

LE C ⊕ M P L ⊕ T

Ce scénario est fait pour des joueurs et des personnages bas niveau, voire novices (niveau 1 à 3). Il est fait pour un groupe dont au moins un membre est récemment entré dans la faction des Marqués.

Ambiance

Il s'agit d'une enquête assez linéaire, qui va amener les pjs Marqués à douter de leur propre faction. La découverte progressive d'un complot mettant en scène l'ambition de certains, des alliances étranges et une organisation secrète doit rappeler toute une littérature du genre, notamment la série de bande dessinée « XIII », dont l'idée de tatouage est reprise.

Résumé

Un complot est monté par une conjuration secrète pour abattre La Dame des Douleurs en tuant un à un les dabus, ses serviteurs. Ce complot est initié par Rowan Sombrebois, le factol des Marqués et plusieurs autres membres de cette faction. Sombrebois, peu après son accession au rang de factol et avant le scénario officiel « *La Guerre des Factions* », veut déjà supplanter Notre-Dame des Douleurs dans Sigil.

Lors d'une tentative d'assassinat ratée, les dabus ont capturé et interrogé le tueur, qui s'est avéré être un Marqué et qui, sans savoir exactement qui, a révélé qu'un grossium de sa faction était aux commandes de ce complot.

Les dabus ont donc sollicité directement le factol des Marqués pour qu'il fasse la lumière sur cette affaire et le nettoyage au sein de sa faction. Faute de quoi, La Dame interviendra et ce sera de mauvais augure pour la faction.

Le factol, mouillé jusqu'à l'os, planifie avec un de ses factors, également impliqué, de faire effectivement une enquête pour faire disparaître les preuves, tout en donnant le change vis-à-vis des dabus, pour gagner du temps.

Le factor Tyen Alloun va donc mettre les pjs sur le coup, leur demandant de mener une enquête discrète et de rédiger un rapport qui sera transmis aux dabus pour que ce « nettoyage » interne à la faction soit fait. En mettant des aventuriers aussi inexpérimentés sur une affaire aussi sensible, Tyen Alloun et le factol s'assurent de pouvoir les faire suivre et effacer toutes les preuves gênantes au fur et à mesure. Ils ont comme but secondaire de désigner un bouc émissaire pour les dabus. Celui qu'ils ont choisi est le factor Aram Oakwright, parent de l'ancienne factole, complètement innocent dans cette affaire mais opposant à Sombrebois dans la faction.

Les pjs sont donc mis sur cette affaire parce que ce sont des béjaunes. Mais s'ils ne se laissaient pas si facilement instrumentaliser et qu'ils étaient capable de mettre à jour l'implication du factor Alloun, voire du factol Sombrebois, que feraient-ils de tous ces soltifs ?!

Introduction

A l'inscription du ou des pjs au sein de la faction des Marqués, ils ont été informés qu'être membre était une chose, mais que pour se prévaloir des avantages de militant, et pourquoi pas monter les échelons de la hiérarchie, il fallait s'engager dans des actions au bénéfice de la faction.

Une telle occasion se présente puisque le ou les pjs Marqués ont reçu une convocation d'un des trois factors de la faction, Tyen Alloun, qui souhaite lui (ou leur) confier une mission de confiance. Le destinataire de cette convocation, doit, pour s'y conformer, réunir un groupe d'enquêteurs (le groupe de pjs), qui sera rémunéré à hauteur de mille pièces d'or pour le groupe. Sens de la confidentialité et astuce

sont de mise dans le choix des enquêteurs. La convocation est prévue pour le lendemain, 2 heures après pic, au 7ème étage des Archives, bureau de Tyen Alloun.



Les Archives

A l'heure de la convocation, après avoir patienté dans le hall d'entrée des Archives, puis dans l'antichambre de son secrétariat, le groupe est introduit dans le bureau du factor par son secrétaire et privés de leurs armes par deux hommes d'arme de la faction, lourdement armés.

Le bureau est une splendeur, richement décoré et aux proportions majestueuses. Il est composé du bureau du factor, de plusieurs armoires, d'un petit salon et du bureau du scribe, qui effectue tous les travaux de rédaction de son chef.

Le factor donne des consignes à des courriers pour plusieurs messages en cours. A côté de son bureau pendent plusieurs cordelettes de velours, sur lesquelles il tire pour faire venir divers serviteurs, gardes, secrétaires et factotums sans avoir à aller les chercher.

En s'adressant aux pjs, Alloun a un sourire sévère et scrutateur, comme s'il tentait de jauger leurs capacités. Il se présente et demande à chaque personnage d'en faire autant, d'indiquer son appartenance à une faction, son degré d'engagement et la confidentialité qu'il peut garantir en travaillant pour les Marqués. Son scribe prend

note de tout ce qui est dit. Un contrat sera formalisé, engageant les pjs à ne révéler rien de leur enquête à quelque tierce personne que ce soit, autre que leur employeur, sans quoi ils ne seront pas payés.

Tyen Alloun prend la parole : *« si je vous reçois personnellement ce jour et que toutes ces précautions sont prises, c'est qu'il faut qu'un minimum de personnes soient au courant de votre enquête. Il n'y a que moi et mon supérieur, le factol Rowan de Sombrebois, qui soyons au courant de ce que je vais vous révéler.*

Les dabus, les énigmatiques serviteurs de La Dame des Douleurs, nous ont prévenu qu'il y avait au sein des Marqués, j'entends parmi les grossiums de la faction, un individu qui complotait contre La Dame. Plusieurs dabus auraient été assassinés récemment et ça a forcément un sens.

Les dabus ont fait torturer un béjaune qui s'était fait prendre sur le fait, en l'occurrence un membre de notre faction. C'est comme ça que l'implication de l'un des nôtres serait apparue. J'ignore ce qu'il est advenu de cet assassin, seuls les dabus doivent le savoir.

Les dabus nous ont « prévenus » mais il s'agit en réalité d'une mise en garde : si nous ne prenons pas des mesures rapides pour « faire le ménage » dans nos rangs, c'est La Dame qui s'en chargera et ça pourrait se finir très mal pour notre organisation.

Pour cette mission, vous bénéficierez d'un des sceaux du factol, le mien. Il vous permettra d'aller poser des questions dans la plupart des administrations de la ville sans qu'on vous fasse de difficulté. Soyez suffisamment prudents pour ne rien révéler par les questions que vous



Tyen Alloun le factor des Marqués

poserez.

Vous devrez me faire un compte-rendu verbal à chaque avancée de votre enquête. A la fin, vous rédigerez un rapport d'enquête, qui sera remis au factor et permettra de faire le point avec les dabus.

Votre enquête est donc de la première importance et vous avez été choisis parce que votre absence de notoriété ne devrait pas soulever trop de soupçons quand vous serez sur le terrain. »

Alloun prendra au maximum un dizaine de minutes pour répondre aux questions des pjs. Une avance de 200 pièces d'or leur est faite pour les frais de l'enquête. Ils sont ensuite raccompagnés jusqu'à l'entrée des Archives par le secrétaire du factor, qui leur indique que c'est à lui qu'ils devront adresser les demandes d'audience au factor quand ils viendront pour leurs comptes-rendus.

La route principale

Cette partie présente la trame principale, les différents lieux et rencontres qui émaillent ce scénario. Les suivre à la lettre, c'est jouer le jeu exactement attendu par le factor et le factor Marqués.

☒ **La taupe de Tyen Alloun** : dans le cas où les pjs suivent cette trame, tout du long, ils seront suivis par un assassin des Marqués, un tieffelin du nom de Girderek (roublard niveau 10, bien équipé magiquement), en principe trop expérimenté pour que les pjs ne puissent le repérer.

Il passera derrière eux, avec pour mission de détruire les preuves gênantes, de tuer les témoins... Il fera des compte-rendus réguliers à Tyen Alloun par le biais de courriers qu'il lui transmettra par des gamins des rues. Il recevra ses ordres de la même manière.

Si les pjs le démasquent, il essaiera de s'échapper. Si les pjs parviennent à le neutraliser, il ne parlera pas. Il sera par contre possible de trouver dans ses affaires le dernier message que lui a envoyé le factor, qui est incriminant pour ce dernier.

Rencontrer des dabus

Il se trouve des dabus un peu partout dans la Cage, qui vaquent, seuls ou en groupe, à toutes les tâches de voirie et d'entretien que nécessite la cité de Sigil.

Il n'existe pas de hiérarchie connue dans cette race et ils sont physiquement si similaires qu'il serait difficile de chercher un dabus en particulier, et tout à fait impossible de parler à « leur chef »...

Qui pis est, il apparaîtra que quelque soit le dabus auquel les pjs s'adresseront, il sera autant au courant de l'affaire qui les intéresse que tous les autres. Soit il existe des transmissions d'information vraiment efficaces dans cette race, soit ce qu'un dabus sait, tous les autres le savent par un moyen surnaturel.

Lorsque les pjs aborderont un ou des dabus pour leur poser des questions, les serveurs de La Dame accepteront de répondre s'il leur est prouvé que les pjs mènent une enquête officielle pour Sombrebois. Ils se mettront dans le recoin d'une rue pour ce faire, de façon à ce que tout un chacun ne puisse pas entendre ou voir le contenu de la conversation. Comprendre ce que disent les dabus est déjà une prouesse, puisqu'ils communiquent en matérialisant des rébus en l'air. Si les pjs n'ont pas la connaissance de ce langage, ils devront louer les services de quelqu'un dont c'est le cas.

Les dabus pourront leur apprendre, s'ils sont questionnés en ce sens, que douze des leurs sont déjà morts assassinés lors de deux dernières semaines.

Ils ne diront rien de la manière dont ils ont torturé l'assassin qui s'est fait capturé. Ils n'auront rien à dire de plus que ce que les pjs ont déjà appris par le factor Marqué, sauf que l'interrogatoire a fait perdre l'esprit à l'assassin et qu'il l'ont fait enfermer à la Loge, dans l'aile des Malades Mentaux Incurables et des Criminels Dangereux. Il se prénomme Harry et a été interné voilà trois jours.



Les dabus

.....
L'assassin de la Loge

✕ **Premier interrogatoire** : La Loge est l'asile de la ville, le lieu où finissent les orphelins, les vieux, les fous, les dangereux, bref, les rebus de la société. C'est aussi le quartier général de la faction de la Morne Cabale, un bâtiment tentaculaire situé dans le dangereux quartier de La Ruche.

Nul doute que pour y parvenir, les pjs feront une mauvaise rencontre, pourquoi pas une bande de mendiants qui viendra d'abord quémander, puis qui deviendra carrément violente. Ils sont une bonne quinzaine et leur hargne contrebalance leur désorganisation.

Grâce à leur sceau du factol, ils peuvent couper la file de plusieurs centaines de mètres de long qui poireaute devant ce sinistre bâtiment.

Orientés dans la bonne aile et au bon étage par les Mornés du RdC, les pjs parviennent à une partie vraiment sécurisée, où chaque couloir est délimité par des grilles. Dans les couloirs, les hurlements des déments parasitent toute discussion, des cris de souffrance et de rage.

Depuis le pallier de l'aile des Malades Mentaux Incurables, les pjs sont accompagnés et guidés par deux « infirmiers », armés comme des matons jusqu'à un bureau de permanence, où un administratif contrôle la validité du sceau présenté par les pjs, fait signer un registre aux pjs et les fait accompagner jusqu'à la cellule du-dit Harry.

Dans une cellule de 3m sur 3, l'individu qui leur est désigné pour être Harry est enfermé dans une camisole intégrale, sanglé à une table, dans l'obscurité la plus totale. Quand il entend la porte s'ouvrir, ce dernier se met à hululer de façon démente : « *Non, pas le fouet, j'ai rien fait !* » L'infirmier qui accompagne les pjs lui répond : « *Non, non, c'est le fouet Harry, tu as de la visite...* ». Le dénommé Harry cesse alors de s'agiter et l'infirmier dégrafe la partie de sa camisole qui couvre la tête.

Ses yeux roulent de façon incohérente, il est aveuglé par le peu de lumière qui entre dans la pièce depuis la porte. L'infirmier referme sur les pjs en leur disant qu'ils n'auront qu'à cogner à la porte quand ils en auront fini.

Harry est d'abord dans la défiance et part dans des délires de persécutions d'où il sera difficile de le ramener. Avec de la patience et beaucoup de calme, il sera cependant possible d'obtenir de lui sa confession : il appartenait bien à un groupe secret d'une cinquantaine de conjurés, qui planifie d'abattre La Dame. Il y a effectivement parmi les décideurs un grossium des Marqués mais il ignore qui parce que lors des réunions tout le monde est masqué. Il y a un démon également mais il n'en sait pas plus. Il a été recruté par un message laissé dans son casier à la faction, raison pour laquelle il sait que les Marqués sont davantage mouillés que les autres factions. Les réunions se tiennent toujours dans un endroit différent, tous les membres sont prévenus du lieu et de l'heure un jour avant.

Le discours de Harry est parfois émaillé de râles et de rechute dans son attitude prostrée et démente. Alors qu'il se rappelle de l'identité d'un unique autre membre, pour avoir perpétré un assassinat de dabus avec lui, il semble saisi par une image en particulier et se met à hurler comme si on était en train de l'étriper. Il ne s'arrêtera pas de hurler jusqu'à ce que deux infirmiers interviennent et fassent sortir les pjs.

L'un d'entre eux, les pjs auront peut-être l'occasion de l'apercevoir, claquer la tête de Harry contre la table qui lui sert de lit. Le silence revient, sa capuche de camisole et réaggrahée.

Les pjs sont invités à revenir le lendemain matin s'ils n'en ont pas fini.

✕ **Pendant la nuit** : Girderek, qui avait suivi les pjs jusque-là, demande à voir Harry au beau milieu de la nuit, nanti d'un autre des sceaux du factol Sombrebois. Il tranche la gorge du malheureux, lui arrache la langue. Il disparaît ensuite sans laisser de trace dans la Loge.

✕ **Deuxième interrogatoire** : quand ils arrivent, les pjs font l'objet d'une émulation particulière. Il sont reçus par Tessali, le factor elfe gris qui dirige cette partie de la Loge. Le visiteur de la nuit, qui portait le même sceau que les pjs, et qui est dont assimilé à leur groupe, a visiblement tué le malade qui intéressait les pjs.

Le factor exige des explications de la part des pjs, faute de quoi, il leur demandera de rester dans les locaux, le temps pour lui de signaler cet acte odieux aux autorités de l'Harmonium et d'attendre leur



Tessali, factor Morné

venue. Il compte également se fendre d'un courrier au factol Sombrebois, qu'il transmettra par son propre factol, Lhar, sur ces évènements scandaleux.

Tessali est fin psychologue et s'il sent que les pjs sont innocents, il les laissera partir sans encombre, leur permettra de voir le corps d'Harry dans la petite morgue provisoire de la Loge, de visiter sa cellule et de parler aux infirmiers qui ont fait la nuit, à qui il a demandé de rester, au vu de ce qui s'est passé.

Au rez-de-chaussée, là où les morts sont entreposés, un récupérateur, vêtu d'une robe de bure en haillons, charge déjà deux cadavres sur le dos d'une mule famélique, pour les amener à la Morgue, le quartier général de la faction des Hommes-Poussière et lieu de transit pour tous les défunts sigiliens. L'examen du corps permettra de déceler, si les pjs sont bons en médecine ou en premiers secours, qu'Harry a effectivement été assassiné, sans avoir pu se défendre puisqu'il était attaché à sa table et engoncé dans sa camisole intégrale. Sa gorge a été tranchée par un professionnel, et, pis, sa langue a été arrachée. Un trait particulier que les pjs remarqueront s'ils sont vigilants, maintenant qu'Harry est nu, est qu'il porte le chiffre « XII », tatoué en chiffres romains, sur la face intérieure du poignet gauche. C'était un homme robuste, probablement un combattant.

L'examen de sa cellule, sauf d'abondantes traces de sang sur et sous la table, ne permettra pas d'apprendre quoi que ce soit.

Parmi les infirmiers de la nuit, deux ont des choses importantes à dire, qu'ils sauront l'un comme l'autre monnayer si les pjs ne savent pas s'imposer : le premier, un gardien de nuit un peu efféminé qui tenait le registre à l'accueil, peut montrer la (fausse) signature de Girderek. Il a bien vu son sceau des Marqués (si les pjs souhaitent pousser leurs investigations là-dessus, voir « *les sceaux du factol* ») et l'a autorisé à entrer dans les mêmes termes que ceux prévus par la loi et qui ont bénéficié aux pjs la veille. Un pj affranchi se doutera que ce gardien n'a pas inventé ce charabia juridique mais que Tessali a briffé ses hommes pour que sa faction ne soit pas inquiétée dans cette honteuse affaire par les autorités judiciaires pour défaut de surveillance. L'information que le gardien voudra monnayer est la description de Girderek. Celui-ci était déguisé pour l'occasion (maquillage, tenue bouffante, fausse barbe) mais certains traits (1m70, brun, traits fins, probablement tieffelin) donneront désormais un petit bonus pour repérer cet espion lorsque celui-ci suivra les pjs de nouveau, c'est-à-dire dès leur sortie de la Loge. Cela restera très compliqué et n'a aucune chance d'arriver si les joueurs ne déclarent pas d'eux-mêmes qu'ils surveillent une éventuelle filature.

L'infirmier qui faisait la nuit dans le couloir de la cellule d'Harry se rappelle bien de la visite du Marqué (il insiste sur cette appartenance). Il n'a rien remarqué de particulier, sinon qu'après vingt minutes, l'individu n'ayant pas tapé pour sortir comme il était prévu, il est allé voir. Non seulement la porte était ouverte mais Harry était mort. L'information qu'il voudra monnayer est qu'Harry avait eu une nuit agitée, pleine de hurlements, dès le moment où il s'est réveillé du choc de la veille. Dans ses cris, il demandait à ce qu'on arrête de lui faire du mal et que « *Dolph Saxo, lui, il sait* ». Sans que cela soit clair, il s'agit du comparse dont Harry connaissait l'identité.

[A la recherche de Dolph Saxo](#)

✕ **Recherche au petit bonheur la chance** : en cherchant au hasard, les pjs n'ont aucune chance de trouver Dolph Saxo. Si un des pjs est un Xaositecte ou qu'il habite le district de la Ruche dans le quartier de la Ruche, ou si les pjs ont le réflexe de le rechercher dans ces milieux là, il y a peut-être des chances de trouver des renseignements sur ce lascar.

✕ **Recherche au Bureau des Renseignements** : un pj connaissant un peu Sigil peut imaginer que si l'on peut trouver des informations sur un parfait inconnu, ce devrait être au bureau des Renseignements, un service public situé dans le Quartier des Gratte-Papier. S'ils demandent conseil à des affranchis sur la plus sûre manière de retrouver ce Dolph Saxo, c'est de toute manière là qu'on les orientera.

Il s'agit d'une annexe des Archives. Si les pjs présentent simplement leur requête au réceptionniste, ils devront payer un ticket modérateur de 5 p.a et seront orientés vers le bureau du cadastre. Le fonctionnaire, une fois la demande clairement exposée (et les 5 p.a dépensées), le dossier entre les mains, leur dira disposer d'informations sur Dolph Saxo mais ne pas pouvoir leur donner sans l'accord de l'intéressé monsieur en question. Les pjs doivent donc obtenir l'accord de Dolph Saxo de voir les documents du cadastre où il figure. Si les pjs se débrouillent pour s'emparer du dossier, ce qui apparaît est l'adresse du taudis qu'habite Saxo (voir plus loin), avec un plan sommaire du logement.

Si les pjs posent quelque problème que ce soit, les vigiles Rectifieurs viendront leur régler leur compte et au mieux les mettre dehors.

Si, à quelque moment, les pjs montrent le sceau du factol, c'est Bordon Mok, la chef du Bureau des Renseignements bariaure, qui recevra personnellement les pjs et leur livrera toutes les infos qui sont dans le dossier sur ce Dolph Saxo. Elle enverra une copie des infos qu'elle communique aux pjs à Sombrebois par courrier le jour-même plus tard, afin de se faire bien voir du factol.

Si c'est le cas, un jour après et si les pjs ont tardé à le rencontrer, Saxo sera assassiné par des tueurs de Sombrebois.

Les infos qui paraissent au dossier sont : sa race (bariaure), son âge (29 ans), sa faction (Xaositecte), la couleur de ses yeux (noirs), la couleur de ses cheveux (absents), son adresse (trois fois barrée, la dernière connue étant 22 rue du Cheval Mort, district de la Ruche, quartier de la Ruche).

✕ **En route pour la rue du Cheval Mort** : c'est un vrai casse-tête que de trouver une adresse dans le district de la Ruche, comme le nom des rues change tout le temps.

C'est de plus un casse-tête dangereux, comme lieu est particulièrement mal fâmé où l'on risque sa santé et sa santé mentale en permanence. Comme les pjs devront tourner un moment pour trouver, ne pas hésiter à multiplier les rencontres et les spectacles insolites :

- Un cadavre de githzeraï qui pourrit dans la rue, moitié bouffé par des chiens et des rats ;
- Une ruelle complètement remplie de lierre-rasoir, derrière lequel un vieillard appelle à l'aide, visiblement coincé et déjà blessé aux bras par ces végétations coupantes ;
- Un fiélon qui passe en traînant une femme inconsciente et ensanglantée par la jambe ;
- Un groupe d'adolescents qui tabassent un bibard ;
- Un dealer de drogue plus qu'entrepreneur, qui suivra les pjs jusqu'à ce qu'ils le tabassent ou lui achète quelque chose ;
- Si les pjs payent un rabatteur ou un guide, celui-ci les amène dans un hôtel de passe où les pjs seront quasi-obligés de consommer ou bien seront molestés ;
- Les pjs attirent l'attention de la bande de Xaositectes des chiens hurlants, qui tourneront autour des pjs comme des chiens méchants, leur aboyant dessus, les plus hargneux mordant même la main ou les chevilles des pjs). Ils ne parlent pas, ils ne font qu'aboyer. C'est des compétences en dressage qui permettront aux pjs de s'en sortir ;
- Si les pjs se sont procurés un plan du coin, les rues ont été entièrement modifiées et il leur faut tourner longtemps avant de trouver un panneau indicateur de la rue du Cheval Mort ;
- Les numéros de porte ont été changés, à l'adresse du 22, il n'y a pas de porte et des cris d'un enfant de six ans émanent d'une pièce un peu plus loin. Ses parents, humains, alcoolisés, sont en train de lui faire subir des sévices particulièrement vicieux, sous le regard hagard ou amusé des frères et soeurs... Ces gens-là sont courtois, cependant, et ils savent que Dolph habite la porte d'après, au 8 de la rue.

✕ **Rencontre avec Dolph Saxo** : Au 8, anciennement le 22, (Dolph a changé les inscriptions pour ne pas être embêté par des importuns), se trouve la maison de Dolph. Sa maison est constituée de trois pièces : une salle principale avec une table, une chambre-étable et une cuisine. Les murs sont pleins de trous, l'air entre et les odeurs de défécations alourdissent l'air particulièrement dans l'étable, dans la cuisine des monceaux de débris envahissent l'espace. Les armes du bariaure se trouvent soit sur lui, soit sous la paille. Il n'a pas de jonc ici.

Si les pjs ont tardé et que Sombrebois ou Alloun ont été prévenu de l'implication de Dolph Saxo dans le complot (par eux ou par la responsable du bureau des renseignements), le bariaure a été assassiné au

moment où les pjs arrivent. Son exécution relève du même *modus operandi* que celle d'Harry à la Loge. Il porte le nombre « XV » en chiffres romains sur la surface intérieure du poignet gauche.

Une fouille complète de la maison permettra de trouver des vivres (équivalent de trois jours de légumes, trois bouteilles de mauvais vin), deux armes (un marteau à deux mains, une fronde), un masque blanc sans décorations, une cape noire large et trois papiers de convocation à des réunions secrètes roulés en boule sous des détritrus de la cuisine. Le plus récent de ces papiers correspond à une réunion le soir même à antipic, dans la salle des égoûts sous la rue du soleil vert. De bonnes connaissances de Sigil ou quelques pièces données à un rabatteur affranchi permettent de situer cette rue.

Si les pjs n'ont pas tardé, au moment où les pjs arrivent, Dolph est là, en compagnie de trois amis bariures. Ils parlent le babil des Xaositectes, phrases dans lesquelles les mots se mélangent et laissent éberluée celui qui n'est pas habitué. Si les pjs sont courtois et veulent discuter, notamment de Harry ou de l'organisation secrète, Dolph, avec son jargon, demandera à ses amis de partir pour « *discussion avoir petite lascars ces une avec* ».

Dolph sera assez vite causant, comme si les pjs étaient ses amis de longue date. Il dit en avoir marre de la confrérie. Le chef, un Marqué, qui en est le créateur, se croit seul chef à bord. Il traite les Xaositectes comme Dolph comme des subalternes juste bons à servir de main d'oeuvre. Même les fiélons lui obéissent. Le but, c'est bien d'abattre La Dame, parce que les conjurés croient que les dabus et elle, ça fait qu'un et qu'en les tuant eux, on va l'affaiblir elle et ensuite, elle sera tuable.

Si les pjs le payent bien (100 pièces d'or au moins), Dolph acceptera de les conduire à la réunion le soir-même, pour qu'ils voient. Cela dit, il les prévient qu'ils ne verront pas grand chose parce que tout le monde est masqué. S'ils payent, il leur donne rendez-vous à 1h avant antipic à l'angle de la rue du Soleil Vert et de la place du Guet, dans le Quartier des Gratte-Papier. Il leur servira de guide dans les égouts parce que c'est labyrinthique et sans lui, il pense qu'ils se perdraient.

En attendant, lui, il a des affaires à régler avec d'autres Xaositectes. Il quittera donc sa maison pour s'enfoncer davantage dans la Ruche.

Entre cette rencontre et l'heure du rendez-vous, Dolph Saxo sera assassiné par Girterek et ne viendra pas.

..... La réunion des conjurés

✕ **L'arrivée des participants** : entre une demi-heure avant antipic et antipic, une cinquantaine de personnes arrive discrètement dans la rue du soleil vert, tous séparément, ce qui est facilité par la longueur de cette rue et les nombreuses ruelles qui permettent d'y accéder. A cette heure, par cette obscurité et en l'absence d'éclairage public régulier, des personnages qui surveilleraient ces allers et venues ne remarqueraient sans doute pas l'ensemble des participants.

Il semble que les quatre bouches d'égout de la rue sont faciles à ouvrir. Chacun leur tour, veillant à ce que personne ne les voit, des personnages encapuchonnés et masqués ouvrent la plaque et descendent l'échelle qui mène aux égouts. Certains portent une lanterne mais la plupart va de façon aisée dans l'obscurité.

Trois personnages n'arriveront pas à pied mais en chaise à porteur. C'est le cas de Sombrebois et de Alloun, qui n'arriveront pas ensemble.

Leurs chaises à porteur, ainsi que des gardes du corps, les attendront dans une contre-allée un peu plus loin.

Dans les égouts, les participants savent tous exactement où ils vont, comme ce n'est pas la première réunion dans ce lieu.

Si les pjs se font remarquer alors que les conjurés arrivent, plusieurs d'entre eux se ligueront pour les attendre dans un recoin des égouts et les trucider avant le début de la réunion. Les cinq gars qui prépareront le guet-apens n'auront pas de scrupules et ne peuvent pas se permettre que le complot soit découvert. Ils ont le double de niveau des pjs.

✕ **Atteindre le lieu de la réunion** : si les pjs arrivent après les participants sans savoir où il faut descendre, chaque bouche d'égout de la rue peut virtuellement permettre l'accès à la réunion. Cependant,

il se peut qu'ils tournent un moment dans les égouts et n'entendent de la réunion que la dernière partie (voir « le contenu de la réunion »). Ils rencontreront une dizaine d'égoutiers méphites de vase, qui travaillent à nettoyer une canalisation. Ils attaquent les pjs, qu'ils estiment être des intrus sur leur territoire. C'est à l'oreille et alors qu'elle a commencé que les pjs pourront atteindre le lieu de la réunion.

Si les pjs suivent un des participants, et à condition qu'ils soient relativement à distance et discrets, ils atteindront le lieu de réunion avant qu'elle ne commence et pourront s'installer de façon à tout entendre sans se faire repérer.

Il s'agit d'une grande salle dont le plafond est en quinconce qui est la conjonction de plusieurs canaux fermés par de lourdes herses. Les différents canaux sont l'équivalent d'autant de rues en surface. Il est très possible de se mettre dans un des canaux et tout entendre.

✕ **Contenu de la réunion** : le premier personnage à prendre la parole est Rowan Sombrebois, grand humain dont la cape et le masque rappellent un dragon. Il rappelle de sa voix franche et forte les coups déjà portés à l'ennemi, à savoir le nombre des quinze dabus qui ont déjà été éradiqués. Il se félicite de voir que ce soir encore, des membres les ont rejoints, venant de tous les horizons idéologiques. Le temps de La Dame prend fin et ceux qui se trouvent dans cette salle sont les fondateurs d'un demain différent, libre.

Il promet à tous qu'au moment La Dame sera suffisamment affaiblie, il se fait fort de rassembler les forces nécessaires pour l'affronter. Tout est déjà prévu.

Il laisse ensuite la parole à un autre personnage, plus petit. Si les pjs demandent à faire le rapprochement et qu'ils ont une bonne oreille, la voix de ce second personnage est celle de Tyen Alloun. Il porte un masque en forme de croissant de lune et une cape bleu nuit. *« Bon, je dois faire un compte-rendu sur l'enquête que réclament les dabus suite à la capture de numéro XII. Je sais de source sûre que des béjaunes fraîchement débarqués à Sigil ont été recrutés pour mener l'enquête et en suivant leur enquête de près, nous avons fait éliminer XII, puis XV, dont les identités étaient compromises. Nous avons les choses sous contrôle, croyez-moi, ils n'arriveront à rien et nous aurons de quoi faire patienter La Dame. »*

Si les pjs arrivent en cours de réunion, ils entendront les choses à partir de ce moment-là : *« Notre prochaine opération pourra se dérouler comme prévu. 18, 24 et 9 attendront le dabus réparateur qui se présentera aux égouts adjacents à la guilde des bâtisseurs demain à pic. Je n'ai rien à ajouter. Les prochaines opérations sont en cours de préparation et les agents impliqués seront prévenus directement. Merci à tous, je n'ai rien à ajouter. »*

Dans l'assistance, le plus grand personnage, visiblement un fiélon, dont le déguisement est celui d'un ange, gromelle d'une voix guturale qui jettera tout le monde dans une grande agitation : *« je sens une présence ici, autre que la notre, quelqu'un nous surveille. »*

S'en suivra une course-poursuite dans les égouts où les pjs, même s'ils ont un temps d'avance, seront rattrapés par un bariaure de niveau suffisant pour leur poser un sérieux problème en combat. Les autres conjurés à leurs trousses doivent les pousser à fuir sans demander leur reste.

Les chemins de traverse

Les pjs peuvent avoir d'autres idées pour mener l'enquête, auxquelles le MJ devra réagir. Voilà quelques pistes exploitables, qui pourraient leur permettre d'en apprendre plus que « l'enquête officielle ».

[Enquête parmi les grossiums des Marqués](#)

Les pjs, sachant qu'un grossium de la faction est dans la ligne de mire de leur enquête, peuvent vouloir plus d'informations sur les uns et les autres (adresse, activités, rivalités). Ces informations peuvent être obtenues en se renseignant ou en surveillant les intéressés. Cela ne sera ni facile ni forcément bien vu si c'est mal fait.

✕ **Duc Rowan Sombrebois, factol** : *réputation générale* : cela ne fait que quelques mois qu'il est à Sigil et pourtant, son audace, son ambition, sa forte personnalité ont non seulement fait de lui le factol

des Marqués, mais aussi un des personnages les plus en vue de Sigil, rival de la factole des Sensats à la Chambre des Orateurs ; *description* : très grand humain de la cinquantaine, ancien rôdeur, il est agile et fort. Il fait ses vêtements lui-même. Il porte une barbe et son regard est franc et déterminé ; *suivants* : quatre gardes du corps niveau 15 en permanence, qui gardent son bureau quand il y est, qui l'accompagnent chez lui et dans ses déplacements à l'extérieur. Une dizaine de factotums et secrétaires qui se tiennent pas loin (mais pas dans son bureau il aime travailler seul) au cas où il ait besoin de leurs services ; *localisation* : plus de 16 heures par jour aux Archives (notamment dans son bureau) ou dans des déplacements politiques, le reste dans l'hôtel particulier qu'il s'est acheté récemment quartier des Guildes, dont le standing équivaut celui des Seigneurs Dorés. Il y vit seul mais ramène parfois des femmes qu'il séduit ; *occupations actuelles* : le complot (réunions irrégulières à l'extérieur, entretiens aux Archives avec Alloun pour régler les détails d'organisation et suivre de loin l'enquête des pjs) ; recrutement de maîtres d'arme et entraînement systématique des militants aux armes ; achat d'armes pour la faction (rencontre avec le factor Hertjek des Gardes Fatals à l'Armurerie) ; travail et représentation de la faction à la Chambre des Orateurs autour d'un projet de loi sur l'imposition des revenus.



Le factol Rowan Sombrebois

✕ **Aram Oakwright, factor** : *réputation générale* : ce nain est un parent de l'ancienne factole. On dit qu'il fait partie de « l'ancienne époque ». Il garde cependant quelques pouvoirs, puisqu'il gère la vie quotidienne des Archives. On dit que Sombrebois veut le faire dégager et qu'Oakwright est à peu près dans les mêmes sentiments ; *description* : un nain d'âge mûr, au caractère bien trempé. Ses tenues correspondent à celles des dignitaires nains de la Montagne des Nains en Outreterre, où il se fournit. Il est lourdement armé ; *suivants* : une trentaine de factotums. Dix d'entre eux sont en plus des hommes d'arme dont il s'est acquis la fidélité et qui le défendraient en cas de besoin, y compris contre le factol ; Oakwright en en plus deux gardes du corps niveau 15, qui le surveillent de loin ; *localisation* : Oakwright passe 12 heures par jour à travailler, toujours quelque part dans le bâtiment, marchant à grands pas avec une nuée de clerks à sa suite. Il passe un peu de temps au « Crachat de Fer », un pub non loin de là, où il décompresse et fait ses magouilles. Ses appartements se trouvent au sein des Archives ; *occupations actuelles* : en tant que chef réceptionniste des Archives, il est responsable de la supervision des opérations quotidiennes des Archives (réception, classement, mise à disposition des documents, intendance du bâtiment) ; 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.

✕ **Tyen Alloun, factor** : *réputation générale* : Tyen Alloun était déjà là du temps d'Oakwright et il a la réputation d'être un très bon politicien, très retors, moins orateur que préparateur d'actions souterraines et négociateur. Il a toujours eu de l'ambition et son ascension jusqu'au poste de factor a été progressive ; *description* : tieffelin de taille moyenne, il s'habille à la manière des nobles ; *suivants* : deux secrétaires, un scribe, six factotums ; deux gardes du corps (niveau 15) ; *localisation* : 12 heures par jour dans son bureau aux Archives ou en déplacement, quelques sorties (notamment au théâtre, dans des tavernes, bordels...), le reste dans ses appartements au sein de la faction, où il habite avec sa femme et son fils ; *occupations actuelles* : le complot (réunions irrégulières à l'extérieur, entretiens aux Archives avec le

factol pour régler les détails d'organisation et suivre l'enquête des pjs) ; négociations avec les Rectifieurs et avec la Garde Fatale en vue d'accords stratégiques (négociation de sommes d'argent, soutien sur des lois qui doivent se voter à la Chambre des Orateurs).

✕ **Bendon Mawl, factor** : *réputation générale* : très bon administrateur et responsable des ressources humaines, il est monté en grade depuis l'arrivée de Sombrebois, pour lequel il « roule », quoi qui lui soit demandé. Connus des aventuriers, puisque c'est lui qu'ils rencontrent quand ils entrent dans la faction mais aussi lui qu'ils voient si une mission « secrète » ou importante leur est confiée ; *description* : homme discret et précis dans sa manière de parler, il porte des vêtements de qualité, sans fioritures ; *suivants* : quatre secrétaires, six factotums, des dizaines d'aventuriers s'il souhaite les faire venir. Pas de gardes du corps personnels mais une bonne vingtaine de gardes de niveau 10 et plus dans et à côté de son bureau qui sont là pour assurer sa sécurité comme les recrutements et gestion des aventuriers ne sont pas toujours évidents ; *localisation* : 24h/24 aux Archives, ce bourreau de travail a une chambre attenante à son bureau et gère quasiment depuis celui-ci ; il a une maison dans le quartier des Gratte Papier avec femme et enfant mais ne va que rarement les voir ; *occupations actuelles* : responsable de soutien et des relations avec les Marqués hors de Sigil (QG d'Ysgard) ; recrutement des nouveaux membres ; organisation des missions et aventures des aventuriers et factotums des membres et mercenaires recrutés pour la faction.

..... Les sceaux du factol

Les pjs peuvent s'interroger, après l'assassinat de Harry à la Loge, de la manière dont le tueur a eu entre les mains un des sceaux du factol.

En l'occurrence, s'ils se renseignent, ils apprendront que ces sceaux sont plus que rares puisque chaque factor en détient un, prêté par le factol et que Sombrebois en conserve également un.

Si celui qu'avait l'assassin n'est pas un faux, alors il est sûr qu'il avait l'appui d'un factor ou du factol.

Si les pjs font leur rapport à Alloun, il ne manquera pas de mettre l'accent sur ce détail. Et pour cause, le sceau qui est en possession de Girtarek a été dérobé par les soins du factol à Aram Oakwright.

Ainsi, lorsque les pjs feront leur rapport final, s'ils ont découvert cette piste, ils auront la surprise de le faire en présence de Rowan Sombrebois le factol. Celui-ci, faisant mine d'apprendre ça, fera convoquer sur le champ ses deux factors manquant : Bendon Mawl et Aram Oakwright. Sans explications, il leur demandera de montrer leur exemplaire de sceau du factol.

Aram Oakwright aura beau s'égosiller qu'il a disparu récemment et qu'on lui a volé, l'affaire sera claire pour Sombrebois, qui fera escorter Oakwright par ses gardes jusqu'à la Caserne. Le rapport des pjs sera communiqué aux autorités et aux dabus, et l'affaire sera ainsi classée. Oakwright sera jugé puis exécuté par le Ver sur la place des Suppliants.

Si les pjs ont assisté à la réunion des conjurés, il est clair que Oakwright, qui est un nain, n'était ni l'un ni l'autre des deux personnes charismatiques qui ont pris la parole, pour des simples raisons de taille.

..... Suivre des participants après la réunion :

Si les pjs se sont positionnés pour prendre en filature des participants à la réunion une fois celle-ci terminée, ils ont l'embarras du choix.

Si quoi que ce soit s'est mal passé pendant la réunion, les personnages les plus importants se seront téléportés pour le trajet retour et il ne sera possible de suivre ni Sombrebois ni Alloun ni le fiélon ni Jémorille.

Les autres personnages sont de toutes classes et races, essentiellement des Indés, des Gardes Fatals, des Marqués et des Xaositectes. En suivre un doit être un jeu du chat et de la souris, avec éventuellement un combat au bout.

Les trois personnages qui rentrent en chaise à porteur sont Sombrebois et Alloun (ils rejoignent leurs chaises à porteur à pied sous leurs masques, puis repartent, entourés de gardes du corps de haut niveau) et Jémorille l'Exilé, qui rentre en simple chaise à porteur jusqu'à la demeure de Shemeshka la Maraudeuse, où, sous le forme de Colcook, son serviteur tieffelin, il va faire son rapport à sa maîtresse.

Dans les deux premiers cas, les pjs n'auront pas l'opportunité de voir les conjurés. Mais leurs gardes du corps peuvent être reconnus pas la suite, eux.

.....
Organiser l'arrestation (ou pire) des conjurés lors de leur réunion

Lorsque les pjs apprennent la réunion des conjurés dans les égouts, ils n'ont théoriquement que peu de temps pour réagir.

Il se peut qu'au lieu de simplement aller enquêter, ils prennent sur eux d'agir vite et fort.

S'ils vont voir Alloun à ce moment pour organiser une arrestation ou quelque action musclée que ce soit, ce dernier transmettra des messages aux conjurés pour que la réunion soit annulée. Les hommes de main Marqués et les miliciens de l'Harmonium qui interviendront ne trouveront personne à l'endroit dit. Les pjs passeront pour des béjaunes au sein de leur faction.

S'ils vont voir directement l'Harmonium, il leur faudra être très convaincants pour faire réagir la milice si vite et si fort. Si d'aventure, ils y parviennent, le coup de filet permettra d'arrêter la quasi-totalité des conjurés, sauf ceux qui pouvaient se téléporter et deux ou trois autres qui auront été plus rapides que les miliciens.

S'ils vont voir les dabus, la réunion aura lieu normalement et c'est La Dame qui interviendra en personne. Le carnage sera total. Sombrebois sera envoyé dans un Dédale. Alloun sera découpé en tranches.

Rapport d'enquête

Lorsque les pjs terminent leur enquête, il se peut que les choses soient simples, c'est-à-dire qu'ils remplissent simplement la mission qui leur avait été donnée. Il se peut aussi qu'ils en aient appris plus que le strict *minimum* et qu'ils soient dans la difficulté pour savoir quoi en faire, comme ils peuvent être tiraillés entre plusieurs loyautés, entre plusieurs sens du devoir. Voici résumés plusieurs possibilités qui s'offrent à eux et les conséquences que cela pourrait avoir.

✕ **Si les pjs vont voir Tyen Alloun :**

- *Cas n°1* : si les pjs n'ont pas glané les informations sensibles qui incrimineraient quelque responsable Marqué que ce soit, la mission sera considérée comme un échec relatif mais ils seront tout de même payés. Leur rapport servira à faire patienter les dabus et La Dame et les assassinats de dabus continueront quelques temps, sans plus de résultats.

- *Cas n°2* : si les pjs sont parfaitement tombés dans le piège de Sombrebois et de Alloun et rédigent un rapport incriminant Aram Oakwright, ils recevront les félicitations d'Alloun, qui prendra cependant une mine compassée. Les pjs Marqués auront la reconnaissance de leur statut de militant et peuvent désormais espérer évoluer dans la hiérarchie de cette faction.

- *Cas n°3* : si les pjs en ont appris beaucoup mais livrent une version dans leur rapport qui est conforme à ce qui est attendu d'eux (*cas n°2*) ou ne dévoilant pas ce qu'ils ont appris (*cas n°1*), se référer aux deux cas précédents. Si Alloun s'en rends compte (ou se rends simplement compte qu'ils en savent plus mais se réservent de parler), parce qu'il est fin psychologue et que les pjs auront insuffisamment su dissimuler, il en concevra un certain respect pour eux et fera en sorte de s'attacher personnellement les services des pjs Marqués, qu'il considérera comme des matois.

- *Cas n°4* : les pjs ont appris des choses qui incriminent Alloun et/ ou Sombrebois et l'exposent sobrement à Alloun, en précisant que cela n'apparaîtra pas dans le rapport, idem *cas n°3*.

- *Cas n°5* : les pjs ont appris des choses qui incriminent Alloun et/ ou Sombrebois et l'exposent à Alloun, soit en le menaçant de transmettre ça aux autorités, à Sombrebois, soit pour le faire chanter, le factor essaiera de trouver un terrain d'entente (forte récompense, avancement dans la faction...) pour qu'ils se taisent. Puis dans un second temps, Sombrebois et lui leur enverront des assassins, toujours plus forts et toujours plus nombreux, si bien qu'il ne leur restera plus qu'à changer d'identité, de logement, voire de ville pour ne pas de faire tuer.

✕ **Si les pjs vont voir le factol Sombrebois :**

- *Cas n°1* : les pjs ont découvert des choses qui incriminent Sombrebois et viennent lui en parler, quel que soit leur objectif, Sombrebois fera assassiner les pjs au sein même des Archives par ses gardes du corps, mettant la main à la patte s'il le faut. Il est largement assez fort pour tous les tuer, presque en un round de jeu. C'est ce qu'il fera.

- *Cas n°2* : les pjs ont découvert des choses qui incriminent uniquement Alloun. Sombrebois écoutera leur récit, demandera des preuves, puis remerciera les pjs, puis les fera conduire jusqu'au quartier général de la faction en Ysgard pour qu'ils soient mis en sécurité le temps « *qu'il règle ça* ». En réalité, ils y seront gardés jusqu'à ce que toute cette affaire soit terminée et sous le prétexte de les former et de les entraîner, ils n'auront pas le droit d'en partir avant six mois. Tyen Alloun sera désigné comme organisateur de ce complot, mais aura le temps de disparaître (avec la complicité du factol) avant d'être attrapé. Le factol aura finalement trouvé son bouc émissaire et donné le change vis-à-vis de La Dame.

Uniquement si les pjs ont l'idée de repérer ça, il se pourra qu'ils aperçoivent le chiffre « I » en chiffres romains au poignet du factol ou que sa voix leur rappelle le premier personnage qui a pris la parole lors de la réunion dans les égouts.

✕ **Si les pjs confient ce qu'ils ont appris à un autre factor des Marqués :**

Bendon Mawl ne se mouillera que si c'est Alloun que les pjs désignent responsable.

Oakwright se mouillera jusqu'au bout dans les deux cas, pour faire tomber autant qu'il le peut ses rivaux. Pour Alloun, ce sera assez facile, pour Sombrebois, cela dépendra de la qualité des infos des pjs et de leur rapidité d'action. Il se peut que bien orchestré, Sombrebois soit dénoncé aux dabus par Oakwright et finisse dans un Dédale. Dans ce cas, c'est la femme d'Oakwright, l'ancienne factole, qui reprendra ses fonctions.

Dans les deux cas, les pjs seront récompensés par le factor en question, considérés comme des matois sur qui on peut compter.



La Dame des Douleurs

✕ **Si les pjs confient ce qu'ils ont appris une autre faction, aux autorités (milice, Justice), aux dabus :**

Si les pjs ont appris des choses incriminant Alloun et/ ou Sombrebois et le confient à qui que ce soit hors de la faction, ils seront considérés par tous les membres comme des traîtres. Ils seront recherchés et à moins de changer d'identité et/ ou de ville, ils finiront par se faire assassiner.

Dans la cas où les pjs auraient confié ça à une faction rivale des Marqués, ils pourront tirer une récompense de ces révélations. Ils seront même cachés quelques temps dans une planque de cette organisation et il leur sera fabriqué une nouvelle identité.

Si ce que les pjs ont découvert ne concerne qu'Alloun, Sombrebois gèrera l'affaire comme si c'était à lui que les pjs l'avaient dit. Alloun sera le bouc-émissaire mais il lui permettra de s'échapper.

Si ce que les pjs révèlent concerne Sombrebois, les conséquences de cette affaire dépendront de la qualité des preuves glanées par les pjs. Personne n'osera témoigner contre lui et ce sera l'occasion d'un procès retentissant, qu'il a de grandes chances de gagner, faisant porter le chapeau à Alloun, comme dans le cas précédent.

Mais il y a une petite chance, si les pjs ont agi particulièrement vite et bien, pour que les preuves soient irréfutables. Auquel cas, cela n'ira pas jusqu'au procès mais Sombrebois disparaîtra dans un Dédale de La Dame et un nouveau factol sera désigné¹.

¹ De cette manière, les pjs auront empêché « la Guerre des Factions », qui devait survenir quelques mois plus tard.