sert la soupe aux nécessiteux au Garde-Manger d'Allesha. Il fait la queue à la place des bougres qui sont trop faibles pour tenir debout. Il tire les béjaunes des griffes des rabatteurs malhonnêtes. Pour tous ces services, Unité-des-Anneaux ne demande jamais à être payé mais il prend ce qu'on lui offre – pour le redonner à quelqu'un d'autre, le plus vite possible. Que ce soit une bourse pleine de jonc, une dague magique ou un morceau de fromage Krigalien, Unité-des-Anneaux redistribue toujours ce qu'il a acquis. Et avec ses yeux argentés de céleste, il peut dire qui est réellement dans le besoin et qui simule – pas grand monde est capable de peler un deva.

La chanson dit qu'Unité-des-Anneaux a inspiré la secte d'Ysgard des Donneurs de l'Anneau – des gens qui croient que tout donner est le moyen de gagner le Multivers. Jérémio le Fou de La Dame (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 9, voleur niveau 15/ Donneurs de l'Anneau/ CN), régisseur du Palais du Bouffon, jure que les chroniques de la secte attestent du fait que le deva a créé leur mouvement, mais qu'il l'aurait quitté pour refuser la position de leader (bien entendu, les manœuvres de Jérémio pour faire accepter sa secte comme une faction à la Chambre des Orateurs – avec lui comme factol, peut faire douter de sa sincérité).

Une autre chose qu'Unité-des-Anneaux donne sans compter – un peu trop, diraient certains – c'est son opinion. Ce deva est si imprégné par la vérité de l'anneau qu'il perçoit toujours tous les possibles, comme s'ils n'étaient que les points d'un cercle. On dit qu'il a ramené sa fraise auprès de Shemeshka la Maraudeuse alors qu'elle

s'apprêtait à crever les yeux d'un bige qui avait tenté de l'empailler « *Réfléchissez-y à nouveau* », lui a-t-il dit, ajoutant « *parce que la boucle pourrait très bien se boucler* ». Bien sûr, l'arcanaloth a eu tôt fait de remballer ce « conseiller spécial ». Mais beaucoup de citoyens moins importants de Sigil sont à l'affût d'un des avis de cet ange.

Beaucoup d'aventuriers se sentent bénis lorsqu'ils obtiennent une telle prémonition – honorés d'avoir attiré l'attention d'un deva. Mais ce qu'ils ne comprennent pas, c'est qu'Unité-des-Anneaux voit le Grand Schéma et ne donne jamais d'avis sur le choix à faire. « *Repensez-y* » ne veut pas forcément dire « *ne le faites pas* ». Souvent, c'est la manière dont le deva encourage les quoquerets à voir à long terme. Par ailleurs, il ne faut pas toujours considérer ses paroles comme une grande prophétie. Son avis peut ne concerner qu'un boutiquier qui ne devrait pas acheter une corde d'acier à 10 p.o. alors qu'il peut s'approvisionner pour 5 p.o. un peu plus loin dans la rue.

Mais la rhétorique du deva est plus troublante encore que son comportement hermétique – même un Greffier ne pourrait pas en tirer une réponse claire. Si vous vous engagez dans une discussion avec Unité-des-Anneaux, vous serez encore en train d'essayer de comprendre son raisonnement circulaire vingt minutes après qu'il ait fini de parler. Qu'importe le sujet, sa logique le ramène toujours à son point de départ. Il semble impossible de lui faire changer d'avis ou de l'amener à penser de façon linéaire.

Les gens se demandent quelle Puissance a bien pu lui assigner la tâche de se dévouer aux pauvres et aux opprimés de Sigil. Comme d'habitude, personne n'a trouvé cette réponse, mais le soltif est qu'Unité-des-Anneaux est un Potentiaire de Tyr, lequel a envoyé le deva depuis le Mont Céleste pour poser ses marques dans la Cage.

Ce qui est plus mystérieux encore, c'est la relation que le deva entretient avec son opposé, le cambion Règle-de-Trois. Ces deux-là sont aussi opposés qu'on peut l'être, par la

race, par la religion, par l'alignement et par leur comportement général vis-à-vis d'autrui (Règle-de-Trois prend tout ce qu'il est capable de prendre aux fous qui laissent échapper ce qui est à eux). Mais leur point commun est qu'ils représentent tous les deux des règles fondamentales du Multivers. Si on posait la question au deva, sans doute dirait-il que lui et le tanar'ri sont les points opposés d'un même anneau, plus reliés qu'il n'y paraît de prime abord.

Les sages, qui n'ignorent pas le fonctionnement du Multivers, savent qu'il existe une troisième loi fondamentale : l'idée qu'où que vous soyez, vous êtes au centre du Multivers, et qu'aucun endroit n'a plus d'importance qu'un autre. Les affranchis murmurent qu'il existerait un rilmani aurumach répondant au nom de Centre-de-Tout, vivant en Outreterre, sur les flancs de la Lance. S'il existe, il serait le plus puissant des trois. Mais si Unité-des-Anneaux sait quelque chose à son sujet, il n'en souffle mot – ou peut-être l'a-t-il déjà fait et que personne n'a été assez sage pour comprendre de quoi il parlait.

Unité-des-Anneaux ; deva movanique mâle ; Potentiaire de Tyr ; Planaire ; Extérieur (ange, Bien, extraplanaire) de taille M ; FP 9 : DV 6d8+12, pv 39 ; Init. +8 ; VD 12m, vol 27m (bonne) ; CA 22 (contact 14, pris au dépourvu 18) ; BAB +6/ lutte +9 ; attaque au corps-à-corps +11/+6 (*épée à deux mains de feu* +1, 2d6+5+1d6 de feu, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : pouvoirs magiques ; Particularités : aura de protection, don des langues, équilibre divin, Extérieur, immunité contre l'acide, le froid et la pétrification, parade céleste, présence naturelle apaisante, réduction des dégâts (10/ Mal), résistance à la magie (19), résistance au feu (20), traits des anges, vision dans le noir (18m), vision nocturne ; AL LB.

Jets de sauvegarde : réflexes +9, vigueur +7, volonté +10.

Caractéristiques : force 17, dextérité 18, constitution 15, intelligence 18, sagesse 16, charisme 18.

Compétences : art de la magie +12, concentration +11, connaissance (Sigil) +12, connaissance (monstres) +12, connaissance (plans) +12, détection +12, diplomatie +15, équilibre +13, intimidation +13, perception auditive +12, psychologie +12.

Dons : arme de prédilection (*épée à deux mains*), science de l'initiative, volonté de fer.

Équilibre divin : immunité aux effets des énergies positives et négatives.

Parade céleste : une fois par round et au prix d'une action libre, Unité-des-Anneaux peut détourner une attaque à distance et certains sorts à l'aide de son *épée à deux mains de feu* +1. Quand l'une de ces attaques est censée le toucher, il a droit à un jet de réflexes DD 20. Si l'arme à distance bénéficie d'un bonus d'altération, augmentez le DD en conséquence. Si l'attaque découle d'un sort, augmentez le DD de base du niveau de celui-ci. En cas de réussite, le deva pare l'attaque. Les sorts détournés sont annulés.

Le deva doit cependant être conscient de l'attaque pour pouvoir la contrer.

Présence naturelle apaisante : Unité-des-Anneaux affiche un esprit serein qui n'est pas sans déplaire aux esprits de la nature. A moins qu'ils n'y soient contraints, les plantes et les animaux ne l'attaquent jamais.

Pouvoirs magiques : à volonté : *aide, consécration* (DD 16), *création de nourriture et d'eau, détection du Mal, détection du mensonge* (DD 18), *flamme éternelle, métamorphose, prière, protection contre la mort* (DD 18), et *protection contre les projectiles* (DD 16) ; 3/jour : *bénédiction d'arme, changement de plan* (DD 21), *châtiment sacré* (DD 18), *délivrance des malédictions* (DD 17), *divination, forme éthérée, guérison des maladies* (DD 17) ; 1/jour : *lumière du jour, neutralisation du poison* (DD 18), *pénitence, regain d'assurance* (DD 15), *sanctification et soins importants* (DD 17), *communion et rappel à la vie*. NLS 9, DD liés au charisme.

La Volonté de l'Un

Prisine parle souvent avec Terwolfe dans sa chambre de la Chambre des Orateurs. Il arrive aussi qu'elle s'adresse à son groupe à la Chambre ou dans d'autres lieux publics.

Prisine

Personnalité : magnétique, agressive, aimant contrôler.

Comportement : Prisine est une genasi qui aime prendre les choses en main mais qui préfère tout manœuvrer depuis les coulisses (c'est moins risqué pour elle). Elle est toujours en train de comploter et sa personnalité engageante et dynamique rend ses paroles sympathiques.

Combat : Prisine est en permanence assistée de 6 gardes (guerriers niveau 5) de la Volonté de l'Un et si elle est attaquée en public, 3D4 suivants viendront à son secours en 4 rounds. Elle essaiera de s'échapper avec un sort d'*état gazeux* laissant les autres finir le boulot.

Terwolfe

Localisation : dans une salle protégée de la Chambre des Orateurs.

Personnalité : divagant, erratique, malléable.

Comportement : si quelqu'un parvient jusqu'à Terwolfe, il s'apercevra que ce dernier est très amical, même s'il est plus que probable que toutes les réponses qu'il donnera seront soit du babillage soit complètement à côté de la plaque.

Combat : 4 gardes (guerriers niveau 6) protègent sa chambre et donneraient leur vie pour empêcher Terwolfe d'être blessé. Mais Terwolfe est en réalité assez fort pour écraser la tête de ses agresseurs d'un coup de massue.

C'est pas une affaire de faction, tu saisis ? J'essaye juste de t'ouvrir les yeux sur une menace réelle. Laisse-moi tout te raconter depuis le début.

Bon, ce qui est pas un soltif – excepté pour les Primaires, j'imagine – c'est que les Défieurs et les Signeurs s'entendent à peu près aussi bien que baatezus et tanar'ris. Vu que les uns proclament qu'il n'y a pas de dieux et les autres veulent ramener à la vie un dieu mort, c'est pas forcément étonnant. Et moi, j'appartiens aux Athars, je n'en ferai pas un mystère. Avant, je faisais partie du Signe de l'Un. Et ouais, comment tu crois que je connais leurs plans ? Mais comme je l'ai dit, c'est pas ça l'essentiel. Il faut juste savoir ça, c'est tout.

Je pense que je dois commencer par Prisine – la leader auto-proclamée de la Volonté de l'Un, cette bande de Signeurs qui a fait pas mal de bruit ces derniers temps. C'est une aplanie, comme une tieffelin, à part que sa race, les genasis, sont un peu plus rares. Il s'agit d'un mélange entre humains et élémentaires et elle, c'est une genasi de l'eau. Les écailles qui couvrent sa nuque et ses bras sont un vestige de sa nature, maigre atavisme pourtant impossible à nier. Le reste de sa peau paraît rose et fraîche, mais si t'y poses la main, c'est froid et humide, comme un cadavre remonté des flots.

Sa peau mise à part, cette matois arrogante a un charisme certain. Regarde-là la prochaine fois qu'elle intervient à la Chambre

des Orateurs ou qu'elle s'adresse à une foule. Ses longs cheveux volettent ici et là, même quand il n'y a pas de vent, comme si elle vivait sous l'eau. Et regarde au fond de ses yeux, ils sont comme de grands bassins d'eau de mer, alors fais gaffe de pas t'y noyer. Mets de côté le fait qu'elle n'est pas de ta faction, et concentre-toi sur sa voix, tu verras comme elle te remue comme la marée ou te secoue comme un raz-de-marée selon son humeur.

Prisine n'est pas seulement une oratrice née, elle est aussi faite pour être une Signeur. Les trois ou quatre genasis de l'eau que j'ai pu rencontrer à travers les plans se perçaient comme des gens rares, importants – et qui voulaient être sûrs que je sois au courant. Prisine est pareil, elle se prend pour la pierre angulaire de l'univers. Elle a un regard qui vous fait vous sentir comme un drechte face à un titan, quoi que vous pensiez.

Pire encore, elle a été élevée avec le baratin Signeur, dans une bourgade de la faction, sur la Terre des Bêtes. C'est là que vivait son père, avec sa tribu de néréides originaires du Fleuve Océan. Ils ont élevé Prisine de manière à ce qu'elle connaisse son importance, ce qui convient à un Signeur. Il n'est donc pas étonnant qu'elle soit venue à Sigil pour y découvrir la politique – pas pour se dévouer à servir l'intérêt général, mais plutôt le sien propre.

Si ce n'était que ça, ce serait pas si méchant. Après tout, il doit y avoir au moins une dizaine de petits généraux qui dirigent leurs groupes à travers Sigil dans l'unique perspective d'accroître leur pouvoir personnel – et de fait, la plupart des factols correspondent à cette description. Mais avec la Volonté, c'est pas aussi simple ; pas besoin d'une *gemme de vision lucide* pour s'en rendre compte : ils savent faire en sorte que vous ne les ratiez pas. Et c'est pas avec des *boules de feu*, des tremblements de terre ou des *éclairs* – ils font ça silencieusement, comme un meurtre au cœur de la nuit. Et crois-moi, quand je dis ça, c'est pas une image.

Ça t'intrigue ? Tant mieux – au moment où la Volonté s'intéressera à toi, il sera plus temps de te poser des questions. Et te laisse pas peler à croire que ce bariaure Terwolfe est au centre de tout ça. Oh bien sûr, au début, j'ai cru en son pouvoir, comme tout le monde dans la Cage. Après tout, tout ce que fait la Volonté de l'Un est réalisé au nom de Terwolfe. Mais lorsque j'ai rejoint leur groupe, j'ai réalisé que le bariaure n'était qu'une marionnette, la bannière de tous les assoiffés de pouvoir du Signe de l'Un. Prisine et sa bande sont en réalité ceux qui dirigent cette organisation.

Tu t'en serais pas douté, pas vrai ?
« *Terwolfe est l'Un* », qu'ils disent. « *L'Un qui nous a tous imaginés. L'Un qui a donné sa forme au Multivers. L'Un qui nous mènera vers un nouvel âge.* »

Allez ! Cette faction a connu ce genre de prétentieux depuis aussi longtemps qu'elle existe ! Depuis des siècles, les Signeurs ont berné les gens en faisant croire que l'un des leurs était à l'origine des plans et des gens par la pensée. Et bien sûr, ils ont jamais été foutus de savoir lequel d'entre eux c'était (ce qui est un problème pour eux, n'est-ce-pas ?). Mais maintenant, ils savent – c'est Terwolfe. Sûr !

Personne de la Volonté a pu me dire d'où vient le bariaure – il est juste apparu un jour, déblatérant en permanence comme s'il feuilletait un livre et qu'il en lisait des passages tout haut. Je n'ai pu l'approcher qu'une fois pendant tout le temps où j'ai appartenu à la Volonté, et seulement quelques minutes, avant que ses gardes ne me fassent dégarpir. J'ai essayé de l'atteindre mentalement, mais je n'ai pas réussi. Prisine a du créer une barrière mentale autour de lui, ou peut-être simplement n'a-t-il pas d'esprit ? ! Quoi qu'il en soit, Terwolfe est azimuté, c'est une certitude.

Et comme ses divagations et ses discours sont devenus réalités, n'est-ce-pas, ils l'ont appelé « l'Un ». Il avait « prévu » la mort de ces trois facteurs de la Morne Cabale, comme la famine qui a ravagé le Bas-Quartier ou la

capture des cambions qui ont saccagé l'Armurerie. On pourrait s'apesantir jusqu'à antipic avec les dizaines d'exemples de ce type, Prisine rapporte les paroles du « très doué » bariaure à peu près une fois par jour.

Et comme je disais, la genasi est douée pour convaincre. Au début, elle était la seule à appeler Terwolfe l'Un. Mais rapidement, elle a rassemblé une poignée de Signeurs, puis un groupe et enfin une véritable foule. A présent, il doit y avoir des centaines de fous de cette faction qui font partie de la Volonté de l'Un – et à chaque rassemblement, ils sont plus nombreux. La factole Darius est peu ravie de voir tant de Signeurs rejoindre le groupe de Prisine, mais elle va pas les en empêcher – après tout, l'idée que chaque bige doit se faire sa propre opinion des choses est un des chevaux de bataille de la faction. C'est ça, le sens original de ce truc de « l'Un » ! Prisine a utilisé ce concept, le détournant, et il y a quand même quelques Signeurs pour investir leur jonc sur un soi-disant prophète comme Terwolfe !

Darius et d'autres grossiums de la faction sont plutôt déçus de voir que le bariaure réside à la Chambre des Orateurs. Alors, à mon avis, ce qui les gêne, c'est surtout le pouvoir grandissant de la Volonté – de Prisine – en politique. La réalité, c'est que Terwolfe n'est pas plus invité que prisonnier à la Chambre. Bien sûr, il a tout ce qui lui faut pour être heureux, ce qui signifie pas grand chose, comme tout ce qu'il fait c'est « méditer » (en d'autres termes, branler son râtelier comme un azimuté). Mais Prisine s'assure que des Signeurs qui lui sont loyaux soient postés à l'extérieur de la Chambre de Terwolfe et que la pièce elle-même soit scellée avec un *glyphe magique* qu'elle seule puisse passer. Tu vois un peu le tableau ?

Evidemment, Prisine prétend que tout ça est fait pour la sécurité de Terwolfe, qu'il faut le laisser tranquille, à l'abri de tout danger, pour qu'il puisse se concentrer et imaginer le Multivers. Elle dit que si on le dérangeait trop souvent, des morceaux de Sigil pourraient disparaître dans le néant (ce genre de

perspective excite d'ailleurs l'intérêt des Gardes Fatales et des Anarchistes). Selon elle, il doit être tenu à l'écart des ennemis qui le surineraient s'ils en avaient l'occasion. Là, elle parle des Athars. On est des méchants parce qu'on s'oppose à leur projet de ramener un prétendu dieu à la vie.

Désolé, je sens bien que je m'emporte. Mais parler de Prisine a tendance à me mettre sur les nerfs. Terwolfe est pas plus « l'Un » que moi. Elle le « rencontre » en privé puis revient et partage les « paroles » de Terwolfe avec ses fidèles. Et ensuite, elle fait en sorte que ses prédictions se réalisent en envoyant les plus proches de ses fidèles « exécuter sa volonté ». Ma main à couper que c'est la volonté de Prisine qu'on fait, pas celle de Terwolfe. Mais comment le prouver, alors que personne peut le voir?

Tu te rappelles que j'ai dit que la Volonté de l'Un, c'était comme un meurtre dans la nuit ? Je sais de quoi je parle. Prisine envoie des voleurs et des assassins pour supprimer les gens que Terwolfe « n'imagine plus ». Quelle coïncidence puisque les cibles sont quasiment toujours des gens qui ont déplu à la Volonté. J'ai personnellement vu à plusieurs reprises Prisine discuter tout bas avec la chasseuse lamelin Adamok Ebon, et on dit de cette dernière qu'elle est tueuse à gages.

Mais les divagations de Terwolfe ne concernent pas que des meurtres ou autres destructions (à ce qu'en dit Prisine). Quel que soit le sujet, la genasi fait en sorte que ça arrive. Elle engage des courriers comme la tieffelin Kylie pour délivrer ses messages. Elle a aussi les faveurs de nombreux négociants à travers les plans ; un matois important du nom d'Estevan s'occupe souvent des affaires de Prisine. Elle engage des guérisseurs, des diplomates et des grossiums des factions, peu importe. Si un bige peut lui servir à réaliser sa volonté – excuse-moi, la Volonté de Terwolfe – elle ira s'adresser à lui.

C'est le cas d'un homme appelé Sylvestre Goldwax. C'est un proche de Prisine, et il répond aux « requêtes » des gens. Balancez-

lui suffisamment de jonc et il « convaincra » Terwolfe d'imaginer les choses comme vous le voudriez. Tout ça signifie qu'il utilisera les « contacts » de Prisine pour que vos souhaits se réalisent. Mais Goldwax tient ces petits arrangements secrets vis-à-vis de la genasi. J'ai découvert ça uniquement parce que j'étais au bon endroit au bon moment. Si Prisine apprenait que Goldwax fait du profit de cette manière, je suis sûr qu'elle « l'imaginerait » mort.

Quoi qu'il en soit, seule Prisine et un cercle restreint de ses collaborateurs connaissent la vérité à propos de Terwolfe. Et maintenant, vous faites partie des affranchis. Mais tous les autres quoquerets de la Volonté de l'Un croient réellement que le bariaure imagine le Multivers. Et un groupe comme celui-là a le pouvoir de porter Prisine aux plus hautes fonctions à la Chambre des Orateurs. Ce mouvement devient trop important pour que Darius puisse le réprimer. Sous peu, la factole devra instituer le pouvoir de Prisine si elle veut l'amadouer et éviter un conflit.

Comprends-moi bien – la genasi est trop maligne pour s'exposer au grand jour. Elle s'est retranchée dans le rôle de protectrice de Terwolfe et elle continuera. Donc, de fait, c'est le bariaure qui recevra la promotion de grossium de la Chambre des Orateurs, et Prisine tirera simplement les ficelles en coulisse. De cette manière, elle obtient le pouvoir sans ses dangers – dans la mesure où elle peut garder la bride sur Terwolfe. Je veux dire, pas mal de politiciens de la Chambre sont des têtes-de-bois, mais je pense qu'aucun d'entre eux n'est un azimuthé de la trempe de Terwolfe.

La factole Darius a d'autres chats à fouetter, par ailleurs. Actuellement, sa faction est en train de se scinder en deux ou trois groupes au sujet du problème de la résurrection. Ces béjaunes pensent qu'ils peuvent... en quelques sortes, ramener un dieu mort à la vie ! Juste pour prouver qu'ils peuvent, j'imagine. Juste pour montrer que les Signeurs savent comment marchent les

choses – c'est aussi simple (et stupide) que ça.

Si t'y réfléchis, bien sûr, tout ça n'a aucun sens. Si ces biges étaient vraiment des dieux, comment auraient-ils pu mourir ? Et s'ils sont tout-puissants, comment se fait-il que leurs cadavres flottent ainsi dans l'Astral ? Pourquoi ne se téléportent-ils pas et ne se rematérialisent-ils pas ? Pourquoi ont-ils besoin de mortels comme les Signeurs ? Je vais vous dire pourquoi – parce que ce ne sont pas des dieux. Ils ont peut-être plus de cordes à leur arc que nous tous réunis, mais nous autres les Athars pensons que ce ne sont pas des divinités – ce sont des puissances et rien d'autre.

Bref, comme je disais, les Signeurs commencent à se diviser. Certains veulent ramener le « dieu » de l'eau Enki, peut-être parce qu'on le disait grand destructeur de fiélons. Mais beaucoup pensent qu'Enki est trop mineur. Ils voudraient en ramener un qui a plus de renommée, même si sa simple évocation peut vous envoyer dans le Livre des Morts – il s'agit d'Aoskar.

T'inquiète pas, l'Harmonium est pas dans le coin... Mais c'est drôle, quand même, si t'y penses : à une époque, le nom d'Aoskar était sur toutes les lèvres. Ce quoqueret ne se prétendait pas simplement dieu, mais dieu des portails. Il essayait de prendre la Cage des mains de La Dame des Douleurs. Et aujourd'hui, ce qui était le Grand Temple des Portails d'Aoskar est devenu notre Temple Ruiné. Et quoi qu'en dise l'Harmonium, la vérité, c'est que cet endroit a été détruit quand La Dame en a eu marre et a banni Aoskar dans l'Astral avec sa bande de « dieux » flottants.

Et voilà que des Signeurs veulent provoquer la colère de La Dame en le ramenant. Je sais pas si t'as besoin de plus de preuves de leur folie.

Mais devine quoi ? Devine quels Signeurs veulent ressusciter Aoskar ? Et ouais, dans le mille, c'est la Volonté de l'Un. Ça fait une raison de plus pour que Darius mette fin aux

agissements de Prisine. La genasi a pas mal de Signeurs de son côté sur ce sujet – et il y en a quelques-uns qui sont pas loin de la rejoindre.

Alors tout ça, c'est pas de notoriété publique. Les Signeurs espèrent ramener une Puissance – que ce soit Enki ou Aoskar ou n'importe qui d'autre – avant que les autres factions aient pu se rendre compte de quoi que ce soit. Les Défieurs savent que quelque chose se prépare ; lorsque j'ai perçu les défauts de la philosophie du Signe de l'Un et que j'ai rejoint les Athars, je leur ai tout raconté. Qui sait ? Peut-être partagerons-nous le secret avec l'Harmonium. Ces lascars se feraient une joie de rentrer dans le lard aux fidèles d'Aoskar comme Prisine et consorts.

Ils tueraient probablement Fell, mais ils savent que le mettre dans le Livre des Morts en ferait un martyr pour cette cause. T'as probablement déjà été chez Fell à l'occasion – ce dabus qui fait des tatouages ?! On dit que c'est lui qui a poussé le bouchon un peu trop loin avec La Dame. C'est après que Fell, l'un des siens, se soit mis à révéler Aoskar, que La Dame a détruit le dieu des portails. De ce fait, Fell est comme un symbole pour le mouvement de Prisine. On raconte que le dabus a plusieurs sorts en rapport avec les portails, comme s'il était prêtre ou Potentiaire.

Et puis il y a Omott – ce linqua d'un mètre de haut, qu'on voit de plus en plus aux côtés de Prisine. On peut pas vraiment dire « il » d'ailleurs, il faudrait dire « ça ». Tu sais ce que sont les linquas ? Sung Chiang, un matois de la Géhenne, les a créés pour en faire ses serviteurs personnels (c'est un dieu, après tout !) Je ne sais pas comment Omott a fini à Sigil. Peut-être est-ce Prisine qui l'y a amené ?! Quoi qu'il en soit, elle veut utiliser Omott comme golem, pour canaliser le pouvoir d'Aoskar dans son petit corps de linqua.

C'est comique, hein ? Mais c'est vrai qu'on peut mettre beaucoup de pouvoir dans un linqua. En tout cas, je crois que tu peux remercier tes dieux que les Athars aient été

au courant de ce plan. On va pas laisser les Signeurs ressusciter un dieu, et nous n'allons pas non plus laisser quelqu'un comme Prisine gagner autant de pouvoir à la Chambre des Orateurs.

Laisse-leur leur dabus et leur linqua. Nous on a une gautière – une lascar violente appelée Saure, libérée de sa prison dans les Carcères par notre Kesto Lesyeuxbrillants. Ce gnome savait pas comment l'utiliser alors nous, on l'a prise en charge, et on lui a assignée la « surveillance » du Signe de l'Un – spécialement la Volonté de l'Un.

Prisine et ses biges vont passer un mauvais quart d'heure. Bien sûr, ils peuvent encore faire en sorte que le baratin de Terwolfe se réalise en engageant des sicaires et en dépensant du jonc, mais ça fera pas revenir Aoskar. S'ils doivent le faire, il faudra qu'ils le fassent avec la seule force de leur volonté.

On verra bien qui a la volonté la plus forte.

Sengal
jadis Seigneur, désormais converti
et loyal aux Athars.

Prisine ; femelle genasi de l'eau ; barde niveau 9 ; Planaire ; Signe de l'Un ; humanoïde de taille M (1m80) ; FP 10 : DV 9d6, pv 40 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 15 (pris au dépourvu 14, contact 15) ; attaque au corps-à-corps +9/+4 (couteau ceinture +3, 1d3+3, 19-20/x2) ; Attaques spéciales : *fascination*, *suggestion* ; Particularités : contre-chant, inspiration vaillante +2, musique de barde, savoir bardique 1d20+18, inspiration talentueuse, inspiration héroïque, capacités de faction, résistance au froid (10), *brume de dissimulation* (1/jour, NLS 9) ; étouffement, vision dans le noir (18m), respiration aquatique (permanent), bonus aux js ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +7, vigueur +3, volonté +9. (+2 contre les sorts et pouvoirs magiques)

Caractéristiques : force 11, dextérité 12, constitution 10, intelligence 17, sagesse 10, charisme 16.

Compétences : art de la magie +10, bluff +13, concentration +8, connaissance (histoire) +10, connaissance (Sigil) +10, connaissance (factions) +10, déplacement silencieux +9, diplomatie +11, discrétion +9, perception auditive +7, psychologie +6, renseignement +13, représentation (chant) +15, représentation (déclamation) +15*, représentation

(danse) +15*, représentation (scène) +15*, utilisation d'objets magiques +11.

*voir artiste polyvalent

Dons : artiste polyvalent* (3 formes de représentation), forte personnalité*, prestige, savoir rare*

*dons du Codex aventureux

Sorts (3/4/4/3, NLS : 9, DD 13+niveau du sort):
0ème niveau : *berceuse*, *détection de la magie*, *repérage* ; 1er niveau : *altération de la parole**, *armure* (a), *charme-personne*, *rire irrésistible de Tasba* ; 2ème niveau : *communication avec les alliés**, *présent forcé**, *détection des pensées*, *violon d'os** ; 3ème niveau : *accord dissonant**, *allegro**, *bagou*.

*sorts du Compendium Arcanique.

Etouffement (Ext) : le toucher de Prisine éteint les torches, les feux de camp, les lanternes ouvertes et toute flamme de taille G ou inférieure. Elle peut dissiper un feu magique comme si elle utilisait *dissipation de la magie* (NLS 9).

Possessions : *couteau ceinture* +3 (se fond dans la ceinture, +10 aux jets pour le dissimuler)

Capacités de faction : +4 aux jets de volonté pour percer les illusions

Faiblesses de faction : -2 aux jets de psychologie (inclus)

Terwolfe ; mâle bariaure ; Planaire, Signe de l'Un ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G ; FP 3 : DV3d8, pv 14 ; Init -2 ; VD 9m ; CA 11 (pris au dépourvu 11, contact 7) ; BAB +5/ lutte +10 ; attaque au corps-à-corps +5 (massue, 1d10+6, 20/x2) et +1/+1 (2 sabots, 1d6+4, 20/x2), ou à distance +1 (arc long composite de force +1, 1d8+1, 20/x3) ; Attaques spéciales : charge en puissance (charge tête baissée, +5 au toucher, 2d6+4, 20/x2) ; Particularités : capacités de faction, résistance à la magie (11), traits de bariaure ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CB.

Jets de sauvegarde : réflexes +1, vigueur +3, volonté +2 (+4 contre les sorts et les pouvoirs magiques).

Caractéristiques : force 18, dextérité 7, constitution 10, intelligence 10, sagesse 8, charisme 12.

Compétences : acrobatie -3, déplacement silencieux +1, détection +7, diplomatie +3, discrétion -3, dressage +7, perception auditive +6, psychologie +2, saut +9, survie +5.

Dons : attaque en puissance, tir à bout portant.

Traits de bariaure : *quadrupède*, +4 pour résister aux bousculades et croc-en-jambe. Capacité de charge x1,5, doit porter une barde plutôt qu'une armure classique. Incapable de porter des bottes.

Possessions : massue (5 p.o.), barde d'écaillés (200 p.o.).

Valeur de l'équipement : 205 p.o.

Capacités de faction : +4 aux jets de volonté pour percer les illusions Faiblesses de faction : -2 aux jets de psychologie (inclus)

Inspecteur Christopher Verdue

Quartier de La Dame

copyright 1999 Alec Fleschner & Jon Winter,
dessins de Karl Mikalsen

Primaire/ mâle humain/ psion niveau 13/
Harmonium/ LB

De nombreux crimes sont commis quotidiennement dans Sigil. Et malgré l'efficacité et la rapidité de l'Harmonium, certains criminels sont suffisamment intelligents pour échapper aux poursuites. Quand les investigations s'arrêtent, que les criminels sont introuvables, ou que la loi a été bafouée sans que l'on ne trouve aucun responsable, alors on appelle l'Inspecteur Christopher Verdue. En quelques minutes, il peut découvrir le coupable. La rumeur dit que Christopher a été capable d'épingler la cellule Anarchiste qui avait infiltré l'Harmonium, et dont le chef Omar était parvenu au poste de factol dans le but de démanteler la faction.

Physiquement, Christopher est surprenant. Il est très grand et mince, et extrêmement calme. Il porte en permanence ses lunettes noires ainsi qu'un imperméable, qui est selon lui le symbole de son statut sur son monde natal. Son imperméable est de couleur ocre, frappé d'un large blason aux couleurs de l'Harmonium sur le dos. Il est également connu pour son étrange manie de se ballader avec des pistolets à barillet toujours chargés. *[notes de Voilà ! : les pistolets à barillet sont de petites arquebuses tenues à une main provenant de Toril. Ils sont rares, même sur Toril, et personne ne sait qui les fabrique. Il semblerait que ces armes soient juste apparues du jour au lendemain. Mais encore une fois, les gens sont surpris que les Pimaïres sachent quoi que ce soit, mais encore plus qu'ils puissent savoir quelque chose qu'eux ignorent : l'utilisation d'un pistolet, par exemple.]*

Christopher est très calme et parle peu avec les autres Têtes-de-Bois. Il est réservé et passe son temps dans son bureau à remplir des formulaires et des rapports concernant une affaire ou une autre. Quand il n'y est pas, il parcourt les rues de Sigil, la plupart du temps pour enquêter sur un autre crime, ou bien pour passer voir ses contacts. De toutes façons, il est toujours en mission même quand il n'est pas à la Caserne.

Le passé de Christopher est complexe. Lors de son recrutement, il dévoila qu'il était né sur le monde primaire de Kronn, un monde où les pouvoirs psioniques sont considérés comme un art. C'est là qu'il a perfectionné ses pouvoirs de clavoyance dans une école de magie. Il y a gagné en prestige à travers sa cité et est devenu un enquêteur de grand talent. Il se trouva qu'un jour, un groupe de tanar'ris fit son apparition juste devant les portes de la ville (les fiélons avaient endommagé un portail qui devait les conduire sur un champ de bataille de la Guerre Sanglante). Voyant la cité, ils décidèrent que ce pouvait être un refuge pour les baatezus, et ils entreprirent de la détruire. La garde de la cité se battit avec vaillance et parvint finalement à tuer les fiélons avec l'aide d'un groupe d'aventuriers qui se trouvait à proximité. Cependant, les pertes furent sévères, et la cité avait été presque rasée durant la bataille. Christopher fut immédiatement envoyé interroger l'un des fiélons captifs (un bar-luga). Il l'attacha et essaya de le sonder, mais le choc mental avec l'esprit du fiélon lui fit aussitôt perdre la raison.

Il fallut de nombreux sorts de haut niveau et de longs mois de repos pour qu'il recouvre ses facultés. Pendant ce temps, le bar-luga avait été tué après avoir tenté de s'enfuir, et la ville avait été reconstruite. Christopher, toutefois, en voulait toujours aux fiélons qui avaient saccagé la ville. Il ne se rappelait que de fragments de ce qu'il avait vu dans l'esprit du fiélon, mais ces souvenirs épars étaient suffisants pour qu'il connaisse l'existence des Plans Extérieurs. Sans attendre, il se rendit à la capitale et demanda audience au roi. Là, il

raconta toute l'histoire et ce qu'il avait appris de l'esprit du fiélon. Le roi s'offusqua en apprenant que les fiélons pouvaient se déplacer aussi facilement, et envoya l'homme le plus sage du royaume pour l'aider et le conseiller.

Une assemblée extraordinaire d'experts des Plans Extérieurs eut lieu (bien que ces experts n'aient pas la moindre idée de ce que pouvaient être les Plans Extérieurs). Ils délibérèrent pendant des jours, puis décidèrent d'un plan d'action pour éliminer les fiélons (seuls des Primaires auraient pu penser pouvoir bannir le mal du Multivers !). Ils rassemblèrent un groupe d'aventuriers expérimentés autour de Christopher Verdue, "l'expert en fiélons", et les envoyèrent dans la Plaine des Portails Infinis grâce à un sort de voyage entre les plans. Dès leur arrivée, ils entreprirent de châtier les fiélons. Après une rencontre avec une bande de Vrocks qui les massacra tous à l'exception de Christopher Verdue, celui-ci se dit qu'il devait y avoir un meilleur moyen d'en venir à bout.

Usant de ses pouvoirs, il trouva un portail vers Sigil, et se rapprocha de l'Harmonium une fois qu'il eut découvert qui était qui dans cette étrange cité. C'est le coatl Malkalotl qui présenta le premier à Verdue les idéaux de la faction ; le psioniste était à deux doigts de commencer un combat avec un glabrezu dans le Grand Bazar quand le coatl lui souffla un avertissement. Le psioniste primaire fut surpris de découvrir des défenseurs de la loi dans une cité aussi infestée de fiélons que la Cage, mais après leur rencontre fortuite, ils devinrent de bons amis, et Malkalotl n'eut pas de mal à convaincre Verdue de rejoindre la faction. Les Têtes-de-Bois furent enthousiasmés d'avoir un psioniste qui puisse espionner leurs ennemis et obtenir de précieuses informations à partir de n'importe quel objet. Christopher fut immédiatement enrôlé et après un entraînement, promu au titre d'Inspecteur. Plus récemment, il a été nommé à la place du numéro trois de la faction, Havrm Ghex, qui a été remplacé à la suite des nombreux scandales de la célèbre

affaire Cadre (voyez SIGIS pour plus d'informations à ce sujet).

Mais qu'a donc Christopher qui le rend différent des autres voyants ? Et bien, après être arrivé à Sigil, il a suivi un entraînement auprès de Thak'rok (Primaire/ thri-keen femelle/ psioniste niveau 19/ Hommes-Dieux/ N), une Athasienne initiée à la clairvoyance. Grâce à cela, il a pu développer des talents qui n'existaient pas sur Kronn, telle la science de l'éveil cosmique, qui fait de lui l'un des plus puissants devins de tout Sigil. La chanson court qu'il aurait même trouvé un moyen de sonder les fiélons sans avoir à en subir les effets néfastes.

« Vous cherchez une aiguille dans une botte de foin ? Appelez Verdue.

Vous avez un meurtre sur les bras et votre seul indice est le cadavre lui-même ? Appelez Verdue.

Christopher Verdue est l'homme que l'on appelle quand tout le reste a échoué. »

Memo de l'Harmonium

En fait, ça constitue le "jardin privé" de Christopher. Son objectif de départ d'éradiquer les fiélons est toujours d'actualité, même s'il réalise à quel point cela peut être futile à l'échelle multiverselle. Mais cela n'a pas empêché le psioniste d'adhérer au plan de Règle-De-Trois pour mettre fin à la Guerre Sanglante, et il a découvert un bon nombre des espions de Shemeshka la Maraudeuse (l'un de ses agents dans l'Harmonium a été arrêté et exécuté récemment, au grand dam du Roi du Commerce) !

Ce psioniste plein de ressources a également découvert récemment que le chef des thri-keens, Zer'Tik, n'est pas vraiment ce qu'il semble être, et a demandé à l'Harmonium de garder sur lui un œil vigilant. Verdue et Malkalotl souhaitent nettoyer l'Harmonium des baatezus, et si Zer'Tik commet une erreur, ils seront les premiers à utiliser leurs pouvoirs pour le faire renvoyer.

Toutefois, bien qu'il connaisse les complots que trament la plupart des fiélons, il ne peut pas toujours agir à sa guise, puisque dans la Cage, chacun a le droit de penser ce qu'il veut (pour l'instant). Mais Verdue sait souvent à l'avance quand des rencontres sont organisées, et le signale aux patrouilles de Têtes-de-Bois, qui se chargent de gâcher la fête.

Verdue garde également un œil ouvert sur les activités de Zeines Pauch, du SIGIS ; la chanson dit qu'il serait une espèce de fauteur de trouble Anarchiste. Le fait est que l'Harmonium n'apprécie pas du tout la liberté de ton du SIGIS, et ils sauteront sur la première occasion pour leur mettre des bâtons dans les roues. Verdue meurt d'envie de sonder l'esprit des rédacteurs de ce journal, pour savoir comment ils découvrent aussi rapidement tous ces secrets.

En fait, si Verdue est si utile à la faction, pourquoi l'Harmonium ne recrute-t-elle pas davantage de psionistes Primaires et Planaires pour résoudre tous leurs problèmes et espionner les autres factions ? Et bien, la principale raison est que les clairvoyants sont rares. Les psionistes sont rares et peu d'entre eux choisissent de se spécialiser dans la clairvoyance. Les entraîner est également fastidieux. Les Arts Psioniques sont une discipline contraignante, et demandent un talent naturel à la base. Malgré les bénéfices qu'ils en tirent, ni l'Harmonium, ni Verdue n'ont le temps d'investir dans les pouvoirs psioniques. C'est pourquoi l'Harmonium devra pour l'instant se contenter de son unique clairvoyant. Mais croyez-moi, ils n'ont pas à s'en plaindre...

Wei Minh Lee

Quartier de La Dame

Dans le Quartier de La Dame, on peut trouver celui qui est connu sous le nom de Wei Minh Lee (Planaire/ mâle humain/ voleur niveau 14/ N), qui prétend être un Potentiaire de Shou-Hsing, le seigneur de la longévité. Il dit avoir reçu une pomme de l'arbre de

jeunesse et ses serviteurs vendent des potions de jeunesse, de l'eau dont on dit qu'elle a été en contact avec la pomme. La vérité, c'est que la pomme existe bien, mais il se trouve que Wei Minh l'a volée. Il ne doit sa survie qu'à ses gardes du corps et à la protection de La Dame qui le met à l'abri du courroux divin.

Un jour, un vrai Potentiaire du dieu viendra réclamer le fruit avec pour intérêt la tête du voleur et les autres Chevaliers oublieront qu'ils n'ont jamais connu Wei Minh Lee. Mais d'ici là, il prospère et ses potions marchent vraiment, comme des *potions de longévité* de moitié puissance.

Ylem

Une tour en mauvais état dans la Ruche

Localisation : mène des recherches magiques dans sa tour en ruine de la Ruche ou parcourt la Cage pour interpréter les « lois » de Sigil.

Personnalité : impressionable, humble, systématique.

Comportement : Ylem est ignorant des us et coutumes de Sigil et il fait souvent l'erreur d'interpréter des coïncidences comme étant des règles. On peut aisément l'aborder, mais il ne répond pas aux gens qui l'implorent ou l'insultent, faute de comprendre ces émotions.

Combat : Ylem ne répond pas aux attaques avec colère mais avec enthousiasme, heureux de pouvoir participer à un échange si curieux. Il préfère dans ce cas utiliser la magie (comme il aime à « créer » des choses) mais il utilisera ses autres armes s'il le faut.

De nombreux modrones se font tuer lorsqu'ils empruntent la Grand Route lors de la Grande Marche Modrone. Certains, cependant, renaissent. Ylem est un monodrone qui a été capturé par un slaade rouge, comme sa horde traversait la dernière strate des Limbes. Ces biges chaotiques traitèrent ce monodrone sans nom comme ils le font pour tous les lascars qu'ils attrapent : ils lui injectèrent des œufs de slaade et l'envoyèrent dans un camp où il fut retenu prisonnier. En trois mois, un bébé slaade bleu naquit dans le monodrone mais au lieu de sortir d'Ylem (ce qui aurait sans doute tué le modrone), le slaade fusionna avec le corps de chair et de

métal du modrone. Et l'influence chaotique de cette créature nouvellement née changea ce modrone loyal en renégat à sa race.

L'apparence du modrone changea, elle aussi, comme il prit le nom d'Ylem et l'apparence d'un quadrone. Exactement haut d'un mètre quatre-vingt, Ylem a un corps en forme de cube avec un visage d'un mètre de large. Ses deux bras d'un mètre de long font le juste équilibre avec ses deux jambes de la même longueur. Il a de petites ailes inutiles sur le dos qui paraissent faites d'aluminium froissé. Son visage plat orne la face "frontale" du cube, présentant quelques traits humains même s'ils ne laissent transparaître aucune émotion. Le seul trait qui signe son étrange renaissance est le tatouage d'une étoile rouge sur son front, marque typique des slaades qui utilisent de tels signes pour distinguer leurs statuts sociaux.

Lorsque les geôliers d'Ylem remarquèrent ce qui s'était passé, ils relâchèrent le modrone, espérant qu'il retournerait sur Méchanus et instillerait une parcelle de chaos dans ce Plan mécanique. Mais pour la première fois, la boîte à cerveau d'Ylem généra des idées – et dans son idée, Méchanus était le dernier endroit où il aurait voulu aller.

Au lieu de ça, il chercha un portail vers Sigil, un endroit intrigant par lequel aucune Marche Modrone n'était jamais passée. Lorsqu'il arriva dans la cité des Portes, les gens prirent son tatouage pour une simple marque destinée à le distinguer des autres quadrones. Et lorsqu'Ylem tenta de "répertorier" la cité, il prit les événements s'y déroulant pour des coutumes et des règles (même renégat, il était poussé par le besoin de trouver de l'ordre dans son environnement).

Ainsi, Ylem apprit à frapper les autres sur la tête comme une forme courtoise de remerciement (selon la pratique qu'il avait pu observer chez les officiers de la loi, l'Harmonium). Il s'aperçut aussi qu'à chaque fois qu'un bariaure trébuchait sur un pavé déchaussé, un tieffelin aux alentours se faisait

voler (Ylem se fait un devoir de mettre tous les tieffelins en garde à ce sujet).

Pire encore fut la tentative d'Ylem de se montrer sociable en ajoutant du jargon sigilien dans son phrasé. Le modrone apprit bien des mots, mais pas le contexte dans lequel on les utilise ni le réel sens qu'ils revêtent. "*Salut, bige*", lance-t-il aimablement aux grossiums comme aux bibards du coin, "*personne a du jonc dans le Livre des Morts aujourd'hui ?*"

Enfin, Ylem tourna suffisamment dans Sigil pour trouver un nouveau foyer : une tour abandonnée "architecturalement solide" (selon lui) dans la Ruche, un bâtiment dont la façade croulante ne semble tenir que grâce au lierre-rasoir qui la couvre, les deux étant aussi entrelacés que des siamois. Ylem en chassa les rats-crânes, et passa six jours à rénover l'intérieur du bâtiment. Puis, il eut un étrange sentiment.

"*J'ai trouvé un hobbie*", se dit Ylem, ravi par cette expérience nouvelle (sans doute une bouffée chaotique inspirée par son côté slaade). "*Je vais étudier la magie.*" Le modrone alla jusqu'à la librairie de Kesto Lesyeuxbrillants, le Voile Ecarté. Là, il décida de suivre les lois de Sigil et remercia Messire Cleve, le bodak assistant Kesto. Cette marque de bonne éducation fut récompensée : le bodak le frappa en retour, et il ne fallut pas longtemps avant que le propriétaire de la boutique vint en courant à la rencontre d'Ylem. "*Tu cherches les ennuis, mon ami ?*", demanda Kesto.

"*Merci pour ton soltif, bige*", répondit Ylem, "*je ne relèverai pas cette remarque, mais premièrement, je veux des livres sur la magie. Je suis fasciné – oui, emballé par cette idée. Cette pratique est une espèce de mélange entre chaos et loi, et c'est très excitant. Avec la bonne méthode, je pourrai contrôler l'azimuté, l'incontrôlable.*"

Kesto, même s'il n'avait pas saisi tout ce qu'avait dit Ylem, avait beaucoup à dire à ce sujet, même si Ylem ne supporta pas ce moulin à paroles. Il quitta le magasin avec un

grand sac de livres, les dévora dans la solitude de sa solide maison. Peu de temps après, il était devenu un véritable lanceur de sorts. Mais Ylem se sentait, d'une certaine manière... vide, lorsque les effets de ses sorts se dissipaient. Il voulait créer quelque chose qui dure (le slaade en lui devait lui imposer son envie pressante de se reproduire).

En tant que renégat modrone, il ne pouvait pas se diviser en deux nouveaux individus, donc il décida de créer quelque chose à partir de rien. En fait, à partir de l'énergie-fantôme de sorts ayant échoués. Aucun mage sain d'esprit ne cherche à évoquer une telle énergie-fantôme. Ces énergies spirituelles ne font que bouger d'un endroit à l'autre, se nourrissant de magie pour maintenir leur illusion de vie. Mais le besoin de création d'Ylem ne connaissait pas de limite.

Il ne trouva ni règles ni lois gouvernant la création d'énergie-fantôme, donc il essaya naturellement d'imposer les siennes. Il chercha même à bidouiller un sort de croissance végétale dans l'espoir de faire pousser de l'énergie-fantôme à partir du lierre-rasoir qui envahissait sa tour (Ylem était lui-même le mariage réussi de deux êtres, donc pourquoi n'aurait-il pas pu lier ces deux vies-là ?) Ylem pensa que ça n'avait rien donné – mais il n'avait pas réalisé que son expérience avait créé une conscience, qui dès lors, anima ce lierre-rasoir.

Plus tard, Ylem commença à chercher des explorateurs désireux de l'aider dans ses recherches. Ses rencontres avec le publicitaire Harys Hatchis sont gênées par le fait qu'Ylem réagit difficilement aux surprises, alors qu'Harys a fait de l'imprévu sa spécialité. C'est une autre loi de Sigil qu'Ylem a appris : les gens payent les autres pour faire des choses dangereuses à leur place.

Lorsqu'Ylem trouve un aventurier ou un groupe motivé, il leur donne des clés de sorts avec des défauts et les envoie à un endroit particulier d'un plan choisi pour qu'ils jettent des sortilèges dans des conditions spécifiques. Le modrone espère que la clé défail-

lante à laquelle on ajoute des conditions particulière pour lancer les sorts créera de l'énergie-fantôme. Pour obtenir son jonc, le groupe d'aventurier doit retourner voir Ylem et lui décrire la mission en détail (et au cas où, l'énergie-fantôme).

La titan Zadara a appris l'existence des expériences d'Ylem (elle aussi emploie le publicitaire Harys Hatchis) et finance ses travaux au nom de la connaissance. La raison en est que Zadara espère qu'Ylem découvrira le moyen de créer l'énergie-fantôme d'un sort de *portail*. Une telle créature aurait sans doute des pouvoirs de voyage interplanétaire et pourrait peut-être se téléporter vers ou depuis Sigil à volonté (Zadara connaît quelques matois qui la payeraient cher pour ce genre d'aide).

Malgré son nouveau sponsor, Ylem est de plus en plus frustré par le manque de résultats. Il est sûr que des lois gouvernent la création d'énergie-fantôme. Il doit y avoir des raisons qui la font apparaître certaines fois et pas d'autres. Et si Ylem ne découvre pas bientôt ces lois, il lui faudra sans doute imposer les siennes.

Ylem ; mâle modrone renégat ; magicien niveau 5 ; Planétaire ; Extérieur de taille M ; FP 7 : DV 5d4+15, pv 25 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 19 (pris au dépourvu 19, contact 19) ; attaque à distance +4 (*fronde chercheuse* +2, 1d4+2, 20/x2) ; Particularités : appel de familier, vision dans le noir 18m, forme métallique, résistance à l'acide, au feu et à l'électricité (10) ; AL LN.

Jets de sauvegarde : réflexes +2, vigueur +4, volonté +4.

Caractéristiques : force 9, dextérité 12, constitution 16, intelligence 19, sagesse 10, charisme 8.

Compétences : art de la magie +12, concentration +11 (+15), connaissance (Sigil) +12, connaissance (mystères) +12, décryptage +12, profession (chercheur) +8.

Dons : écriture de parchemins, extension de durée, magie de guerre.

Sorts (4/4/3/2, NLS : 5 , DD 14 + niveau du sort) : 0ème niveau : *copiste, lecture de la magie, détection de la magie, bêtèment* ; 1er niveau : *alarme, couleurs dansantes, feuille morte, image silencieuse* ; 2ème niveau : *cécité, toile d'araignée, armure durée étendue* (a) ; 3ème niveau : *rapidité*.

Possessions : *fronde chercheuse* +2 (Ylem peut viser une créature camouflée sans risque d'échec), billes de frondes rangées dans de petites boîtes à son côté gauche.

Zadara

Dans sa demeure du Quartier de La Dame, rendant visite aux différents artistes de la ville ou marchant incognito dans les rues de la ville.

Personnalité : robuste, egoïste et ambitieuse.

Comportement : Zadara est autoritaire, a une présence très dynamique, et semble tellement pleine de vie qu'elle en donne aux autres. Sa voix profonde, ses rires tonitruants et sa gestuelle très théâtrale soulignent bien son goût vorace pour l'existence. La plupart des choses l'amuse.

Combat : lorsque Zadara quitte sa demeure, elle porte son *maillet des titans* ; elle ne se privera pas de l'utiliser mais réservera le pouvoir *d'éclair* aux situations désespérées. Elle utilise sa magie assez souvent pour mettre ses opposants dans des situations délicates plutôt que pour les détruire.

Zadara la Titan est une concurrente de Shemeshka la Maraudeuse. En effet, la riche et robuste Zadara possède une véritable fortune. On la voit rarement marcher dans les rues de Sigil : elle préfère rester dans sa grande maison de pierre, recouverte de lierre-rasoir, dans le Quartier de La Dame, où elle se propose de « sponsoriser » les idées des autres.

Les gardes de Zadara, deux archons épée déchus nommés Kubriel et Gog (Planaire/ mâles archons/ DV 10/ LN) – attendent devant la massive porte de bois de sa maison. Kubriel accueille les visiteurs et transmet leurs requêtes à la seule autre ouverture du bâtiment (une petite fenêtre en forme d'arche). Si cela plaît à Zadara, on fait entrer le visiteur en ouvrant la lourde porte. Sinon, Kubriel revient pour faire partir le visiteur.

Bien entendu, un bige que l'on a renvoyé trouverait un accueil différent s'il s'avisait de revenir le lendemain. Zadara vit recluse (certains disent qu'elle a peur, même si personne ne sait ce qui pourrait bien effrayer un titan) et elle rencontre seulement les gens qu'elle « sent bien ». Si elle a déjà eu un

visiteur ou deux dans la matinée, elle peut ne recevoir plus personne d'autre dans la journée, même quelqu'un qui proposerait une affaire sûre.

Comme prêteur d'argent, Zadara est aussi lunatique quand il s'agit de parrainer un projet. Elle fonctionne à l'instinct. Même quand la personne propose des garanties fiables et défend son projet de manière éloquente, il arrive que Zadara refuse, riant et avalant le contrat qu'elle était en train de signer.

Zadara peut aussi être pire que ça. Une histoire se passant dans le Quartier raconte que trois marchands d'épices, qui avaient fait appel à elle, étaient en fait des diantrefosses métamorphosés qui voulaient se venger. Zadara utilisa le *maillet des titans* incrusté de gemmes qui était accroché au mur de son bureau et décima les fiélons avant qu'ils ne comprennent ce qui s'était passé.

Occasionnellement, et indépendamment de la proposition qui lui est faite, elle prête du jonc (à des taux élevés) à ceux qu'elle pense avoir de bonnes chances de la rembourser, d'une façon ou d'une autre. Zadara se considère aussi comme la patronne des arts, appréciant et achetant souvent de pièces rares ou exotiques. Quand elle a des intérêts dans le travail d'un artiste inconnu, c'est moins le côté esthétique qu'émotionnel qui donnera de la valeur à l'oeuvre.

Les pressentiments de Zadara se révèlent rarement faux. Elle, comme tous les titans, a un pouvoir unique lié à sa personnalité et son royaume d'influence : le sien, c'est le potentiel. Juste en étudiant un matois, elle peut savoir si un jour, il produira quelque chose d'intéressant et par la même, pourra lui être d'une aide conséquente (financièrement parlant). Un bariaure bibard peut un jour acquérir de la renommée et un factor peut très bien se retrouver dans le Livre des Morts demain. C'est ce qu'arrive à sentir Zadara.

Le plus grand talent de Zadara, c'est de faire fructifier son or. C'est probablement son

seul talent, diraient certains. Zadara rit de ce genre de diffamation, car son seul talent, comme ils disent, est suffisant.

Zadara est plus riche que les habitants de Sigil ne peuvent l'imaginer. En réalité, elle est secrètement membre de la secte des « Marchands ». Même si elle apprécie les gemmes et les oeuvres d'art, elle a beaucoup d'autres affaires dans Sigil, toutes dévolues à accroître sa fortune et son influence. Tous les membres de sa secte savent que l'argent répond à toutes les questions et que la subtilité est un meilleur chemin vers la fortune que la force.

Généralement, les Marchands restent entre eux, mais Zadara fait souvent affaire avec le duc Rowan Sombrebois, le factol des Marqués. Le duc est en train de concevoir un plan pour gouverner Sigil et Zadara l'aide autant qu'elle le peut car elle sait que s'il atteint son but, il sera heureux de lui rembourser son aide en lui donnant une emprise sur la totalité des affaires de la Cage. Même s'il échouait, il la récompenserait de toute manière pour son aide. Alors, comment pourrait-elle y perdre ?

Zadara se pose aussi comme gardienne de la connaissance, elle met de l'argent dans beaucoup d'affaires qui pourraient s'avérer utiles pour les plans de Sombrebois. Elle supporte aussi Lissandra la chercheuse de portails dans sa quête de connaissance à propos du fonctionnement des portails de Sigil, se mettant en retrait dans cette recherche, prétendant qu'il serait bien vaniteux de sa part de s'attirer la gloire pour quelque chose qu'elle ne fait que financer.

Dans une même optique, Zadara finance les recherches de Ylem, un modrone qui tente des expériences, qui, selon Zadara, pourraient amener à la découverte d'une créature possédant le pouvoir d'entrer et de sortir de la Cage à volonté.

La githyanki Djhk'nlarr doit aussi son travail à la fortune de Zadara. Cette githyanki a commencé à faire des cartes des différents Dédalles afin de les revendre à prix d'or. La

titan espère qu'à terme, la githyanki trouvera un secret sur les Dédalles pouvant aider Rowan Sombrebois, si jamais il devait finir sa route de cette manière.

Bien sûr, Zadara n'a pas mis tous ses œufs dans le même panier. Elle soutient aussi des personnes dont le travail n'aide d'aucune manière le Duc, mais qui, de toute manière, lui sont profitables. Comme Xideous, le gehreleth, qui écrit un livre permettant aux mages humains d'invoquer plus facilement des yuguloths. Ou Koe, un renégat asura, qui vend des armes des Plans Supérieurs aux armées baatezus et tanar'ris. Les fiélons se tuent plus facilement entre eux.

Zadara aime l'ironie. Elle a dit un jour d'une voir basse, sa tête revenant en arrière avec un grand rire : *« tout le monde devrait avoir le droit de faire de l'argent pour moi ! »*

Il est naturel, avec l'argent qu'elle possède, que les autres nantis de la ville l'aient remarqués. L'ogre mage Estavan, qui travaille pour le Consortium de Commerce, après lui avoir envoyé un cadeau de grand prix, l'a invitée à son bureau. Zadara connaissait la réputation d'Estavan, qui en principe ne se déplace jamais dans Sigil. Elle l'invita donc à venir, lui, lui rendre visite à elle. Celui-ci envoya des représentants que Kubriel et Gog renvoyèrent.

Alors, Estavan fit appel à l'amour pour l'Art de Zadara et lui envoya un portrait de lui-même avec un contrat accroché dessus. Elle fit comme si le portrait était véritablement Estavan et négocia avec le tableau, puis renvoya au seigneur marchand une note avec unique pièce de cuivre pour l'affaire (faux Estavan, faux contrat, faux prêt). Zadara est très joueuse.

Shemeshka la Maraudeuse est une autre affaire. Zadara ne prend aucun plaisir à traiter avec cette yuguloth qui tente d'avoir la mainmise sur tout Sigil. Elle adopte donc une position défensive sur ce qu'elle estime être son territoire. Shemeshka est vexée par le fait que ses espions ne parviennent jamais à lui

donner des informations sur les affaires de la titan.

Zadara se considère supérieure à Shemeshka ou à Estavan. En fait, elle se considère comme supérieure à tout le monde. Ceci est explicable : avant de venir à Sigil, elle était sur le monde Primaire sans magie de Rublia. Quand elle était apparue aux habitants de ce monde, utilisant des sorts comme *illusion majeure*, *tempête de feu*, *rappel à la vie* et autre, on l'avait prise pour une déesse (sa taille avait facilité cette supercherie). Elle n'avait pas refusé cela et son ego s'était bien accommodé de la situation !

Le peuple de la principale cité de ce monde où elle s'était installée travaillait pour elle, lui apportant nourriture et richesses. Après quelque temps, le vrai dieu de ce monde – un puissant dieu du nom de Skeartim – vit qu'il perdait des fidèles au bénéfice de la titan. Il voulut la mettre dans le Livre des Morts, mais Zadara s'échappa vers Sigil, le seul endroit du Multivers où elle était protégée des dieux.

Heureuse du refuge qu'elle avait trouvé, Zadara se sentait tout de même seule et isolée. Elle ne pourrait jamais plus mettre un pied hors de Sigil, ou du moins, pas jusqu'à ce que Skeartim l'ait oubliée. Elle ne peut pas même rentrer en Arborée, son plan d'origine ; son *maillet des titans* est d'ailleurs la seule chose qu'elle garde de l'époque où elle résidait sur le Mont Olympe.

Plus que tout, ce qui lui manque, c'est de pouvoir jouer avec les mortels comme avec des marionnettes, ou même les trésors qu'elle possédait quand elle était considérée comme une déesse. C'est un peu pour ça qu'elle fait aujourd'hui partie de la secte des Marchands. Après tout, sa grande taille n'est plus considérée ici comme une façon d'être supérieure socialement ; c'est pourquoi l'argent pourra la satisfaire.

De toute manière, comme tous les Marchands (et les fugitifs), elle fait profil bas. Elle reste derrière les murs de sa grande

maison, ne sortant que pour des ouvertures de musée ou des expositions d'art (les réjouissances de la Salle des Fêtes sont difficiles à ignorer). Cachée par la magie ou l'obscurité, il lui arrive de marcher seule dans le Quartier, protégeant sa bourse des voleurs.

Zadara mesure près de 10 mètres et porte une cape de velours bleu nuit parcourue d'étoiles blanches (des gemmes de cristal qui brillent quand elle marche). Sa peau est d'un marron sombre, ses cheveux d'ébènes sont coupés courts, faisant apparaître encore plus intenses ses grands yeux bleus, son piercing de diamant au nez et ses magnifiques dents blanches. Elle porte des sandales peintes en doré.

Avec toute sa richesse et son pouvoir, Zadara doit rester hors des feux de la rampe le plus souvent possible, ce qui est difficile, avec l'ego qu'elle possède. Elle reçoit des visiteurs, mais ne fait que rarement appel aux autres. Elle est encore dans la ligne de mire de Skeartim, qui enverra dès qu'il pourra un de ses Potentiaires faire le sale boulot. Zadara peut juste espérer qu'avec assez de jonc et d'influence, elle pourra se libérer de la peur qui la ronge. Jusqu'à ce jour, elle ne pourra pas quitter Sigil.

Ça n'est pas innocent d'appeler Sigil « La Cage ».

Zadara la titan ; femelle Titan ; Secte des Marchands ; Primaire ; Extérieur (Chaos, extraplanaire) de taille TG ; FP 21 ; DV 20d8+280, pv 370 ; Init. +1 ; VD 18m ; CA 38 (contact 9, pris au dépourvu 37) ; attaque au corps-à-corps +37/+37 /+27/+22 (*masse de démolition* +3, 4d6+30, 20/x2, allonge de 4,50m) ou +34/+34 (coups, 1d8+16, 20/x2, allonge de 4,50m) ; Attaques spéciales : arme disproportionnée, pouvoirs magiques ; Particularités : RD 15/loi, résistance à la magie (32), vision dans le noir (18m) ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de secte ; AL N.

Jets de sauvegarde : réflexes +13, vigueur +26, volonté +21.

Caractéristiques : force 43, dextérité 12, constitution 39, intelligence 21, sagesse 28, charisme 24.

Compétences : art de la magie +17, artisanat (tissage) +28, bluff +19, concentration +37, connaissance (plans) +28, déguisement +7 (+9 pour tenir un rôle), détection +32, diplomatie +11, équilibre +7, escalade +22, fouille +28, intimidation

+32, natation +16, perception auditive +32, premiers secours +20, psychologie +32, représentation (art oratoire) +30, saut +38, survie +9 (+11 pour suivre une piste).

Dons: attaque en puissance, combat en aveugle, coup fabuleux, enchaînement, pouvoir magique rapide (*éclair multiple*), science de la bousculade, science de la destruction.

Pouvoirs magiques : à volonté : *charme-monstre* (DD 21), *détection de l'invisibilité*, *dissipation suprême*, *éclair multiple* (DD 23), *image prédéterminée* (DD 22), *immobilisation de monstre* (DD 22), *invisibilité*, *lévitation*, *métamorphose* (forme humanoïde uniquement, durée 1 heure), *soins critiques* (DD 21), et *tempête de feu* (DD 24), *châtiment sacré* (DD 21), *délivrance des malédictions* (DD 21) et *lumière du jour* ; 3/ jour : *convocation d'alliés naturels IX*, *parole du Chaos* (DD 22) et *passage dans l'éther* ; 1/jour : *dédale*, *restauration suprême*, *nuée de météores* (DD 26) et *portail* 1/jour. NLS 20, DD liés au charisme.

Possessions : *amulette d'armure naturelle* +5, *anneau de protection* +5, *masse de démolition* (cette masse d'armes lourde en adamantium +3 a un bonus d'altération de +5 contre les créatures artificielles. Chaque fois qu'elle réussit un critique sur une de ces créatures, elle le détruit aussitôt (pas de jet de sauvegarde). Son facteur de critique passe de x2 à x4 contre les Extérieurs.

Faiblesse de faction : du fait de son appartenance à la secte des Marchands, Zadara n'a pas le droit de faire un investissement qui ne soit pas rentable (elle doit au moins récupérer 100% de la mise).