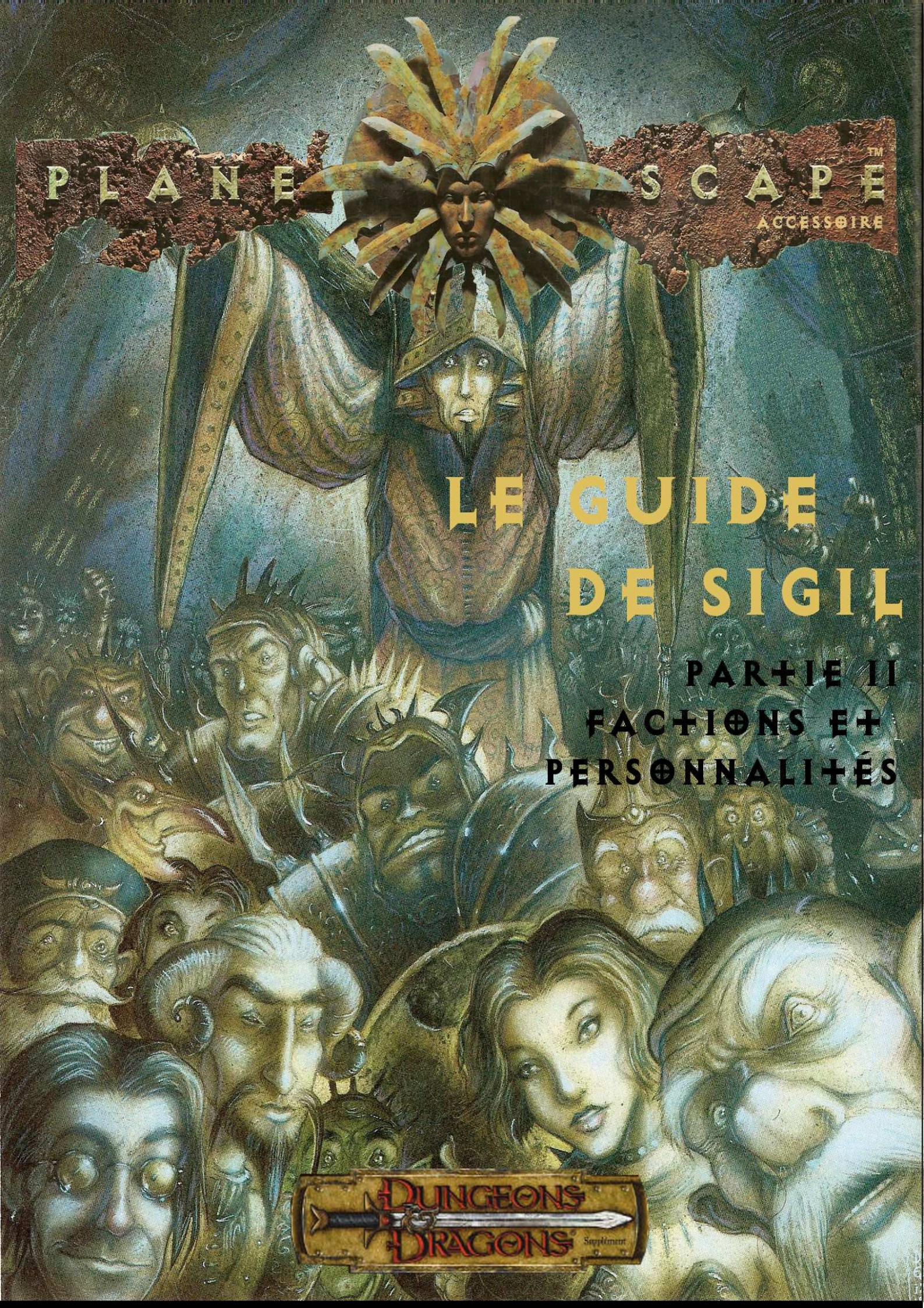

PLANESCAPE™
ACCESSOIRE
LE GUIDE DE SIGIL
PARTIE II
FACTIONS ET PERSONNALITÉS
DUNGEONS & DRAGONS
Supplément



Guide de Sigil

Partie II - Factions et Personnalites

CREDITS

Auteurs : David Cook, Monte Cook, Ray Vallese, Tim Beach, Dori Jean Heim, J.M. Salsbury, 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, Chistrian 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* », « *Planewalker's Handbook* » 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 scenarii 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* » (3ème et 3.5) ont aussi permis la réalisation de cet ouvrage.

Corrections : Arlette Fasquel, Rémi Titonel, Benjamin Debeure.

Travail de compilation et édition : Rémi Titonel



Chapitre Premier Les factions 8
1. Le fonctionnement des factions 10
2. Récapitulatif 14
I. Les Adorateurs de la Source 15
1. Généralités 15
2. Appartenir à la faction 18
3. L'histoire des Hommes-Dieux 20
4. Quartiers généraux et refuges 21
5. Les grossiums 24
6. La chanson et les soltifs 28
II. Les Athars 30
1. Généralités 30
2. Appartenir à la faction 33
3. L'histoire des Athars 35
4. Le Temple Ruiné 37
5. Les grossiums 39
6. La chanson et les soltifs 42
III. La Faternité de l'Ordre 44
1. Généralités 44
1. Appartenir à la faction 47
2. L'histoire de la Fraternité de l'Ordre. 50
3. Les Cours de Justice 51
4. Les grossiums 54
5. La chanson et les soltifs 56
IV. La Garde Fatale 58
1. Généralités 58
2. Appartenir à la faction 60
3. L'histoire de la Garde Fatale 63
4. Quartier général et citadelles 65
5. Les grossiums : les Seigneurs de la Fatalité 67
6. La chanson et les soltifs 70
V. L'Harmonium 72
1. Généralités 72
2. Appartenir à la faction 75
3. Histoire de l'Harmonium 77
4. Quartier général et places-fortes 79
5. Les grossiums 83
6. La chanson et les soltifs 86
VI. Les Hommes-Poussière 88
1. Généralités 88
2. Appartenir à la faction 90
3. L'histoire des Hommes-Poussière 94
4. La Morgue 95
5. Les grossiums 98
6. La chanson et les soltifs 103
VII. La Libre Ligue 105
1. Généralités 105
2. Appartenir à la faction 108

3. Histoire des Indés 110
4. Quartier général et refuges 113
5. Les grossiums 115
6. La chanson et les soltifs de la faction 117
VIII. La Ligue Révolutionnaire 119
1. Généralités 119
2. Appartenir à la Ligue 122
3. Histoire de la Ligue Révolutionnaire 124
4. Les refuges de la Ligue 125
5. Les grossiums 128
6. La chanson et les soltifs 130
IX. Les Marqués 132
1. Généralités 132
2. Appartenir à la faction 135
3. Histoire des Marqués 137
4. Les Archives 139
5. Les grossiums 142
6. La chanson et les soltifs 144
X. La Morne Cabale 146
1. Généralités 146
2. Appartenir à la faction 148
3. Histoire des Mornés 153
4. La Loge 154
5. Les grossiums 157
6. La chanson et les soltifs 159
XI. L'Ordre Transcendantal 161
1. Généralités 161
2. Appartenir à la faction 163
3. Histoire des Chiffronniers 166
4. Le Grand Gymnase 167
5. Les grossiums 169
6. La chanson et les soltifs de la faction 172
XII. Les Rectifieurs 173
1. Généralités 173
2. Appartenir à la faction 175
3. L'histoire des Rectifieurs 179
4. La Prison 180
5. Les grossiums 186
6. La chanson et les soltifs 188
XIII. Le Signe de L'Un 191
1. Généralités 191
2. Appartenir à la faction 194
3. Histoire des Signeurs 197
4. Quartier général et refuges 198
5. Les grossiums 201
6. La chanson et les soltifs 203
XIV. La Société des Sensations 205
1. Généralités 205
2. Appartenir à la faction 207
3. Histoire des Sensats 210

4. La Salle des Fêtes 212
5. Les grossiums 216
6. La chanson et les soltifs 218
XV. Les Xaositectes 221
1. Généralités 221
2. Appartenir à la faction 224
3. L'histoire des Xaositectes 228
4. Quartier général et refuge 229
5. Les grossiums 231
6. La chanson et les soltifs 234
XVI. Les sectes dans Sigil 236
1. Les Caméléons 236
2. Les Dépossédés 236
3. Les Furieux 236
4. Les Gardiens 236
5. La Guilde des Anarchistes 236
6. La Guilde de la Vie Sauvage 236
7. Les Incantateurs 236
8. Les Marchands 236
9. Les Mathématiciens 237
10. L'Ordre des Militants des Plans 237
11. Les Donneurs de l'Anneau 237
12. Les Filles de la Lumière 237
XVII. Les Externes 239

Chapitre Deux Les personnalités 241

1. Adamok Ebon 241
2. Wip Ailesauvage 243
3. Antralius et Bb'bray 244
4. Archibald 244
5. Artagel le Contrebandier 246
6. Findley Arto le courrier 246
7. Leyruss Arn 247
8. Autochon le sonneur de cloches 247
9. Marchosias Chou 250
10. Capitaine Danahis 254
11. Cirily 255
12. Duprak Jarnesh 257
13. Djherk'nlarr 257
14. L'Erafleur 259
15. L'Escouade des Renégats 261
16. Estevan 262
17. Farrow 265
18. Le gang des Frères Finnigan 271
19. Le Grixxit 272
20. Lithoss 274
21. Jemorille l'exilé 275
22. Jeremo, « le fou de La Dame » 278
23. Jovius 279
24. Julius le Symétrique 281

25. Kihlans 283
26. Kiso et Cendre 284
27. Koe 288
28. Kylie 292
29. Krr'k'akar 296
30. Kunk 298
31. Juge Limace Bavarde 298
32. Lissandra la Chercheuse de Portails 300
33. Llysadia et Collisis 302
34. Ly'kritch 305
35. Mâche-Houille le Récupérateur 308
36. Magnum Opus 309
37. Malkalotl et Caruther 310
38. M'borr 314
39. Milori 314
40. Morvun et Phineas 316
41. Nux Vomica 321
42. Nye "Le Rusé" 322
43. Omott 324
44. O'pok 327
45. Parakk l'attrapeur de rats 327
46. Patch 329
47. Qaida 332
48. Règle-de-Trois 336
49. Alluvius Ruskin 338
50. Saure 341
51. Savoire et Sage 344
52. Le Seigneur Paon 347
53. Setus 348
54. Shemeshka la Maraudeuse 348
55. Silex-Brise-Ardoise 354
56. Martiken Solitz 355
57. Le Tailleur 357
58. Tant-en-Un 358
59. Laurelli Tarantella, la bergère des âmes 361
60. Tarholt 362
61. Terl Ragot 365
62. Thelinagra 365
63. Tripicus 365
64. Tussa 368
65. Unité-des-Anneaux 368
66. La Volonté de l'Un 371
67. Verden 376
68. Inspecteur Christopher Verdue 378
69. Wei Minh Lee 380
70. Will Miroir 381
71. Xideous 381
72. Ylem 384
73. Zadara 386

Chapitre Premier

Les factions

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 point 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.

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.

Les nouveaux arrivants dans l'immensité du Multivers considèrent généralement les Factions comme des organisations identiques à celles que l'on trouve dans les mondes primaires, mais dont le siège se trouverait dans les Plans. Les primaires les plus éclairés les voient plutôt comme des cultes ou des sectes, et ceux-là sont bien plus proches de la vérité. En fait, les factions sont formées autour d'une conviction largement répandue, généralement une philosophie assez attirante pour réunir des personnes provenant de Plans très différents. Dans les Plans



Extérieurs, où les convictions sont une force bien tangible, les factions disposent d'un pouvoir réel aussi bien en raison de leur nombre d'adeptes de la puissance de leurs idéaux. Dans ces Plans, la foi d'un nombre suffisamment grand de personnes peut agir sur la réalité elle-même, et parfois même modeler le Multivers pour le mettre en conformité avec ces convictions. Des personnes aux croyances profondément ancrées verront leurs capacités physiques changer pour refléter leur état d'esprit, et une action d'éclat effectuée par un grand nombre de personnes ayant le même objectif peut aller jusqu'à changer la nature même d'un Plan. Les factions se construisent donc généralement sur un point de vue offrant à leurs membres du pouvoir, une compréhension profonde du Multivers, ou tout simplement un sens à leurs existences. Une autre particularité des factions est qu'elles restent rarement en retrait à débattre des détails de leur philosophie, mais passent beaucoup plus de temps à essayer de convaincre les autres habitants des Plans de les accompagner. Les planaires qui se sont retrouvés en oppositions avec ces factions n'hésitent pas à les qualifier de "philosophes armés de massues", et il y a du vrai dans cette expression dédaigneuse : peu de choses sont capables de les arrêter lorsqu'elles désirent avoir raison. Aucune n'a pourtant jamais obtenu de victoire décisive sur les autres, et la lutte qu'elles mènent toutes pour gagner le cœur et l'esprit des Plans a de tout temps été féroce : ceux qui arrêtent de se battre sont rapidement anéantis par le poids des autres points de vue.

Les factions sont habituellement structurées en un réseau de personnes partageant les mêmes idéaux, et leur fournissent des places-fortes ou des repaires dans lesquelles ils pourront être accueillis. Elles procurent à leurs membres des contacts, des ressources, et même une protection physique à l'occasion. Les membres, quant-à-eux, doivent apporter toute l'aide possible aux autres membres. Après tout, le Multivers a de tout temps été le champ de forces désirant que leur point de vue soit universellement accepté. Il y a peu de place pour les factions incapables de rester en place dans la guerre silencieuse qui les oppose toutes, et celles qui n'arrivent pas à diffuser leur message ou à lutter pour leurs idées peuvent compter les jours qui leur restent. Cependant, toutes les factions n'ont pas

besoin de lutter activement contre les autres pour survivre. Certaines ont des objectifs, des idéaux ou des croyances tellement répandues dans les Plans qu'elles ne disparaissent jamais vraiment, même lorsque leurs membres paraissent s'être complètement désintéressés de leur cause.

Au cours du temps, le nombre et la définition même du terme "faction" a évolué drastiquement, au grand regret de ceux qui voudraient arriver à parfaitement définir ces groupes planaires. Vous trouverez dans la suite de ce document ce qu'on entend aujourd'hui par "une faction" et ce que signifie en être membre. Jusqu'à une époque très récente, le centre de l'activité et du recrutement des factions se situait à Sigil. Encore aujourd'hui, la majorité des habitants de cette cité sont membres de l'une ou l'autre des factions qui gouvernent le Multivers, et les Planaires en-dehors de la cité s'y sont impliqués en plus grand nombre que jamais auparavant avec leur éviction de la cité et leur implication dans les Plans au-delà. Rejoindre une faction devrait normalement améliorer la vie du nouveau membre, mais la toile des intrigues et de la politique qu'elles tissent sur l'ensemble du Multivers est suffisamment serrée pour que tout le monde s'y emmêle. Et pour bien comprendre l'étendue du conflit qui secoue les factions, il est nécessaire de jeter un coup d'œil sur leur histoire.

1. Le fonctionnement des factions

Au sein des myriades d'avantages que procure l'appartenance à une faction, les personnages ont la possibilité de s'entraîner et de développer des capacités spécifiques. Lors de la création d'un personnage, un joueur peut choisir de le faire adhérer à n'importe quelle faction (avec l'accord du MJ toutefois) ; s'il ne fait pas ce choix, le processus devra faire partie intégrante de l'évolution du personnage et suivre les règles ci-après.

Un personnage ne peut appartenir qu'à une seule faction à la fois. Si, pour une raison quelconque, le personnage est intégré dans deux factions en même temps (comme espion par exemple), une seule de ses allégeances lui permettra d'acquérir des capacités liés à ses croyances. De plus, même si un personnage est membres d'une faction, il n'est jamais considéré comme véritablement intégré à la faction s'il ne prend pas son appartenance au sérieux. Le MJ est tout à fait en droit de restreindre l'adhésion à une faction ou son choix de capacités s'il n'applique pas ses préceptes, et peut même appliquer des répercussions sur ceux qui iraient "à contre-courant". Si un personnage est rejeté d'une faction ou ne croit plus en ses idéaux, toutes les capacités cessent tout simplement de fonctionner.

La seule façon pour un personnage de retrouver ses capacités perdues sera d'être réintégré au sein de la faction (chose toujours très difficile) ou d'en rejoindre une autre conférant les mêmes capacités.

Le fait d'appartenir à une faction apporte aussi un avantage substantiel sur les interactions que l'on a avec les autres membres de la même faction. Le personnage bénéficie d'un bonus de circonstance de +2 sur tous les jets de compétence basés sur le charisme lorsqu'il interagit avec autre membre de sa faction. Cela n'est évidemment applicable que si les deux parties sont conscientes de l'appartenance de l'autre à la faction.

Rejoindre une Faction

Il est assez simple d'adhérer à certaines factions : il suffit simplement de porter son symbole et de prétendre que vous y appartenez. Bien sûr, cette méthode ne fonctionnera pas avec les groupes les plus loyaux – comme l'Harmonium ou la Fraternité de l'Ordre – mais des factions comme la Libre Ligue s'en accommodent tout à fait. Ceci dit, pour réellement appartenir à une faction, il faut remplir deux conditions : avoir la foi et agir en conséquence. La seule véritable preuve de la foi d'un individu est ce qu'il accomplir, et la plupart des factions sont très attentifs aux actions de leurs membres junior ou potentiels. Si leur comportement n'est pas en accord total avec leur credo, les membres observateurs peuvent imposer des conditions supplémentaires à leur adhésion – condition qui peut aller du rituel d'intronisation à la réalisation d'une mission test, en passant par l'accomplissement de tâches quelconques. De plus, si un membre qui vient d'intégrer la faction ne suit pas les convictions et les activités de la faction, ou s'il les applique de la mauvaise manière, il y a de grandes chances qu'il soit rapidement mis à la porte, à moins d'avoir beaucoup de chance ou des amis influents.

En général, pour que l'adhésion à la faction soit vraiment réelle, elle doit être reconnue par un factotum qui deviendra alors le mentor du nouveau

membre et son guide dans les entrailles de sa nouvelle foi. Dans certaines factions, le recrutement est ainsi extrêmement informel ; par exemple, un factotum de l'Ordre Transcendantal ne fera qu'observer l'aspirant Chiffronnier et émettra un jugement tout à fait personnel pour déterminer si ce dernier est capable de suivre la voie de la faction. Par contre, rejoindre l'Harmonium demandera de nombreux entretiens de recrutement, et si le personnage est jugé apte, il devra accomplir plusieurs semaines d'entraînement dans les camps de la faction en Arcadie. Il arrive rarement que ce soit la faction qui fasse le premier pas vers un individu, et seulement lorsque ses membres éminents pensent que l'adhésion de cette personne sera un profit pour leurs idéaux. Cette démarche doit leur permettre d'approfondir un aspect de leur système de croyance ou leur apporter un bénéfice substantiel.

Cela ne veut pas dire que les factions ne recrutent pas ! En fait, il est seulement rare qu'elles s'intéressent à un individu en particulier. Dès lors qu'on pénètre dans une Cité-Portail ou une ville planaire, on tombe invariablement sur nombre de tracts, posters et autres agents de recrutement, surtout dès qu'on entre dans la sphère d'influence de l'une d'entre elle. Les recruteurs parcourent le Grand Anneau pour obtenir l'allégeance des indécis en leur démontrant en mots ou en actes qu'ils sont dignes de foi, et cette méthode semble efficace.

Changer de faction

Il arrive parfois que les objectifs ou les convictions d'une faction ne conviennent plus à un individu et qu'il décide de la quitter. En général, ceux qui font cela sont considérés comme des girouettes, des personnes incapables de prendre une décision et donc indignes de confiance. Ils inspirent à leurs anciens camarades de faction aussi bien de la pitié que du dégoût, et il leur est très difficile d'en rejoindre une nouvelle. Pire encore, certains membres paranoïaques pensent que les personnes ayant appartenu à une faction pourraient très bien y être restés fidèles et prétendre avoir changé pour infiltrer un autre groupe. Ceux-là sont souvent rejetés sous le prétexte qu'ils ont été "corrompus" par leurs précédentes convictions.

On accorde une grande place aux convictions – surtout dans les Plans Extérieurs – et ceux qui y renoncent sont vus comme des imbéciles ayant rejeté la seule chose de valeur des Plans. Quitter une faction n'est donc pas une décision simple, et est bien souvent liée à un événement grave : la plupart du temps un traumatisme ou une révélation capable de modifier en profondeur leur vision des choses et leurs idéaux. La seule exception concerne les groupes les plus chaotiques : il n'est pas rare qu'un Sensat désabusé rejoigne la Morne Cabale, de même qu'un membre de la Ligue Révolutionnaire devenu rebelle sans raison apparente trouve un foyer parmi les Xaositectes. Finalement, la Libre Ligue est la seule faction à accueillir régulièrement des individus ayant appartenu à d'autres factions.

Grades et bénéfices

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

A chaque grade 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 du ou des supérieurs hiérarchiques.

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.

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

En dépit de leurs différences, de structure comme d'activité, la plupart des factions ont le même système de grades. Ceci dit, la méthode pour atteindre un rang ou sa fonction précise sont complètement différentes d'une faction à l'autre. Disposer d'un grade élevé dans une faction peut conférer ou non une autorité sur les autres, mais cela implique toujours des responsabilités supplémentaires au sein de la Faction. En général, on confiera à un membre de haut rang des missions plus importantes pour la faction, et il devra superviser les activités des membres plus bas dans la hiérarchie – essentiellement en donnant l'exemple à tous ceux qui voudraient avancer dans la faction.

Tout nouvel arrivant dans une faction est un militant. Les militants ne sont en général pas impliqués dans les opérations quotidiennes de la faction, mais assurent une base stable au mouvement. Le simple fait que les militants croient en leurs idéaux est suffisant pour la plupart des factions, même s'ils servent aussi occasionnellement d'information pour les factionnaires de rang plus élevés, ou bien assurent de menus services comme des remises sur leurs produits ou un refuge occasionnel pour les autres membres. Ils servent aussi généralement de porte-parole, et diffusent le message de la Faction à l'extérieur – voire servent de recruteurs occasionnels. Même si on fait parfois appel aux militants pour certaines missions mineures, ils ont tout à fait le droit de refuser un ordre direct ou une requête de leurs supérieurs, même au sein des factions loyales. Bien évidemment, refuser une requête est la meilleure méthode pour ne jamais évoluer dans la hiérarchie. Généralement, un militant passe au rang suivant lorsque ses actes apportent un intérêt direct à la faction.

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 une semaine dans l'année).

Soins : jusqu'à un *soin léger*/ mois.

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

Salaire : certains militants reçoivent un salaire entre 5 et 20 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.



Dès qu'un militant a prouvé qu'il était digne de la faction et qu'il est prêt à s'y consacrer pleinement, il peut alors est promu au rang de factotum. Ce rang reflète essentiellement le fait que le membre travaille à présent directement pour la faction. Une bonne partie des factotums parcourent les Plans pour recruter de nouveaux membres tandis que les autres sont en charge des rôles clefs pour maintenir la structure de la faction – tels que gardes, espions, archivistes, soldats, mages, etc. – en fonction de leurs compétences et des

besoins de l'organisation. Contrairement aux militants, on attend d'eux qu'ils suivent les ordres sans poser de question, mais aussi qu'ils soient bien préparés pour les missions qu'on est susceptible de leur confier. Les dirigeants mettent cependant rarement les factotums dans des situations de vie ou de mort (ou du moins, sans les y avoir préalablement préparés) car leur valeur intrinsèque de croyants entièrement dévoués à la cause est bien plus profitable.

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 de 20 à 100 pièces d'or par mois.

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

Un petit nombre de membres réussissent à s'élever au grade de factor. Les factors assurent l'administration de la faction : ils dirigent les factotums, gèrent les places-fortes, s'assurent que les règles de la faction soient bien suivies... En bref, les facteurs assurent le travail quotidien de la faction tout en faisant évoluer ses idéaux. La plupart des factors sont basés sur le Plan d'origine de la faction, même si un petit nombre officie encore discrètement à Sigil pour que la présence de l'organisation y soit maintenue. Selon les factions, il n'est pas toujours évident de savoir qui est un factor ou un factotum ; dans la Ligue Révolutionnaire, par exemple, les dirigeants ne sont pas connus des autres membres, tandis que les factors Chiffronniers montrent l'exemple aux autres mais donnent rarement des instructions.

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).

Bénéficier 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 : 300 à 2000 pièces d'or/ mois.

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

Finalement, le rang le plus élevé dans la faction est tenu par le factol. La plupart du temps, les Factols sont d'anciens factors ayant accédé à la fonction suprême, mais il arrive quelquefois qu'un factotum devienne suffisamment populaire (ou chanceux) pour accéder au titre – cette situation est toutefois très rare. Le factol est le dirigeant direct et tout-puissant de sa Faction, il assure aussi son organisation interne et détermine ses objectifs. De plus, il incarne à lui seul les convictions de sa faction, et sert d'exemple aux militants et aux factotums.

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 personnes)

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 : 1000 à 5000 pièces d'or/ mois

Il faut pourtant bien garder à l'esprit que cette structure est plus ou moins rigide suivant les Factions et que certains ont des rangs intermédiaires. Par exemple, l'Harmonium dispose de cinq grades différents, tandis que la Fraternité de l'Ordre confère un grade différent à chacun de ses membres. Certaines factions ne disposent pas réellement de factol et ont une organisation interne très lâche, comme la Ligue Révolutionnaire et la Libre Ligue, et les rangs n'ont pas d'importance particulière pour l'Ordre Transcendantal et les Xaositectes. Ceci dit, par simplicité les gens ont tendance à classer les membres des factions en utilisant ces rangs standards – c'est plus une façon pratique de savoir qui fait quoi qu'une réalité.

Faction	Sobriquets	Factol	Quartier Général	Alliés	Adversaires
Athars	Défieurs, Perdus	Terrance	Temple Ruiné	Athars	
Adorateurs de la Source	Hommes-Dieux	Ambar Vergrove	Grande Fonderie	Adorateurs de la Source, Garde Fatale	Morne Cabale, Hommes-Poussière
Morne Cabale	Mornés, Fous	Lhar	Loge	Garde Fatale, Hommes-Poussière, Ligue Révolutionnaire, Xaositectes	Fraternité de l'Ordre, Harmonium, Rectifieurs
Garde Fatale	Fatalistes	Pentar	Armurerie	Morne Cabale, Adorateurs de la Source	Fraternité de l'Ordre, Harmonium
Hommes-Poussière	Morts	Skall	Morgue	Morne Cabale, Marqués	Signe de l'Un, Société des Sensations
Marqués	Preneurs, Sans-Cœurs	Rowan Sombrebois	Archives	Libre Ligue, Rectifieurs	Harmonium
Fraternité de l'Ordre	Greffiers	Hashkar	Cours de Justice	Rectifieurs, Harmonium	Xaositectes, Ligue Révolutionnaire, Garde Fatale
Libre Ligue	Indés	aucun	Grand Bazar		Harmonium
Harmonium	Têtes-de-Bois	Sarin	Caserne	Rectifieurs, Greffiers	Ligue Révolutionnaire, Libre Ligue, Xaositectes
Rectifieurs	Mort Rouge	Alisohn Nilésia	Prison	Harmonium, Greffiers, Garde Fatale	Signe de l'Un, Société des Sensations, Anarchistes, Indés
Ligue Révolutionnaire	Anarchistes	aucun	aucun	Garde Fatale, Xaositectes	Harmonium, Greffiers
Signe de l'Un	Signeurs	Darius	Chambre des Orateurs	Société des Sensations, Externes	Harmonium, Morne Cabale
Société des Sensations	Sensats	Erin Montgomery	Salle des Fêtes	Signe de l'Un, Greffiers, Indés	Garde Fatale
Ordre Transcendantal	Chiffronniers	Rhys	Grand Gymnase		Harmonium
Xaositectes	Chaoteux	Karan	Ruche	Garde Fatale, Morne Cabale	Harmonium, Greffiers

1. Les Adorateurs de la Source

1. Généralités

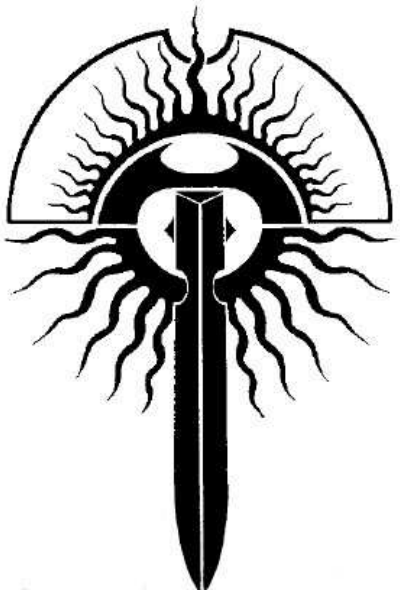
Aussi appelés « les Hommes-Dieux » ou « les Dévots », ces gens-là pensent que toute chose est divine. Toute chose peut prétendre s'élever jusqu'à la gloire suprême – sinon dans cette vie, du moins dans la suivante. De la patience, voilà le strict nécessaire. Ecoutez un peu la chanson : tous les êtres – 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.

Rôle de la faction

Tout comme les Athars, les Hommes-Dieux ne possèdent pas de poste gouvernemental. Depuis la Grande Fonderie, 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 puissance, il peut s'attendre à être traité convenablement.

Plan d'influence principal : L'Éthéré

Les Adorateurs de la Source fondent leur philosophie sur l'existence des demi-plans créés par de puissants sorciers ou autres.

Le Palais d'Ambar se trouve sur le Plan Ethéré.

Alliés et adversaires

La foi en l'existence de quelque chose qui dépasse les puissances étant commune aux Athars et aux Hommes-Dieux, ces deux factions se retrouvent

souvent alliées. Et l'idée d'une fin ultime du Multivers plaît à la Garde Fatale, ce qui fait d'elle un compagnon de route fréquent, quoique temporaire.

La Morne Cabale et les Hommes-Poussière dénigrant quant à eux la philosophie des Hommes-Dieux, ceux-ci les considèrent comme des ennemis de leur cause.

Paroles d'Hommes-Dieux

« Comment puis-je m'améliorer aujourd'hui ? »

« J'ai enduré des épreuves que d'autres biges ne peuvent imaginer : je suis bien sur la voie de la divinité »

Manifeste du factol

« Nous pouvons tous être des dieux.

Chaque être est sacré, il abrite le principe divin, et une grande destinée lui est promise. Chaque fois que nous mourons, nous nous relevons à une nouvelle vie. Le Multivers agit comme une forge sur nous, lors de chacune de nos vies. Alors que nous sommes modelés par elle, nous évoluons : de la glaise nous devenons primaires, puis planaires jusqu'à atteindre le rang de puissance – et puis le sublime inconnu. La réincarnation tourne la roue de l'existence : elle nous instruit, nous teste, nous modifie.

Les leçons de l'expérience peuvent être obscures, ésotériques, insaisissables, mais celui qui en tire la substantifique moëlle et y survit rencontrera le succès et connaîtra l'ascension. Les difficultés de la vie sont plus que des inconvénients à éviter. Il s'agit d'opportunités. Et celui qui échoue à s'en saisir quand le Multivers le met à l'épreuve risque plus que son or et ses amours : il peut régresser d'une forme avancée vers un stade inférieur d'incarnation et revenir dans sa prochaine vie sous forme de vargouille ou même de limace. Courage et intelligence sont des qualités nécessaires sur le sentier qui suit la Source de Vie…

Il nous faut être des partenaires du Multivers pour sculpter notre être. Nous ne pouvons laisser de façon attentiste les viscissitudes de la vie nous transformer, comme de gentils contribuables qui font la queue devant les Cours de Justice pour payer leurs amendes. La passivité est mère d'autoapitoiement et de stagnation. Ceux qui attendent la mort pour que leurs cartes soient rebattues régressent, devienant aigris et méchants. Et ceux qui acceptent simplement ce qu'il y a de bon dans la vie oublient de l'embrasser ! Leurs esprits rétrécissent, et sans s'en rendre compte, ils se préparent à régresser dans la vie suivante.

Lorsque nous sommes aux prises avec les joies et les peines de la vie, nous devons nous employer à être les vrais acteurs de cette expérience. L'homme qui se charge de devoirs et de responsabilités supplémentaires alors même qu'il expérimente la souffrance, permettant ainsi à la douleur de l'envahir tout entier, sait ce que cette expérience va lui apporter et en tirera tout le profit. La femme qui permet à ses joies de l'amener vers de nouvelles expériences plutôt que de chercher à faire durer le plus possible son état de bien-être s'apercevra que cette émotion s'infuse dans tout ce qu'elle voit, dans tout ce qu'elle fait. Les participants actifs à la forge de l'existence se préparent aux épreuves les plus difficiles, qui les mettent le plus en contact de la Source. Ces gens-là développent force et capacité d'adaptation, embrassant leur destin d'ascension.

On ne doit jamais accorder trop d'importance aux formes que nous acquérons durant notre ascension. Seuls les ignorants pensent que le but de notre évolution est d'acquérir le corps d'un humain, d'un halfelin ou d'un elfe. La forme physique d'un être est souvent à l'image de son développement spirituel – pas le contraire. Le développement intérieur est notre but.

Il demeure encore une grande inconnue sur la forme que prendrait un être qui aurait atteint l'ascension suprême du Multivers et qui avancerait vers une existence sublime au-delà. Son corps sera-t-il fait d'une telle manière que nous autres, êtres inférieurs, ne saurions le percevoir ? Ou peut-être que cette absence de forme est le signe du triomphe de cette ascension ?

Cela, comme toutes connaissances, nous l'apprendrons quand nous y serons prêts.

Extrait de « La Destinée de l'Etre », un traité en trois volumes du factol Ambar Vergrove des Adorateurs de la Source. »

Note de l'Editeur : de nombreuses critiques faites aux Adorateurs de la Source visent l'emphase du factol Ambar pour discréditer, à travers lui, toute la philosophie de la faction « *Il devrait se contenter d'écrire des romans* », a-t-on entendu dire le factol

Komosahl Trevant des Hommes-Poussières. « *Il aime tellement les mots, qu'il ne s'aperçoit pas que les siens sont vides. Je préfère encore lire les comptes-rendus des discours à la Chambre des Orateurs du factol Sombrebois des Mornés* ».

La remarque de cet Homme-Poussière, quoique rude et vive venant de quelqu'un issu de cette faction dépassionnée, peut s'expliquer – les Hommes-Poussière sont opposés aux Hommes-Dieux, après tout. Cependant, même des membres de la propre faction d'Ambar sont de cet avis. Même s'il est demandé à tout nouveau membre des Adorateurs de la Source de se familiariser avec les écrits de leur factol, peu parviennent à lire les trois volumes. Par contre, les Adorateurs reprennent en chœur les chansons d'Ambar, lorsqu'ils travaillent à la Fonderie, et les concerts du factol se jouent à guichet fermé.



Hommes-Dieux et religion

Les Hommes-Dieux sont plus ouverts d'esprit que les Athars, autorisant également les prêtres spécialistes de divinités et les clercs qui révèrent une force nébuleuse de l'Ethéré connue sous le nom de la Source. La faction considère que n'importe qui peut connaître l'ascension jusqu'à la gloire suprême, et que tout un chacun a le potentiel à l'intérieur de son esprit. C'est cette idée de test cosmique qui anime les Dévôts et qui leur fait choisir comme puissance des dieux qui les mettent à l'épreuve : Brihaspati, Jazirian, Shekinester la déesse à Trois Faces et Chung Kuel de la Bureaucratie Céleste.

Si un Homme-Dieu cherche des preuves vivantes qu'on peut s'élever à un autre niveau d'existence, il peut aussi révérer quelques demi-dieux de l'excellence (Sif, des Aesirs, et Lugh des Celtes) pour en tirer de l'inspiration.

Hommes-Dieux et Guerre Sanglante

Les Hommes-Dieux ont la même conception que les Athars - ils ne voient rien de mal dans la Guerre Sanglante, tant qu'elle reste sur les Plans Inférieurs. La faction a débattu d'innombrables heures sur la signification de la guerre et elle a conclu qu'elle est une force de la nature et une preuve de la force de leur propre philosophie.

Vous voyez, si un péquin fait un boulot convenable pour gagner sa vie - s'il réussit à toutes les épreuves auxquelles il est soumis - il évoluera à un niveau supérieur dans sa prochaine existence. L'existence des baatezus et des tanar'ris le prouvent. Un fiélon content de lui ne peut pas s'améliorer simplement durant son existence - il doit faire face à tous les défis, dépasser ses propres limites, s'il veut obtenir une promotion jusqu'au rang racial suivant.

En bref, les Hommes-Dieux voient la Guerre Sanglante comme un débat entre fiélons. c'est un test cosmique pour déterminer quelle méthode d'ascension, quelles croyances raciales méritent de l'emporter. Lorsque tout se décantera, quel que soit le vainqueur - baatezu ou tanar'ri - il aura prouvé la véracité de sa philosophie.

Une poignée de factionnaires considère que si la Guerre Sanglante s'arrête un jour, le Multivers s'arrêtera aussi. Après tout, si une race entière de fiélons fait la preuve qu'elle mérite de connaître l'ascension, le reste des plans ne devrait-il pas suivre peu de temps après ?

Quelques Hommes-Dieux croient que c'est un but noble et font de leur mieux pour promouvoir un camp ou l'autre. D'autres trouvent ça répréhensible ; ils veulent que chacun (même les fiélons) trouve sa voie personnelle vers la divinité, sans aide extérieure.

Là encore comme les Athars, les Hommes-Dieux n'ont pas de politique déterminée vis-à-vis de la guerre. Ils l'observent simplement avec un oeil aiguisé, espérant y entrevoir un aperçu de la divinité véritable. Ils n'y ont encore rien trouvé mais cela ne veut pas dire qu'il n'y ait rien.

Si vous avez affaire aux Hommes-Dieux

Comme tous membres de faction, les Adorateurs de la Source aiment qu'on leur recrache leur propre philosophie. Si un péquin évoque son envie de réaliser son potentiel et de surmonter de grandes épreuves, les Hommes-Dieux réagiront bien.

Rappelez-vous également que les gars de cette faction ont comme idée que les planaires sont une forme de vie plus évoluée que les primaires ; ils témoigneront donc plus de respect vis-à-vis de planaires (comme beaucoup de monde, pour être exact).

2. Appartenir à la faction

Etant donné leur nature extravertie, il n'est pas surprenant de constater que la plupart des Hommes-Dieux rejoignent la faction pour aider les autres à "évoluer" et à découvrir leur propre potentiel. (Quelques lascars impitoyables la rejoignent en supposant qu'ils peuvent facilement réussir parmi ces personnes bien intentionnées.) Les Adorateurs détestent les biges qui agissent de façon apathique ou résignée vis-à-vis du Multivers - ils tolèreront les lascars qui deviennent égoïstes ou malicieux, mais pas ceux qui manquent d'intérêt pour leur propre amélioration.

Interpréter un Homme-Dieu

Malgré leur préoccupation pour les autres, n'allez pas croire que les Hommes-Dieux sont indulgents. Ils exigent du lascar qu'il apprenne de ses erreurs, et ils n'interfèreront pas dans les "enseignements de la vie". Bien sûr, le péquin peut compter sur un Homme-Dieu pour se faire aider en dernier recours, mais l'affranchi n'empêchera jamais à un autre d'apprendre par l'expérience.

Bien entendu, certains s'appuient sur le fait que ces leçons du Multivers agissent comme une forge, tout en omettant de reconnaître que cette même forge agit pareillement pour tout un chacun. Ces lascars s'imaginent que certains bougres ont plus de potentiel que d'autres, aussi n'ont-ils aucun scrupule à contribuer à la rigoureuse "éducation" des personnes inaptes. Les bibards qui espèrent la charité compatissante des Adorateurs feraient donc mieux d'aller voir ailleurs.

Alignement

Une telle attitude de compassion ne signifie pas qu'un Adorateur doit adopter les principes du bien. De nombreux Hommes-Dieux sont mauvais (désirant entraver la progression des autres vers le bien) ou neutres (prétendant que ne pas interférer dans la vie des autres permet au Multivers d'accomplir sa meilleure part de travail).

Les Hommes-Dieux loyaux considèrent que la réglementation est essentielle au processus d'évolution vers le divin. "Le péquin qui suit les règles passera tous les tests que le Multivers lui soumettra", disent-ils. Les Hommes-Dieux chaotiques évaluent chaque situation au cas par cas. Après tout, offrir un repas gratuit à un mendiant pourrait lui donner la force de jouer du pipeau pour distraire les passants (et se faire quelques pièces). Le fait d'en nourrir un autre pourrait tout simplement le convaincre à ne plus rien faire pour le restant de ses jours. Parfois, tuer un pauvre bougre est la meilleure chose qu'un péquin puisse faire. Les Hommes-Dieux neutres se retrouvent quelque part entre ces deux points de vue.

L'unique raison pour laquelle le Multivers est une forge, c'est parce que tu l'imagines ainsi.

Classes

Un Homme-Dieu a deux préoccupations : sa propre progression dans la chaîne de l'évolution, et la progression des autres lascars du Multivers. Bien sûr, ces deux préoccupations ne s'expriment pas de la même façon - cela dépend du domaine d'expertise du péquin. Les guerriers pensent que les batailles enseignent au lascar les leçons de la vie, aussi s'appuient-ils sur le conflit avec les autres pour s'aider à évoluer. Les paladins Hommes-Dieux croient qu'ils évoluent en aidant les autres et ils comptent également sur ceux qu'ils aident pour leur porter

secours. Les rôdeurs, qui se consacrent aux animaux, considèrent bien souvent que le potentiel de leurs amis les bêtes est incomparable à celui des races intelligentes.

Les prêtres Hommes-Dieux cherchent à imiter l'évolution divine de leurs dieux, pourtant ils savent qu'aucune puissance ne mène à la Source. Les druides se fient aux cycles du monde naturel, et croient que ces mêmes cycles apporteront au péquin le niveau nécessaire d'analyse et d'illumination. Les magiciens Adorateurs, souvent arrogants, croient que la magie est la clé de l'évolution, et tant pis pour ceux qui ne baignent pas dans cet art. Les voleurs Hommes-Dieux pensent qu'un secret n'a de valeur que s'il est dérobé, et ils sont attirés par les connaissances bien gardées. Les bardes savent qu'ils peuvent susciter l'inspiration : après une ballade héroïque, ils attendent des auditeurs qu'ils imitent les héros de la chanson.



Races

Vu qu'ils croient au potentiel divin de chaque être, les Adorateurs de la Source accueillent divers membres. Wemics, pixies, satyres, bariaures, tieffelins, nains et demi-elfes se mêlent les uns aux autres, de même que les étranges érynies, lammasus, githyankis, slaades et chiens de la lune.

Rejoindre la faction

Les Adorateurs souhaitent enseigner à leurs membres que la vie est une forge qui façonne la personnalité et l'esprit. Par conséquent, en rejoignant la faction, tous les lascars doivent faire un tour à la forge. Le péquin informe les gardes à l'entrée de la Grande Fonderie qu'il est intéressé, et avant qu'il ne s'en aperçoive, il transpire à grandes gouttes dans la tréfilerie ou quelque part ailleurs. Si le labeur éreintant ne les fait pas fuir, ces militants peuvent aspirer à de plus grandes implications au sein de la faction, en demandant à un membre plus expérimenté de les parrainer.

Les militants pratiquent les apprentissages habituels avec ces mentors, et étudient la rigoureuse philosophie des Adorateurs. Mais chaque mentor fournit des expériences vraiment différentes : certains ignorent presque leurs responsabilités, tandis que d'autres exigent des leçons journalières complétées par les tâches appropriées. Lorsqu'un mentor considère que son protégé est fin prêt pour les responsabilités de factotum - rechercher la valeur inhérente en chaque chose - il présente le militant à un factor pour son évaluation.

Le candidat subit alors une série de tests : des énigmes inhabituelles ou des tâches difficiles, spécifiquement adaptées pour examiner ses craintes et ses limites. Bien entendu, les factors ne les évaluent pas en vue de la perfection. Ils essaient juste de jauger la malléabilité des militants au sein de la forge Multiverselle. Un test similaire au Palais d'Ambar est administré aux factotums désignés pour évoluer au rang de factor.

Capacités de faction

Quel que soit leur rang, tous les Hommes-Dieux obtiennent les mêmes avantages et inconvénients. Leur croyance selon laquelle tout le monde peut atteindre la divinité se traduit généralement par un traitement équitable de tous ceux qu'ils rencontrent. Cette réputation d'absence de préjugés fait qu'ils sont bien perçus à travers le Grand Anneau. Ils obtiennent un bonus de +2 à tous leurs tests de compétences sociales envers les créatures et pnjs planaires.

Les Adorateurs de la Source possèdent une faculté qu'ils ne comprennent pas vraiment. Comme vous le savez, dans le Grand Anneau, les croyances ont plus

d'importance que dans les mondes primaires. Des bleds entiers peuvent disparaître ou se déplacer à cause des croyances - prenez le cas de Pestemort, la ville-portail qui glisse régulièrement dans les Abysses et qui s'en retrouve éjectée par la suite. Des plans entiers peuvent naître ou être détruits à cause des croyances. Et vu que les Hommes-Dieux croient que les lascars ordinaires peuvent évoluer au stade de puissances, ils peuvent effectivement y arriver. Jusqu'à présent, les Hommes-Dieux n'ont vu qu'un seul d'entre eux évoluer à ce stade : l'ancien factol Curran, qui accorde à ses suivants des sorts de soins et de protection. Beaucoup pensent qu'Ambar sera le prochain.

Désavantages de faction

Un Homme-Dieu ne peut pas être ressuscité ou rappelé à la vie. Avec la permission du MJ, ils peut être réincarné automatiquement dans une race de PJ (choisie par le MJ).

Les prêtres Hommes-Dieux qui vénèrent une divinité particulière (par opposition à la Source) souffrent d'un total manque de foi. Après tout, ils savent que les puissances n'ont rien de spécial - ce sont juste des lascars qui occupent l'avant-dernier échelon sur l'échelle de l'évolution. Ces problèmes de croyance sacerdotaux se traduisent par un malus de -1 à tous leurs jets de sauvegarde.

3. 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 d'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. 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 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 1001ème 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.

4. Quartiers généraux et refuges

La Grande Fonderie

Bas-Quartier

C'est le quartier général des Hommes-Dieux : un complexe sale et labyrinthique dans lequel se mêlent ateliers, entrepôts et fournaises.

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 indiscrètes.

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.

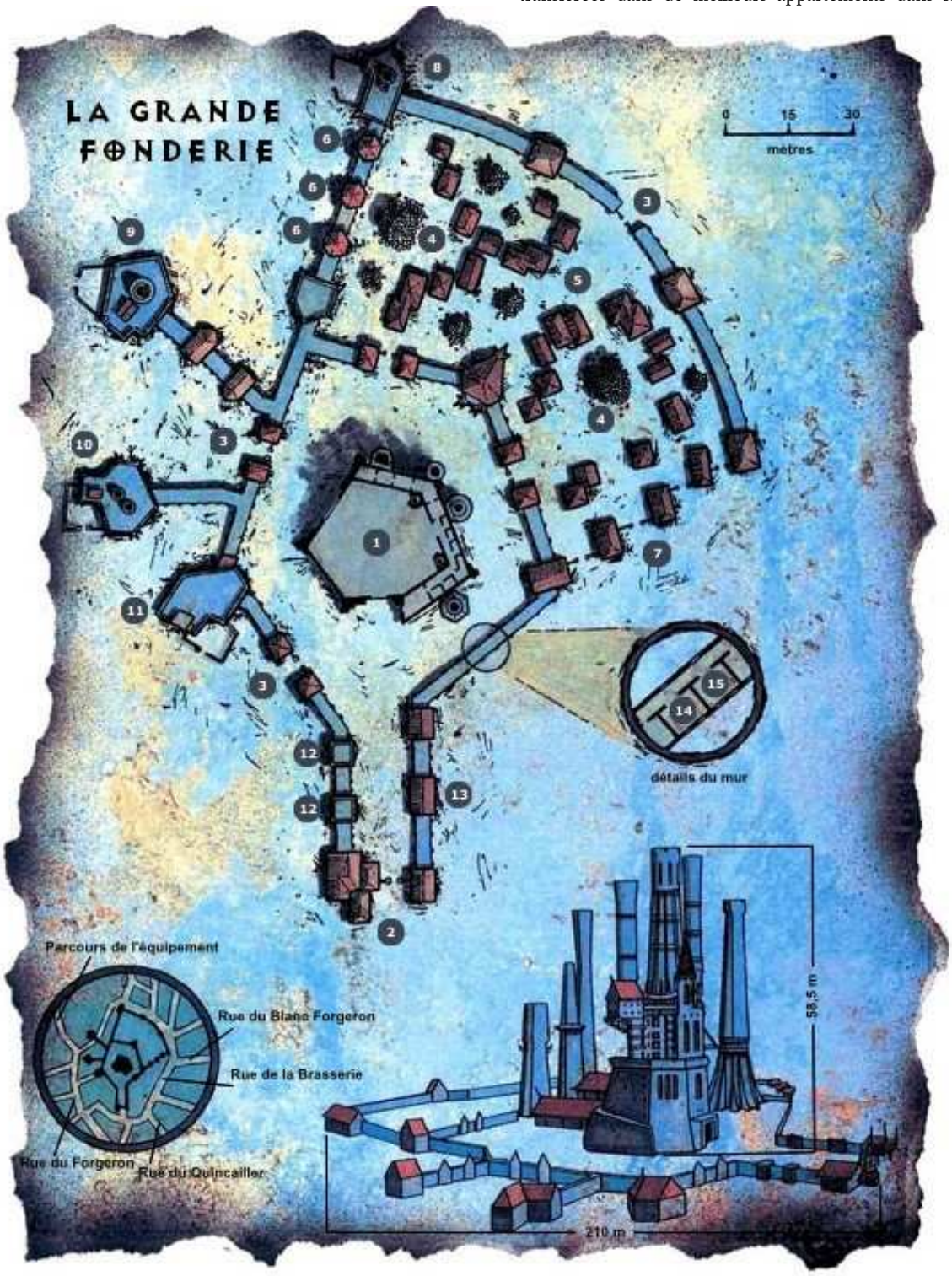
Passer du temps à l'intérieur de la Fonderie peuvent conduire un péquin à penser que Baator serait un meilleur endroit pour passer ses vacances. Où que l'on regarde, il semble y avoir les gueules brûlantes de fournaises à la taille de granges. Des poulies plus grosses que des hommes en permanence en 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 jouxte 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).

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.

La Maison de repos

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 factionnaires qui ont besoin d'un endroit pour dormir. 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.

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).

5. Les grossiums

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'issu 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 plutot 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 courtisa donc Caye sans la permission de son père et il gagna son coeur ! 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 Florien 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 JdS 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 de rôdeur (2/2/2, NLS 6, DD 14+ niveau) **:** 1er niveau *: alarme, ralentissement du poison* ; 2ème niveau *: convocation d'alliés naturels II, protection contre les énergies destructives* ; 3ème niveau : *soins modérés, neutralisation du poison*.

Sorts de barde (3/4/3/1, NLS 7, DD 14+ niveau du sort)**:** 0ème niveau *: détection de la magie, lumière, manipulation à distance, réparation, prestidigitation, lecture de la magie* ; 1er niveau : *charme-personne, feuille morte, fou rire de Tasha, message* ; 2ème niveau *: grâce féline, détection de pensées, splendeur de l'aigle* ; 3ème niveau *: rapidité, scrutation*.

Possessions : *amulette des plans* (120000 p.o.), *bottes elfiques* (2500 p.o.), *heaume de télépathie* (27000 p.o.), *cape de déplacement (majeure*, 50000 p.o.*), gemme de vision* (75000 p.o.), *pierre 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 : bonus de +2 aux jets de compétences sociales vis-à-vis des planaires.

Faiblesses de faction : impossible d'être rappelé à la vie ou ressuscité ; en cas de décès, peut être automatiquement réincarné en une race jouable.

. . . .

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 aux 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 commes 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 : bonus de +2 aux jets de compétences sociales vis-à-vis des planaires.

Faiblesses de faction : impossible d'être rappelé à la vie ou ressuscité ; en cas de décès, peut être automatiquement réincarné en une race jouable.

. . ..

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, légérement 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'innommables 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 trois mètres de haut 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 : bonus de +2 aux jets de compétences sociales vis-à-vis des planaires.

Faiblesses de faction : impossible d'être rappelé à la vie ou ressuscité ; en cas de décès, peut être automatiquement réincarné en une race jouable.

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.

II. Les Athars

1. 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.

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.

Rôle de la faction

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 laquelle 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 à 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.

Plan d'influence principal. L'Astral

Les Athars ont choisi le plan Astral, où les cadavres des dieux morts prouvent leurs croyances. Le quartier

général des Athars à Sigil est le Temple Ruiné, un lieu jadis consacré au dieu Aoskar, aujourd'hui mort et oublié.

Alliés et adversaires

La philosophie des Athars les apparente aux Adorateurs de la Source. Ces deux factions s'allient souvent, mais pas toujours.

Paroles d'Athars

« J'ai gâché ma vie à croire en de faux dieux ! Quelqu'un doit payer ! »

« Ecoutez-moi. Les puissances sont des usurpatrices. Je peux le prouver ! Ecoutez-moi ! »

Manifeste du factol

« 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 cohue t'a heurté sur le Pont de Fhurling 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 »

Athars et religion

Les factionnaires ne vénèrent aucune puissance et méprisent ceux qui le font. A contrario des biges faibles d'esprit qui se prostèrnent devant les "dieux", les Défieurs ne voient pas une main divine en toute chose. Ils révèrent le Grand Inconnu et tirent leurs sorts cléricaux du Plan Astral. Tout quoqueret qui consacre sa vie à une divinité spécifique ne fait que se fourvoyer.

Les Défieurs vont jusqu'à éviter toute demande d'aide à des prêtres de divinités spécifiques. Ils ne veulent pas laisser ces flagorneurs puants poser leur patte sur eux.

Athars et Guerre Sanglante

Les Défieurs, étrangement, n'ont pas de grief à l'égard de la Guerre Sanglante - les "puissances" ne fourrent pas leur nez dans ce conflit, et ça convient bien à la faction. Pour cette raison, les Athars ont d'autres chats à fouetter - comme discréditer les autres philosophies, abattre les soi-disant dieux et se défendre contre les ennemis de la faction.

D'un autre côté, les Athars admirent l'existence même des baatezus et des tanar'ris. Ce n'est pas un soltif que les fiélons sont nés de l'âme des trépassés, ce qui écorne la théorie qui veut que tous les suppliants rejoignent le royaume de leurs puissances après la mort. Les Athars voient ça comme une preuve supplémentaire que les "dieux" sont des malins qui sont juste parvenus à accumuler des muscles et de la magie.

L'existence de semi-puissances fiélonnes provoque quelques divisions chez les Défieurs. Certains voient les Seigneurs des Neufs comme des biges se positionnant eux-mêmes comme des dieux au-dessus des baatezus, alors ils luttent pour démolir ce travail. D'autres Défieurs pensent que le vrai problème, ce sont les Seigneurs des Abysses et ils poussent pour défaire ces divinités "mouvantes". Les Défieurs qui suivent la trace de ces deux types d'usurpateurs cherchent dans d'autres factions l'aide qui leur permettra d'atteindre leurs buts.

Pour la plupart, cependant, les Athars se tiennent éloignés de la Guerre Sanglante. Tout Défieur qui

interfère avec ce conflit le fait de sa propre initiative, sans la bénédiction ni les directives de la faction.

Si vous avez affaire aux Athars

Il vaut mieux ne pas mentionner une divinité, même si on est prêtre ou paladin. Ravallez toute attitude zélote et les Athars vous traiterons bien. Si un bige expose ostensiblement un symbole religieux au nez d'un Défieurs, il peut être certain de récolter de l'agressivité. Si on dit chercher la connaissance ou des révélations, un péquin a plus de chance d'être écouté.

Si vous travaillez directement pour une puissance, évitez-les complètement. Un groupe de grossiums Athars a la capacité de renvoyer un potentiaire ou tout autre serviteur de dieu directement d'où il vient en le *banissant*. Heureusement, un lascar n'a pas à craindre ce pouvoir tant qu'il est à Sigil - on ne peut pas être *banni* magiquement de Sigil, mais expulsé *manu militari*, si (ce qui arrive).



2. Appartenir à la faction

Presque tous les Athars ressentent le besoin de montrer à ceux qui ont toujours la foi en les puissances à quel point ils se trompent. Néanmoins, la plupart des Perdus restent à distance des prêtres de divinités et de leurs temples. Pourquoi s'exposeraient-ils dans les endroits où l'ennemi est le plus fort? Les Défieurs se gardent d'exprimer une hostilité frontale contre l'ensemble des cultes : la survie de la faction dépend de leur discrétion. Après tout, mener des attaques trop ouvertes contre des temples ayant pignon sur rue ne ferait qu'unir contre eux leurs ennemis en une force qu'ils ne pourraient contrer.

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 bariaures, 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 déMilitants 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 incompétent. 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 provocant 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

Les fidèles des Athars sont immunisés aux sorts *allié suprême d'outreplan, augure, discours captivant, divination, imprécation, malédiction, parole sacrée, quête* et *renvoi*.

En outre, les athaons reçoivent un bonus de +2 sur leurs jets de sauvegarde contre les autres sorts cléricaux 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» 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 de divination.

Désavantages de faction

Les Athars déniant toute validité aux puissances, les prêtres de divinités spécifiques ne peuvent apporter aux membres connus de la faction une aide quelconque en sorts ou en objets magiques, surtout dans le domaine des soins. Seules les circonstances les plus graves les pousseraient à violer cet interdit. Bien sûr, un Athar qui se respecte ne se laissera de toute façon jamais toucher par le grouillot d'une puissance...

3. 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 révéré ? 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, ils allèrent à la tribune de la Chambre des Orateurs pour persuader les Rectifieurs et les Marqués de se ranger de leur côté.

Les factionnaires 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 bein. 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 factionnaires 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.

4. Le Temple Ruiné

Bas-Quartier

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.

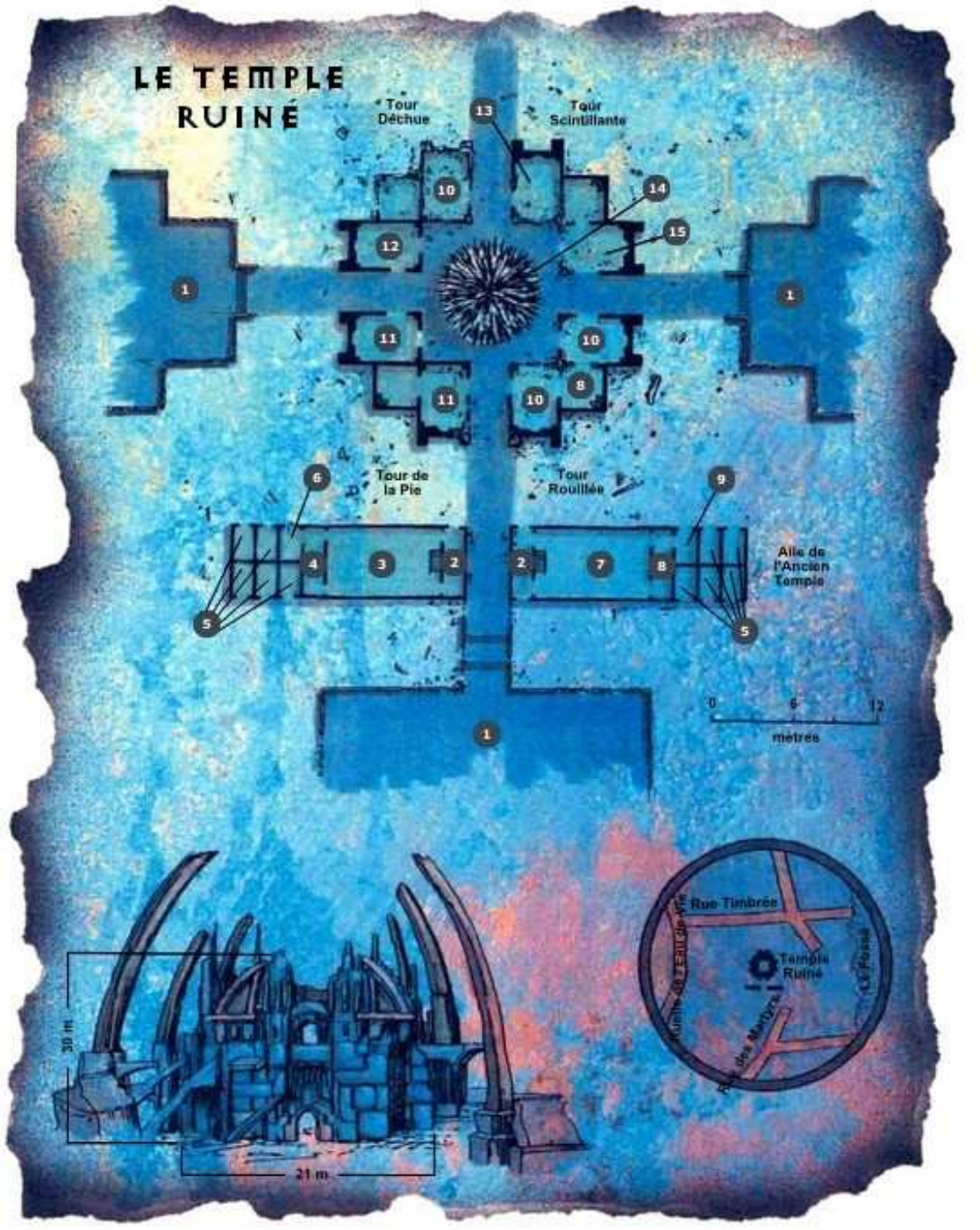
Peu de gens font la queue pour visiter le quartier général des Athars. Bien sûr, les béjaunes viennent traîner ici lorsque les Perdus font des visites qui incluent le passage dans l'Astral, mais tous ceux qui n'ont pas ici d'affaire à mener en rapport avec la



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 factionnaires 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 factionnaires. Aoskar est mort, ce dieu presque oublié était révéré 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.

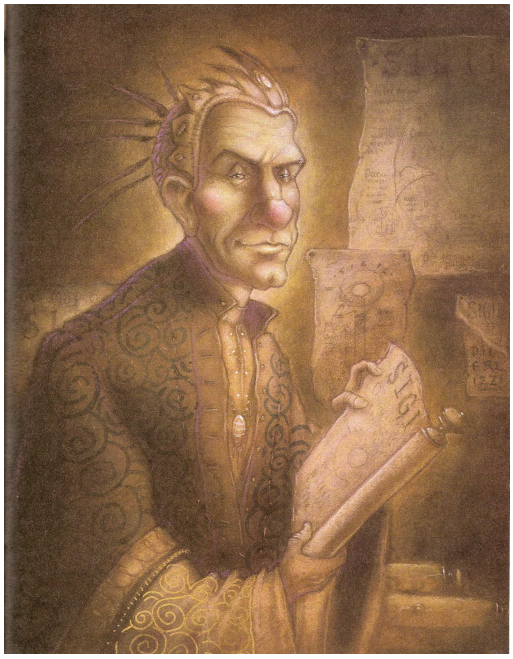
Un des guides les plus connus (qui travaille le plus) est Caylean.

5. Les grossiums

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 clémente 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, rejoint 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'égocentrisme 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-delaux 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 (*marteau de guerre +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**, spontannéité 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; 1er niveau *: injonction, protection contre le mal, soins légers* x2, *détection du mal, coup au but* (d), *sanctuaire, résurgence**; 2ème niveau : *ténèbres, ralentissement du poison, immobilisation de personne*, *résistance aux effets planaires**, *silence* (d), *restauration partielle*, *protection d'autrui, silence* ; 3ème 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* ; 4ème niveau : quintessence de *soins importants* x2, *bouclier de la foi de groupe**, *liberté de mouvement* (d) ; 5ème niveau : *annulation d'enchantement, souffle de dragon**, *permanence* (d), *agilité divine**, *injonction suprême, soins légers de groupe*, *résistance à la magie* ; 6ème niveau : *barrière de lames, dissipation suprême, guérison suprême*, *sort universel suprême* (d, armure de mage suprême, a), *mot de rappel* ; 7ème niveau : *destruction, restauration suprême, souhait limité* (d), *décret* ; 8ème niveau : *soins intensifs de groupe*, *aura de lumière**, *prémonition* (d) ; 9ème 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 *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 *; obscurcissement.*

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 a 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 *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, Caylean 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 résoud 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 githzeraï ; 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 : *distraction**, *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.

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 *; obscurcissement.*

Faiblesses de faction : en tant qu'Athar, Hobard ne peut recevoir d'aide d'un prêtre d'une divinité spécifique.



6. La chanson et les soltys

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-Vert », 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-Vert, 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, le renvoyant sur le plan de son dieu. Les suppliants qui ratent leurs jet de sauvegarde 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.

Le DD du jet de volonté que doit effectuer la cible est basé sur le charisme et dépend de l'Athar du plus haut niveau parmi ceux qui composent le cercle. Pour chaque athaon dans le cercle après le minimum de 4, le DD du jet de sauvegarde en volonté augmente de 1.

Le *bannissement* des Athars marche seulement sur les représentants de dieux et ne nécessite aucune composante matérielle.

III. La Fraternité de l'Ordre

1. Généralités

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 coeur 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.



Rôle de la faction

A Sigil, le quartier général des Greffiers, c'est les Cours de Justice, dans le Quartier de La Dame.

Les Greffiers 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 et l'Harmonium s'estiment heureux que les Greffiers n'aient pas le pouvoir d'édicter les lois, mais seulement celui de les faire respecter.

Plan d'influence principal : Méchanus

La forteresse des Greffiers se situe sur Méchanus, ce gigantesque mouvement d'horlogerie fait plan où tout n'est qu'ordre et perfection.

Alliés et adversaires

Beaucoup jugent utile la connaissance que les Greffiers ont des lois.

Ce sont des alliés sûrs des Rectifieurs, qui font respecter ces mêmes lois ; ils sont aussi très proches de l'Harmonium.

Au contraire, les Xaositectes et la Ligue Révolutionnaire s'opposent à eux. La Garde Fatale, sans se déclarer ennemie des Greffiers, les soupçonne de vouloir prolonger la vie du Multivers.

Paroles de Greffiers

« Si la connaissance c'est le pouvoir, alors connaître toute chose est la clé ! »

« Maîtrise les lois du Multivers et tu obtiendras tout ce que tu veux »

Manifeste du factol

« Félicitations. Vous avez réussi les tests préliminaires, vous pouvez donc intégrer la Fraternité de l'Ordre. Certains ont du mal à saisir les points suivants, donc permettez-moi de vous les expliquer de la façon la plus claire possible.

Section (1) : notre but, comme vous le savez évidemment, est de nous consacrer aux Lois et à la connaissance.

Sous-section (A) : les Lois sont les représentations du pouvoir.

Point (1) : les Lois gouvernent les vies de chaque être.

Point (2) : les Lois ordonnent les actions de toutes choses.

Sous-section (B) : la connaissance est le pouvoir.

Point (1) : avec la connaissance vient le pouvoir.

Point (2) : en comprenant les choses, nous gagnons la capacité de les manipuler.

Conclusion : la connaissance de la Loi, en conséquence, est le pouvoir ultime

Point (1) : tout est gouverné par des Lois (voir sous-section (A), points 1 et 2)

Point (2) : la connaissance de toutes Lois est le pouvoir de manipuler toutes choses.

A présent que nous avons établi l'importance d'apprendre toutes les lois, permettez-nous de poursuivre en détaillant les différents types de Lois. Premièrement, examinons les lois mineures, « faites par l'homme », souvent appelées « Règles ». Les Règles régissent comment les gens doivent se comporter. De nombreuses personnes et organisations en ont découvert et continuent d'en découvrir. La plupart d'entre elles pensent créer ces Règles, mais ce point est sujet à débat : des preuves importantes étayent la théorie que toutes les lois ont toujours existé, quoique certaines n'ont simplement pas encore été découvertes ou comprises. Etablir une Règle signifie qu'une autre loi, ou une partie de cette loi, a été découverte. Chaque nouvelle Règle impose un peu plus d'ordre au Multivers. Plus les lois sont découvertes, plus les Règles peuvent être écrites, et plus nous contrôlons le Multivers (Ahem !) Je fais une digression…

Après les Règles viennent les véritables Lois, parfois nommées lois de la nature, souvent considérées commme faites par les puissances. Là encore, que ces dernières les créent effectivement ou qu'elles ne fassent que les découvrir fait l'objet de discussions (discussions que je serais disposé à soutenir). Pour la plus grande partie, les Lois sont immuables, sauf par les puissances. Néanmoins, une fois que nous les comprenons, nous pouvons utiliser des forces comme la magie pour les manipuler.

Certaines de ces Lois paraissent simples, comme par exemple celle qui fait que chaque cause a une conséquence. Selon les circonstances, ces conséquences peuvent être égales ou opposées. Par extension, la Loi des causes et conséquences s'applique à toutes choses, pas seulement aux phénomènes physiques. Par exemple, dans les interactions humaines, une action enchaîne une réaction, mais pas nécessairement égale ou opposée. A la place, une réaction peut perturber une chaîne complète de causes et de conséquences et l'orienter dans une autre direction jusqu'à ce qu'un nouvel équilibre soit atteint. En effet,… (la suite a été supprimée pour plus de concision – Ed).

Enfin, au-dessus de la multitude de Lois importantes, se trouvent les Grands Axiomes du Multivers, qui sont peu ou prou les vérités ultimes. Ces Axiomes sont véritablement immuables et ne peuvent être manipulés. Simplement, ils existent et on peut les apprendre – chaque personne, chaque puissance, chaque animal, chaque objet, chaque endroit – tout tombe sous le coup des Axiomes. Nul ne peut s'y soustraire, qu'on les connaisse ou non. Même si nous avons de nombreuses théories à propos des Axiomes, nous n'en connaissons en vérité pas grand-chose. Je crois connaître un Axiome, peut-être deux. Je présenterai l'un d'entre eux lors d'une conférence dans deux semaines. Il me serait impossible d'en décrire un brièvement dans le temps qui m'est imparti aujourd'hui. Connaître un Axiome peut aider à devenir une puissance et celui qui les connaîtrait tous dominerait le multiver tout entier.

Règles, Lois et Axiomes. En accord avec la bien mal nommée Règle-de-Trois, il s'agit des trois types de lois que vous apprendrez au sein de la Fraternité de l'Ordre. Plus vous en saurez, plus vous aurez de pouvoir et plus haut vous monterez dans notr hiérarchie.

Une autre chose sur laquelle je voudrais être clair. Certains de nos détracteurs prétendent que nous apprenons les lois seulement pour mieux pouvoir les enfreindre. Rien n'est moins vrai. Les membres de la Fraternité de l'Ordre n'enfreignent pas les lois, jamais. Néanmoins, nous pouvons, en comprenant les lois, découvrir leurs limites. En d'autres termes, nous apprenons à les contourner tout en les respectant.

Factol Hashkar, de la Fraternité de l'Ordre »



Greffiers et religion

Il n'est pas suprenant que les Greffiers portent dans leur coeur les dieux de l'ordre, de la connaissance et de la vérité. Les croyances de la faction dans la supériorité (et la puissance) de la loi ne leur permet pas grand chose d'autre. Plus spécifiquement, les factionnaires se dédient à Zeus, Varuna, Paladine de Krynn, Pholtus d'Oerth et Tyr (simultanément membre des Aesirs et du panthéon de Toril).

Les Greffiers apprécient également Lu Hsing de la Bureaucratie Céleste - à la vérité, ils regardent volontiers (et prennent pour modèle) la plupart des dieux de la Bureaucratie. Et ils admirent toute puissance qui ne jure que par la connaissance comme moyen de vivre, comme : Athéna, Avani, Bahamut, Boccob, Brihaspati, Gilean, Jazirian, Koriel, Maanzecorian, Mishakal, Oghma, Rao, Shekinester, Thoth et Zivilyn (une longue liste, mais les Greffiers aiment l'exhausitivité).

Important à noter : la faction n'a aucun fidèle des divinités de la connaissance chaotiques. Ils pensent que toute sagesse qui vient du chaos est corrompue.

Greffiers et Guerre Sanglante

Dans les sales combats de la Guerre Sanglante, la Fraternité de l'Ordre se range définitivement du côté des baatezus. La faction abhore le chaos et l'entropie des tanar'ris et les baatezus, au moins, sont fortement organisés, ce qui est porter à leur crédit. Dans toute bataille où le hasard rencontre l'ordre, les Greffiers sont naturellement enclins à soutenir l'ordre. Cela ne veut pas dire que la faction jette jonc et troupes aux côtés des fiélons loyaux – les baatezus sont cruels et imprévisibles et il faudrait être azimuté pour croire qu'on peut leur faire confiance entièrement (qui plus est, ça rendrait les autres factions méfiantes vis-à-vis des Greffiers).

Manifestement, certains membres de la Fraternité ont un lien plus étroit avec les baatezus – quelques uns de ces fiélons servent même comme juges dans les tribunaux des Greffiers – et ils font ce qu'ils peuvent par la ruse pour apporter leur soutien. Ils représentent une minorité, cependant : la politique de la faction est de resté à distance. Les Greffiers sont faits pour l'étude et l'interprétation des lois, pas pour les faire.

Alors comment les factionnaires qui ont des sympathies pour les baatezus peuvent-ils apporter leur aide ? Leur soutien est imperceptible – ils essayent de garder les rues de Sigil examptes de présence tanar'ri, ils prennent des décisions judiciaires qui servent à long terme les intérêts des baatezus et ils mettent à disposition leurs pouvoirs de croyances.

Au surplus, ces Greffiers recherchent les lois de la Géhenne et de la Gaste Grise dans l'espoir d'aider les baatezus à s'en emparer. Ils ont ainsi mis leurs meilleurs magiciens sur le projet de trouver le moyen d'éliminer le chaos de l'esprit d'un ennemi.

Si vous avez affaire aux Greffiers

Un arpenteur des plans peut apprendre beaucoup d'un Greffier. On dit que la connaissance c'est le pouvoir et ces gens-là savent beaucoup de choses. Ils ne s'intéressent pas tant au "pourquoi" qu'au "comment".

Ne leur parlez pas sur le registre des émotions, de la passion. Ils ne comprendront pas. C'est un groupe plutôt terre-à-terre et c'est sur du factuel qu'il faut traiter avec eux.

Pour les calmer ou les remettre à leur place, mettez-les face à leurs contradictions - les Greffiers détestent ça. Les plans ont des règles, c'est sûr, mais chacune a ses exceptions et c'est assez pour rendre azimuté un lascar qui cherche à les apprendre.

1. Appartenir à la faction

La plupart des Greffiers jaugent un lascar par ses connaissances livresques, choisissant dans leurs rangs ceux qui sont volontaires pour étudier et intérioriser ldes centaines de règles et de lois. Pour attester de cet apprentissage, les factionnaires doivent passer des examens, dont les résultats leur vaudront l'admiration de leurs pairs et leur donneront l'opportunité d'avancer dans la hiérarchie de la faction.

Interpréter un Greffier

Deux types de lascars rejoignent la Fraternité de l'Ordre : ceux qui cherchent la connaissance et ceux qui cherchent le pouvoir. Pour la plupart d'entre eux, les deux quêtes reviennent au même - rappelle toi, bige, le savoir, c'est le pouvoir !

Certains factionnaires jouissent de l'illusion d'un pouvoir qui ne s'appuie pas sur la raison, mais ne parviennent pas à aller au-delà. Vous voyez ces mégalomanes ont perdu leur sens de l'ordre par une ambition démesurée. Tandis que de nombreux Greffiers recherchent la connaissance avec ferveur, ceux qui se démarquent et grimpent dans la hiérarchie sont ceux qui sont régis par le sens de l'ordre. Ceux-là de sont pas assoiffés de pouvoir, mais ils l'acceptent quand il se présente.

Alignement

Il faut être loyal pour rejoindre la Fraternité de l'Ordre - et réussir aux examens d'entrée, bien sûr. Les personnages bons respectent les lois telles qu'elles sont, tandis que les mauvais se font un plaisir de les tordre à leur avantage.

Classes

La plupart des membres de la Fraternité sont des magiciens, ce qui est cohérent avec les recherches que suppose cette classe ; toutes les spécialités ont leur place, même si les Greffiers entropistes sont moins sauvages et s'emploient à apprendre les lois et les trames du chaos. Pas mal d'autres Greffiers sont prêtres, généralement d'une puissance représentant la loi et l'ordre, la justice ou un thème avoisinant. Les guerriers Greffiers existent mais on trouvera peu de bardes ou de roublards, trop portés sur le vol.

Races

Bien que la race fasse peu de différence pour les Greffiers, la faction compte beaucoup d'humains et de nains. Demi-elfes et tieffelins sont peu fréquents (ils n'aiment pas bien les règles strictes), les bariaures rares et les githzeraïs presque inexistants - ils aiment encore moins les lois.

Rejoindre la faction

Les Greffiers ont plétore de militants : des biges qui passent les tests d'entrée (recouvrant les domaines des lois et des connaissances générales) mais qui n'approfondissent pas après leur intégration. Ils sont justes là pour appartenir à la faction. Ces militants, ou "*aides*", sont les rouages les plus petits de la machine qu'est la Fraternité. Ils en gèrent le fonctionnement et la vie quotidienne. Leurs supérieurs leur confient des tâches, mais ils peuvent demander également à se voir confier une mission en particulier. Souvent, les grossiums encouragent les Aides à partir à l'aventure, dans le but de découvrir des informations de première main, du moment qu'ils en font le compte-rendu détaillé à leur retour.

Bien sûr, les factionnaires ne peuvent pas toujours partir à l'aventure. La Fraternité requiert également d'eux quelques heures par semaine de tâches régulières. Les Aides servent d'assistants aux factotums, ou, s'ils sont chanceux, à des membres plus haut placés (*aucun militant, cependant, n'a de contacts réguliers avec le factol lui-même -Ed.)* La plupart des militants consacrent ces heures à des tâches administratives, soit en servant d'assistant de

recherches ou encore de greffier pour le tribunal. Certains ont des fonctions plus prosaïques, comme nettoyer ou garder les Cours de Justice. Tout Aide doit répondre aux ordres de n'importe quel factotum, à moins qu'ils entrent en contradiction avec des ordres précédemment reçus d'un autre.

Etre ainsi aux ordres de tout le monde n'est pas une sinécure et cela encourage les Aides à devenir factotum ou, pour utiliser le mot consacré dans cette faction, *Administrateur*. Pour obtenir cette promotion, un Aide doit passer une série de tests, qui ont lieu tous les cent jours (*il est possible de faire une demande par écrit pour être éxonéré de ce délai, cependant - Ed)*. Réussir cet examen fait de ce matois un Administrateur de rang A10 (A1 étant le rang le plus élevé).

Les Administrateurs de rang inférieur se sentent un peu comme des Aides améliorés, comme ils passent leur temps à prêter assistance aux grossiums de la faction. Certains de ces Administrateurs ont effectivement des tâches d'encadrement, comme la supervision de l'Enregistrement des Nomades, le registre des déplacements des portails de Sigil, comment ils sont utilisés, par qui (*seuls les factotums et leurs supérieurs hiérarchiques peuvent accéder à ce registre secret, et parfois il faut envoyer des militants vérifier des données sur le terrain - Ed*)

Les factotums de rangs plus élevé, entre A5 et A1, peuvent aussi servir d'assistants, mais ont généralement leurs propores Aides à superviser. Ces grossiums passent la plupart de leur temps dans les quartiers généraux de la faction (à Sigil et sur Méchanus). Certains conduisent des missions de recherche, après avoir formalisé une demande en ce sens, en respectant les formes et la voie hiérarchique appropriée. A l'intérieur du fonctionnement des Cours, des Administrateurs de tous les rangs servent de Procureurs, d'avocats (que ce soit des plaignants ou des parties civiles) ou de conseillers juridiques.

Chaque factotum a un supérieur. Parfois un Administrateur de haut rang sert de manager, mais la plupart du temps, c'est le rôle des *Chefs de Bureau* : un factor de la Fraternité. Bien que certains factotums puissent servir d'assistants du factol, ils le font sous les ordres d'un Chef de Bureau et doivent simultanément répondre aux ordres des deux. Les Administrateurs progressent en passant des examens qui ont lieu tous les cent jours. Un score exceptionnel peut permettre d'être promu deux rangs au-dessus d'un coup.

La promotion au rang de Chef de Bureau requiert aussi tout naturellement un examen. Cependant, un matois n'obtient cette promotion que lorsqu'un tel poste est laissé vacant. Ce n'est que rarement que le factol crée un nouveau bureau ; la plupart des A1 doivent attendre qu'un Chef de Bureau prenne sa retraite ou meure. La faction a une armée de chefs intermédiaires, particulièrement des A3 à A1, du fait d'une absence de postes libres au-dessus.

Le factol désigne un A1 qui soit simultanément affranchi et heureux de devenir Chef de Bureau. Les Rangs de Chef de Bureau vont de B5 à B1. Les B5 supervisent les bureaux inférieurs, souvent rattachés à des bureaux plus importants. Les Chefs de Bureau de rang B1 dirigent les bureaux prestigieux : le Bureau des Archives, le Bureau des Recherches, les Affaires Interieurs, les Affaires Planaires et les Affaires Primaires. Bien sûr, quelques autres bureaux majeurs, comme les Bureaux Ad Hoc, sont dirigés par des B2 ou des B3. Même si ces bureaux sont temporaires, certains ont plus d'un siècle d'existence ; l'un, le Bureau des Cours, organise les tâches nécessaire au fonctionnement des Cours de Justice. Certains Chefs de Bureau, généralement des rangs B5 et B4, n'ont pas de bureau en propre. Ils servent comme juges ou fonctionnaires du Bureau des Cours.

Pour devenir factol de la Fraternité de l'Ordre, un lascar doit d'abord être Chef de Bureau B1. Lorsque le poste est vacant, les B1 votent pour promouvoir l'un d'entre eux. S'il y a égalité, les Greffiers étendent le votre aux Chefs de Bureau de tous les rangs. Des compteurs de voix éliminent les candidats remportant le moins de votes jusqu'à ce qu'un gagnant émerge clairement.

Il est peu probable que le poste se libère dans les temps à venir. Hashkar l'occupe depuis 127 ans et ne montre aucun signe de baisse de régime. Cependant, la mort n'est pas la seule manière de quitter cette fonction. Quelques uns prennent leur retraite, devenant B1 honoraire (*servant comme Chef de Bureau sans fonction ni fonctionnaires sous ses ordres, permettant au factol à la retraite de goûter les joies de la sénilité-* Ed). Certains factols, dont le prédécesseur d'Hashkar, ont disparu sans laisser de traces, en dépit des efforts des meilleurs investigateurs de la faction.

Capacités de faction

Comme les Greffiers discernent facilement des modes de fonctionnement, ils peuvent utiliser *compréhension des langues* une fois par jour.

Un Greffier de n'importe quel rang, du militant au factol, peut utiliser *création mineure* une fois par jour, sort dont l'effet dure au maximum 24 heures, et lancé comme s'il l'était par un magicien de niveau 7.

Bien sûr, les grossiums de la Fraternité ont d'autres capacités spéciales. Les Administrateurs du 5ème rang au moins peuvent commencer à manipuler les probabilités. Une fois par jour, le Greffier peut infléchir le hasard. Le personnage peut s'accorder un bonus de +1 à un jet d'attaque, de dégâts, à un JdS, à un jet de compétence ou de caractéristique.

Un Administrateur qui atteint le niveau 5 peut changer les probabilités pour ses adversaires, également, leur infligeant un -1 à un jet au choix. Ce modificateur augmente de un tous les trois niveaux. De ce fait, les personnages de 8ème niveau peuvent ajuster un jet de plus ou moins 2.

Pour devenir Administrateur, un Greffier doit démontrer sa compréhension des failles dans les lois du Multivers. En fait, l'examen pour monter au rang de factotum requiert du Greffier qu'il démontre sa maîtrise d'une de ces failles. Cette capacité s'acquiert après de longs mois d'aventures et de recherche.

Les capacités liées aux failles dépendent grandement de la personnalité du personnage. Un guerrier peut apprendre à manier l'élément du feu pour enflammer temporairement son épée ; un voleur, en apprenant comment toutes les ombres convergent sur le Demi-Plan des Ombres, peut apprendre comment pénétrer dans un ombre et, de là, se téléporter vers une autre. C'est au choix du MJ, même s'il faut respecter certaines règles :

-Premièrement, la capacité ne devrait pas excéder la puissance d'un sort que le personnage pourrait lancer considérant son niveau. Par exemple, le pouvoir de feu mentionné plus haut ressemble au sort de druide de niveau 2 *lame de feu*, qui peut être lancé par un personnage de niveau 3 ou plus. Ainsi, un guerrier doit être au moins au niveau 3 pour acquérir un tel pouvoir.

De plus, la découverte de ce pouvoir doit lui coûter autant de temps et d'argent que si un magicien avait voulu rechercher un nouveau sort comme celui-là. Après avoir consacré ce temps et cet argent, le Greffier a un pourcentage de chance égal à sont score d'intelligence plus son niveau d'expérience d'apprendre cette capacité. ça paraît difficile ? Et bien gagner le pouvoir issu d'une faille doit être difficile - le MJ peut exiger que le personnage réussisse une quête avant de l'accorder.

-Deuxièmement, la capacité ne marche par éternellement. Le personnage peut l'utiliser jusqu'à une fois par round, aussi souvent par jour qu'il le désire. Cependant, à chaque fois qu'il le fait, il a 10% de chances que la "*faille se referme*" et que les lois du Multivers soient de nouveau respectée.

Par exemple, la première fois qu'un voleur utilise sa téléportation par les ombres, ça fonctionne mais il a 10% de chances de perdre ce pouvoir définitivement. S'il ne le perd pas, il peut l'utiliser une deuxième fois, après quoi il aura 20% de chances de le perdre. C'est au MJ de faire le jet, ce qui fait que le PJ ne sait pas s'il l'a perdu jusqu'à la prochaine utilisation.

Si le jet fait de 01 à 05%, la faille se referme de façon catastrophique *(au MJ d'être cruel et créatif - Ed)*. Un personnage peut donc utiliser sa faille jusqu'à dix fois, après quoi les probabilités qu'elle se ferme est de 100%. Cependant, les Greffiers malins utilisent leur pouvoir de manipulation des probabilités pour ajuster le jet de pourcentage (5% équivalent à un point de modification) pour gagner quelques utilisations. Même avec ces ajustements, un jet de 01 à 05% est toujours un échec.

-Dernière règle, un Greffier ne doit avoir qu'un nombre limité de ces pouvoirs. Habituellement, un personnage en a un tous les 5 niveaux d'expérience (*les quelques exceptions comptent le factol lui-même, qui est niveau 0. Ce ne sera pas le cas des PJs, cependant - Ed*). Une fois un pouvoir perdu, le personnage peut en gagner un autre en remplacement, à la discrétion du MJ.

Une capacité de faille n'est pas un sort et n'affecte pas combien de sorts un magicien ou un prêtre peut lancer par jour.

Désavantages de faction

Les Greffiers croient aux lois, sans guère se soucier de leur justesse. Un Greffier ne viole jamais

volontairement une loi, sauf s'il peut y découvrir une lacune qui lui garantisse l'impunité.

2. 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 factionnaires 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. Ils 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, classifier, 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 révèrent la loi et l'ordre. Alors qu'ils font beaucoup de lois qui régissent les rapports entre Greffiers, ils n'édictent 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 factionnaires 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 factionnaires 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 factionnaire 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.

3. Les Cours de Justice

Quartier de La Dame

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.

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.

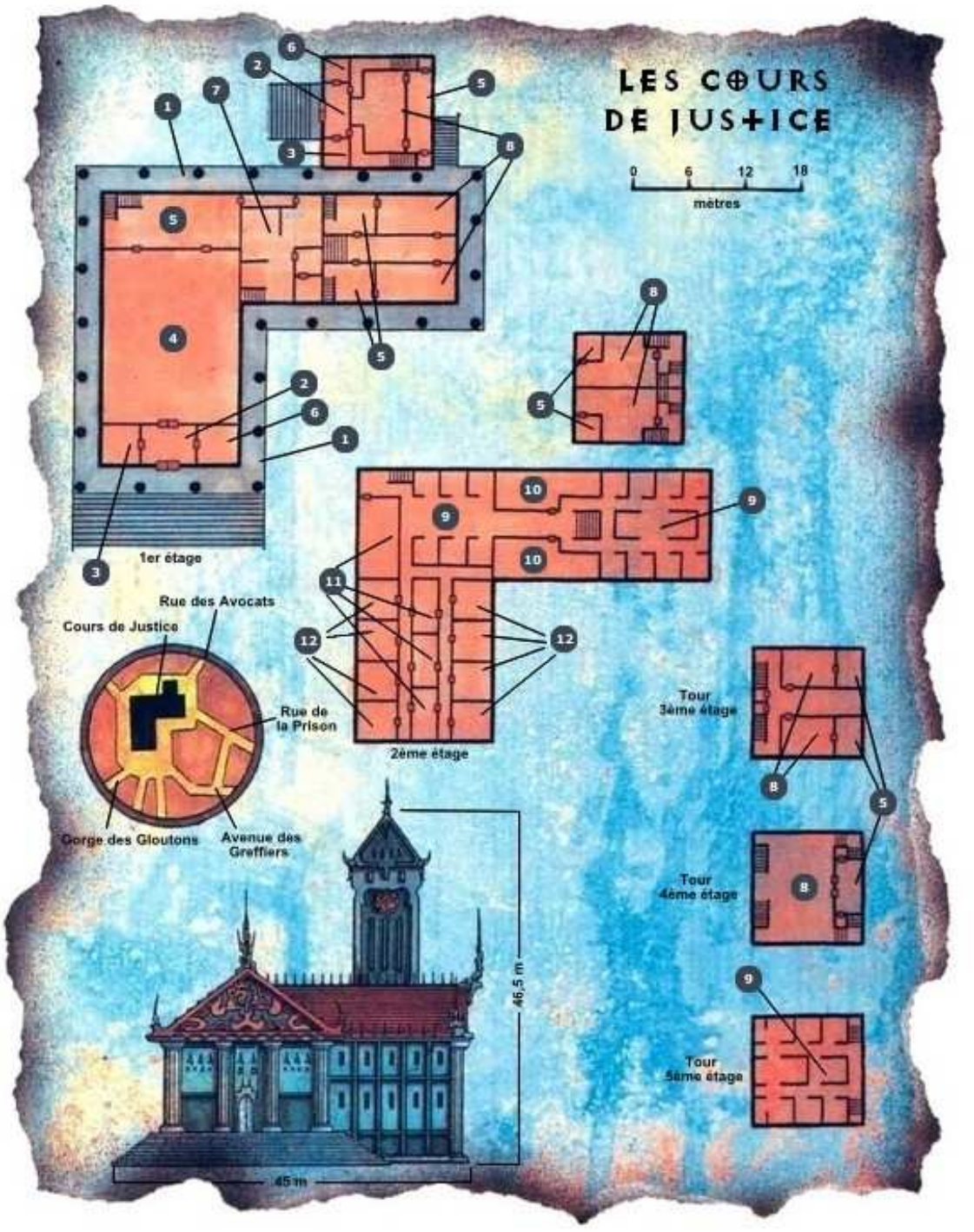
Tout ceci est réservé aux « veinards ». Les offenses à la loi plus sérieuses ne se règlent que par des procès, qui ont lieu dans les Cours de Quartiers, une des petites salles d'audience qui se trouvent à tous les étages du Palais (aussi bien dans le bâtiment principal que dans la tour). Ceux qui arrivent 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 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 factionnaire 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.

4. Les grossiums

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 dépourvu 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 JdS sorts et poison, connaissance de la pierre, vision dans le noir (18m), capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL: LN

Jets de sauvegrade : 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 (litterature) +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 (utilisé 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 MJ, 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 joufflue 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.

5. La chanson et les soltifs

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. Deuxièmement, 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 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 deïté 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.

IV. La Garde Fatale

1. Généralités

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 la 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'abréger 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.

Rôle de la faction

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.

Plans d'influence principaux : plans quasi-élémentaires négatifs

La Garde Fatale a une grande citadelle sur chaque plan quasi-élémentaire négatif (Cendre, Vide, Sel et Poussière), le plus près possible du plan négatif, qui, à son idée, incarne le destin final du Multivers.

Alliés et adversaires

La Morne Cabale et les Hommes-Poussière jugent ces croyances proches de leurs philosophies respectives, bien que la Cabale se gausse de l'idée que l'entropie soit le « but » du Multivers. Les Dévots admettent que le Multivers marche vers sa fin, mais se refusent à envisager que cette destruction constitue un but en soi.

La Fraternité de l'Ordre et l'Harmonium, quant à elles, rejettent en bloc tout le système de pensée des Gardes Fatals.

Paroles de Fatalistes

« *Réduis tout ça en morceaux, accompagne l'entropie !* »

« Pense à long terme ; encourage l'entropie en agissant de façon subtile »

Manifeste de la factole

« L'explosion me réveilla au matin de mon dix-huitième anniversaire.

Je suis tombé de mon lit, à l'auberge de Leibani, et j'ai couru jusqu'à la véranda. Là, au loin, les montagnes que les autochtones appellent les Sœurs Endormies étaient entrées en éruption ! Les grondements des volcans s'intensifièrent, couvrant les cris de mes colocataires, et les rejets commencèrent à propulser des volutes de fumée noire. Sans tarder, je sautais par-dessus la balustrade, atterrissant quatre mètres plus bas dans le doux sable volcanique qui recouvrait cette partie de l'île. Puis, je me mis à courir vers les montagnes jumelles, luttant contre le flot d'habitants paniqués qui galopaient dans l'autre sens.

Je courus jusqu'aux limites du village, et à aucun moment mes yeux se détournèrent du spectacle de dévastation qui se trouvait face à moi. Les volcans grondèrent à nouveau, me renversant à terre cette fois. Une crevasse déchiqueta la terre à moins d'une demi-douzaine de pas, et je m'émerveillais face à la destruction qui m'entourait. Je me remis sur pied et leva les yeux, juste à temps pour observer les Sœurs en train d'expirer !

Les sommets des montagnes explosèrent vers le ciel, vomissant des morceaux de pierres et de terre si loin que la poussière m'éclaboussa et dessécha ma peau. Quelle douce décadence ! Mes sens étaient envahis par le spectacle de zébrures rouges et livides qui striaient le ciel rayonnant du matin. Il y eut d'autres grondements, suivis d'une explosion bruyante qui faillit me faire tomber à terre une deuxième fois. Et je vis ensuite le spectacle le plus merveilleux de tous ceux que j'avais vu auparavant, et même jusqu'à présent : l'écoulement de magma rouge et noir, dévalant les pentes des montagnes et engloutissant tout sur son chemin. Arbres, rochers et tout le reste, rasés par ce flot monstrueux, incapables de résister à cette pure violence destructrice. Avec une majesté impressionnante, le flot pris de la vitesse, consumant le paysage devant moi, tandis que mon corps était consumé d'une joie absolue et primitive.

Je frissonnais d'extase.

- Extrait du journal intime de la factole Pentar »

Gardes Fatals et religion

Comme agents de l'entropie, les membres de la Garde Fatale ont une affinité naturelle avec les puissances qui apportent la destruction au Multivers, que ce soit à petite ou grande échelle. De ce fait, ils comptent Talos le Destructeur (de Toril) comme l'un de leurs patrons - avec un nom comme celui-là, comment pourraient-ils se tromper ? La faction révère aussi l'aspect de vieille Tisseuse de Shekinester (même si ses deux autres dimensions, qui sont orientés vers la construction, n'ont pas leur place chez eux). Vayu, la puissance de la destriction aveugle et du vent du panthéon Védique, est aussi au sommet de la liste.

Cependant, la déesse la plus vénérée par les factionnaires est Shiva. Après tout, c'est sa fonction que d'amener le Multivers à sa destruction. Bien sûr, Shiva agit parfois pour préserver les choses, mais seulement pour que la destruction qui s'ensuivra soit plus complète. Et oui, Shiva a peut-être un plus grand but d'ensemble, mais ce qui vient d'abord est la destruction. Ce qui compte vraiment pour la Garde Fatale.

Gardes Fatals et Guerre Sanglante

Les Fatalistes adorent la Guerre Sanglante. Tout



s'effondre - tout est fait pour s'effondrer - et la guerre accélère ce mouvement. La faction fait tout ce qu'elle peut pour encourager la poursuite des combats. Ce conflit est l'entropie incarnée et il se répand sur tellement de plans et dans tant de facettes de l'existence qu'elle est l'outil parfait du déclin. Si la Garde Fatale pouvait intensifier la guerre, ils le feraient. Mais comme ils n'en sont pas capables (du moins, pas d'une manière perceptible), ils s'arrangent pour approvisionner les deux camps et constater les dégâts que cela produit.

La chanson veut que la Garde Fatale travaille avec les tanar'ris, utilisant les grands pouvoirs des fiélons pour répandre le chaos à travers la Cage - après tout, ils ont mis un cambion, Ely Cromlich (Planaire/ mâle tanar'ri [marquis cambion]/ guerrier niveau 18/ CM) en charge des armes de l'Armurerie (le quartier général de la faction à Sigil). Mais alors pourquoi tant de baatezus ont-ils été aperçus en train d'entrer dans le bâtiment ?

Deux groupes dissidents de la faction ne sont pas aussi enragés à promouvoir la Guerre Sanglante. La première bande croit en une vision plus naturelle et progressive du déclin du cosmos - ses membres ne voient pas les destructions brutales comme de l'entropie véritable. Un deuxième groupe, plus petit, pense que les plans se détruisent trop vite, en avance sur ce qui est prévu, et ce, en large partie du fait de la guerre entre fiélons. Ces deux groupes oeuvrent en silence (mais séparemment) pour s'opposer aux Fatalistes qui encouragent ce conflit.

Si vous avez affaire aux Gardes Fatals

Si quelqu'un cherche de l'aide auprès des Gardes Fatals, c'est qu'il aime les challenges. Ces lascars refuseront tout soutien à quelqu'un qui leur dirait essayer d'améliorer les choses. La Garde Fatale ne soutient que des actions qui font avancer l'entropie. Un péquin malin doit présenter les choses de façon à ce qu'ils pensent que ce serait le cas.

Un lascar qui branle son ratelier en prétendant faire tomber quelque tyran, détruire une vieille forteresse ou abattre la mainmise de quelques fiélons sur une ville-portail est sûr de s'attirer l'attention des Gardes Fatals.

N'insistez pas sur les améliorations que ces actions pourront produire, voilà tout, et vous pourrez avoir le soutien de la Garde Fatale (si vous alignez le jonc nécessaire, cela va sans dire, non ?)

2. Appartenir à la faction

Malgré son attitude militaire, la hiérarchie de la Garde Fatale est naturellement bancale. Au sommet se trouvent le factol et les Seigneurs de la Fatalité (l'équivalent des factors), et en dessous se trouvent tous les autres. Mais la faction n'est pas censée plaire à tout le monde, surtout pas aux matois qui aiment collecter et amasser des trésors, des territoires ou des babioles. Rien de tout cela n'a d'importance pour les Gardes Fatals ; tout ce qui importe c'est que les choses arrivent à terme.

Interpréter un Fataliste

La Garde Fatale ne se préoccupe pas de désigner des militants et des factotums ; les seules distinctions se trouvent parmi les membres qui mettent en avant l'entropie, ceux qui laissent la nature suivre son cours, et ceux qui la ralentissent. Bien sûr, vu que le premier groupe de Fatalistes est celui qui ouvre en général le plus sa gueule (et celui le plus violent), les deux autres groupes se retrouvent souvent comme agents - des outils en fait - prompts à être manipulés par les factionnaires "qui pensent correctement". On en vient souvent aux coups lorsque des Fatalistes de courants de pensée différents tentent de bosser ensemble. Mais la lutte intestine est naturelle, disent-ils - c'est juste une autre manifestation de la décadence.

La Garde Fatale est l'une des factions les plus ouvertes aux interprétations personnelles des principes d'un péquin. Quels que soient les penchants du Fataliste, il répond toujours aux menaces directes causées à l'entropie. Mais la méthode de cette réponse varie d'un péquin à l'autre, et dépend de l'alignement et des penchants au sein de la faction. Prenons l'exemple d'un Tête-de-Bois qui tente de mettre fin à une bagarre, ou un Indé qui essaye de calmer un groupe qui fout le bordel. Le Garde Fatal qui croit en l'accélération du déclin du Multivers maîtrisera physiquement le bige qui tente de rétablir l'ordre. Un autre Fataliste pourrait voir un peu plus loin : peut-être que laisser le lascar de l'Harmonium effectuer son arrestation est la meilleure chose à faire pour l'entropie, étant donné que ça pourrait engendrer davantage de haine envers les Têtes-de-Bois et, à la longue, susciter un soulèvement de masse.

Un Fataliste doit vivre avec ses propres choix, et cela s'étend même jusqu'aux habits personnels. Certains Fatalistes ne se servent que des équipements les plus récents, et se réjouissent d'observer la corrosion des matériaux vierges. D'autres utilisent des équipements qui sont passés entre de nombreuses mains, insistant sur le fait que ces articles de second usage doivent disparaître. Et certains arborent des vêtements et des armes si vieux qu'ils sont à peine fonctionnels. Bien entendu, un guerrier de la Garde Fatale qui se bat avec une épée cassée ne sera pas beaucoup apprécié par son groupe d'aventuriers - à part, peut-être, par un roublard qui suit sa trace, en ramassant les pièces d'or qui tombent de ses poches trouées.

Alignement

La Garde Fatale est ouverte aux lascars de tous les alignements. Mais la vision du monde du Fataliste a tendance à le placer dans un des trois groupes concurrents qui ont émergé au sein de la faction.

Ceux qui sont d'alignements chaotiques atterrissent en général chez les Fatalistes qui souhaitent accélérer le rythme de la décadence ; ceux d'alignements neutres s'accordent généralement sur le fait que le Multivers doit s'effondrer à son propre rythme, sans assistance ni entrave ; et les matois loyaux tentent de ralentir l'entropie. Qui plus est, ces trois distinctions sont également entachées selon qu'un Fataliste penche vers le bien ou le mal. Les Fatalistes bons préfèrent l'inaction comme objectif - plutôt que de démolir une nouvelle guitoune, ils empêcheront simplement les autres de consolider celles qui sont délabrées. Mais les Fatalistes mauvais jouent un rôle plus actif, pensant qu'il est préférable de déclancher un feu plutôt que de s'asseoir et d'en attendre un.

Classes

Les prêtres qui ont un accès aux sphères de création ou de soins ne sont pas autorisés par la Garde Fatale ; leurs sorts sont une atteinte à l'entropie. Cependant, toutes les autres classes - y compris les prêtres qui ne peuvent pas se servir des ces sphères positives - peuvent rejoindre la faction.

En fait, la classe d'un Fataliste détermine souvent la violence avec laquelle il combattra pour servir l'entropie. De nombreux guerriers adoptent une approche directe, utilisant leur force et leurs aptitudes aux armes pour fragiliser des ponts, saboter des caravanes marchandes et autres. Les magiciens et les prêtres ont tendance à prendre du recul et à saisir plus facilement le grand schéma, en promouvant le déclin d'une manière subtile et à long terme. Et les roublards aiment se servir de leurs compétences pour susciter le chaos, plutôt que pour se bâtir une fortune - un voleur pourrait glisser des marchandises volées dans la poche d'un notable, par exemple, ou un barde éloquent pourrait inciter les foules oppressées à se révolter.

Rejoindre la faction

La Garde Fatale est ouverte à quasiment tout le monde, mais elle souhaite s'assurer que les postulants ne sont pas des biges quelconques qui courent partout en détruisant les choses juste pour s'amuser. Un péquin qui souhaite s'inscrire doit passer trois tests afin de prouver sa compréhension et sa dévotion à l'entropie.

Le candidat doit parler à Ely Cromlich ou à Spragg à l'Armurerie ; celui qui est le moins occupé administrera les tests. Premièrement, le lascar doit réduire en pièces une de ses armes contre l'un des murs d'enceinte de l'Armurerie, démontrant à la fois la décadence et son empressement à abandonner sa vie passée. Deuxièmement, il doit emporter un sac contenant pas moins de 500 pièces d'or dans la Ruche et répandre les pièces sur une place publique - si une émeute se déclenche, c'est encore mieux.

Mais c'est le troisième test qui freine en général le lascar : il doit empêcher les dabus de tailler le lierre rasoir sur un des bâtiments de la Cage qui en est envahi pendant un jour entier. De part la communication difficile et les combats susceptibles d'être mortels (particulièrement si la Dame des Douleurs prend ombrage du bige qui embarrasse ses agents), le postulant doit trouver un moyen plus créatif pour protéger le lierre rasoir. Le matois qui passe les trois tests se voit offrir une épée forgée par la Garde Fatale et est désormais considéré comme un Fataliste.

Capacités de faction

Pour commencer, tous les membres de la Garde Fatale sont entraînés à se battre à l'épée - peut-être parce que les Fatalistes ont un don pour les effusions de sang. Même ceux qui refusent normalement

d'utiliser les épées peuvent en manier une sans pénalité.

Au moment où le Fataliste atteint le 3ème niveau, son entraînement lui procure un bonus de +1 sur ses jets d'attaque et de dégâts avec une épée.

Coup entropique : les Fatalistes de n'importe quel niveau peuvent tirer partie des forces de l'entropie afin d'augmenter leurs talents en combat avec tout type d'arme. Si un Garde Fatal est engagé en combat avec un adversaire d'un alignement opposé (par exemple, le mal est opposé au bien, le chaos à la loi), il peut faire appel au pouvoir de sa faction et tenter d'asséner un coup entropique. Si son jet d'attaque et supérieur d'au moins 5 points à la classe d'armure de son adversaire, l'ennemi perd automatiquement la moitié de ses points de vie actuels. Un Fataliste peut essayer d'invoquer ce pouvoir une fois par semaine ; le joueur a juste besoin d'informer le MJ que son personnage va tenter un coup entropique. Notez que même si l'attaque du Fataliste échoue, cela compte quand même comme une tentative hebdomadaire d'utilisation du coup.

Perception de l'entropie : bien sûr, les factionnaires se voient accorder plus que des talents de combat. N'importe quel Fataliste peut examiner les matériaux endommagés et obtenir une impression psychique de ce qui a causé la destruction. Il ramasse juste quelques gravats brisés, du bois carbonisé, de la poussière ou quoique ce soit d'autres. Il laisse ensuite le matériau filtrer à travers ses doigts tout en méditant calmement pendant un round. Les Fatalistes de niveaux 1 à 5 peuvent déterminer la cause de la destruction uniquement si elle s'est produite au cours des 10 dernières années. Les Fatalistes de niveaux 6 à 10 peuvent remonter jusqu'à 500 ans en arrière. Et les Fatalistes de niveau 11 ou plus peuvent remonter jusqu'à 1000 ans.

Par ailleurs, si la destruction a eu lieu au cours du dernier siècle, les Fatalistes de haut niveau peuvent réellement l'expérimenter en partie. Pour chaque round passé à méditer en contact avec les décombres, les Fatalistes de niveaux 6 à 10 peuvent revivre cinq minutes du désastre, par la vue uniquement. Les Fatalistes de niveaux 11 ou plus peuvent également entendre et sentir. Et la chanson fait allusion à des Fatalistes de niveaux 30 ou plus qui peuvent réellement pénétrer sur les lieux du désastre, bien que rien ne garantie que le lascar puisse revenir d'un tel voyage.

Les prêtres Gardes Fatals de tous niveaux peuvent aussi examiner les matériaux organiques défunts et apprendre la cause de la mort. Les images mentales reçues sont particulièrement expressives si la mort a été violente, ou si l'être détruit était du même alignement que le prêtre.

Lame entropique : enfin, si le Fataliste est particulièrement acharné dans sa poursuite de l'entropie, il peut se retrouver sélectionné pour devenir le champion d'un des Seigneurs de la Fatalité. Seuls ceux de niveaux 5 ou plus qui ont bien servi la faction peuvent être considérés pour cette promotion. Une fois promu par le Seigneur de la Fatalité - ou même par le factol - le Fataliste doit d'abord se rendre dans la citadelle du Seigneur sur le Plan Quasi-Elémentaire approprié.

Une fois là bas, le lascar subit un rapide rituel de purification pendant une semaine. Puis, il est emmené dans la forge de la forteresse, où repose dans des bassins l'acier en fusion qui sera utilisé pour sa nouvelle lame entropique. Le Seigneur de la Fatalité enchaîne le Fataliste à une table et décolle une couche de sa peau équivalente au volume de l'arme à fabriquer. (*Ce qui pourrait expliquer pourquoi la plupart des lames entropiques sont des épées courtes. - Ed.*) Le Seigneur de la Fatalité incruste la peau directement dans la nouvelle arme, en lançant divers sorts de liens au cours du processus. Ensuite, le nouveau champion se voit accorder 33 jours pour se rétablir avant être envoyé en mission.

Bien entendu, certains biges qui aiment leur peau là où elle est ne sont pas tentés de devenir des champions de l'entropie. Il ne fait aucun doute qu'ils voient cela comme un danger, et non pas comme un avantage. Mais ce n'est qu'une question de point de vue, tel un autre revers de médaille d'appartenance aux Fatalistes.

Désavantages de faction

A cause de son aversion pour les soins et les réparations, un Fataliste doit échouer un jet de volonté DD 18 avant de pouvoir accepter un type de magie de ce genre, qu'elle provienne d'un sort ou d'un objet. Ça ne tracasse pas trop les vrais Fatalistes ;

le bige devrait se satisfaire d'offrir sa vie plutôt que d'enfreindre les desseins de l'entropie.

En fait, la plupart des Fatalistes n'outrageront pas leurs cofactionnaires blessés ou tombés en leur offrant de l'aide.

Mais certains des lascars les moins fanatiques peuvent rationaliser un tel comportement. Après tout, rafistoler un Fataliste signifie qu'il y aura un soldat valide de plus pour la guerre entropique.

3. L'histoire de la Garde Fatale

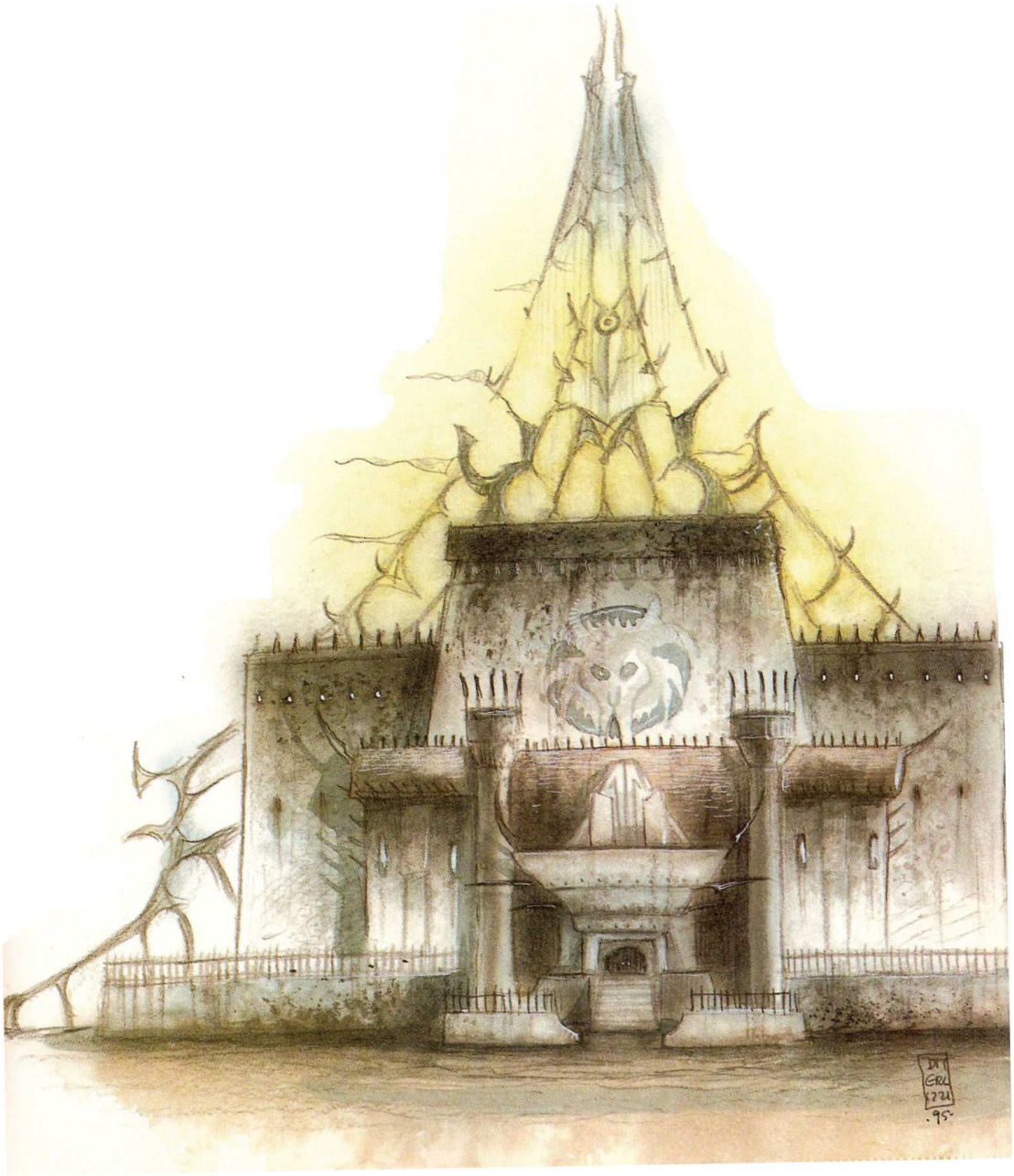
La Garde Fatale est une des factions les plus chaotiques de Sigil ; pas mal de gens ne savent tout simplement pas comment il faut les prendre. Les Gardes chérissent les forces de l'entropie, dansant au milieu de la décrépitude, de la force destructrice du temps. Le destin du Multivers est couru d'avance : 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 factionnaires 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 promouvraient 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 conquirent 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 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.

Encore aujourd'hui, l'inimité 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 Rectifieurs 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'emportent 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.

L'Armurerie

Quartier de La Dame

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.

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.

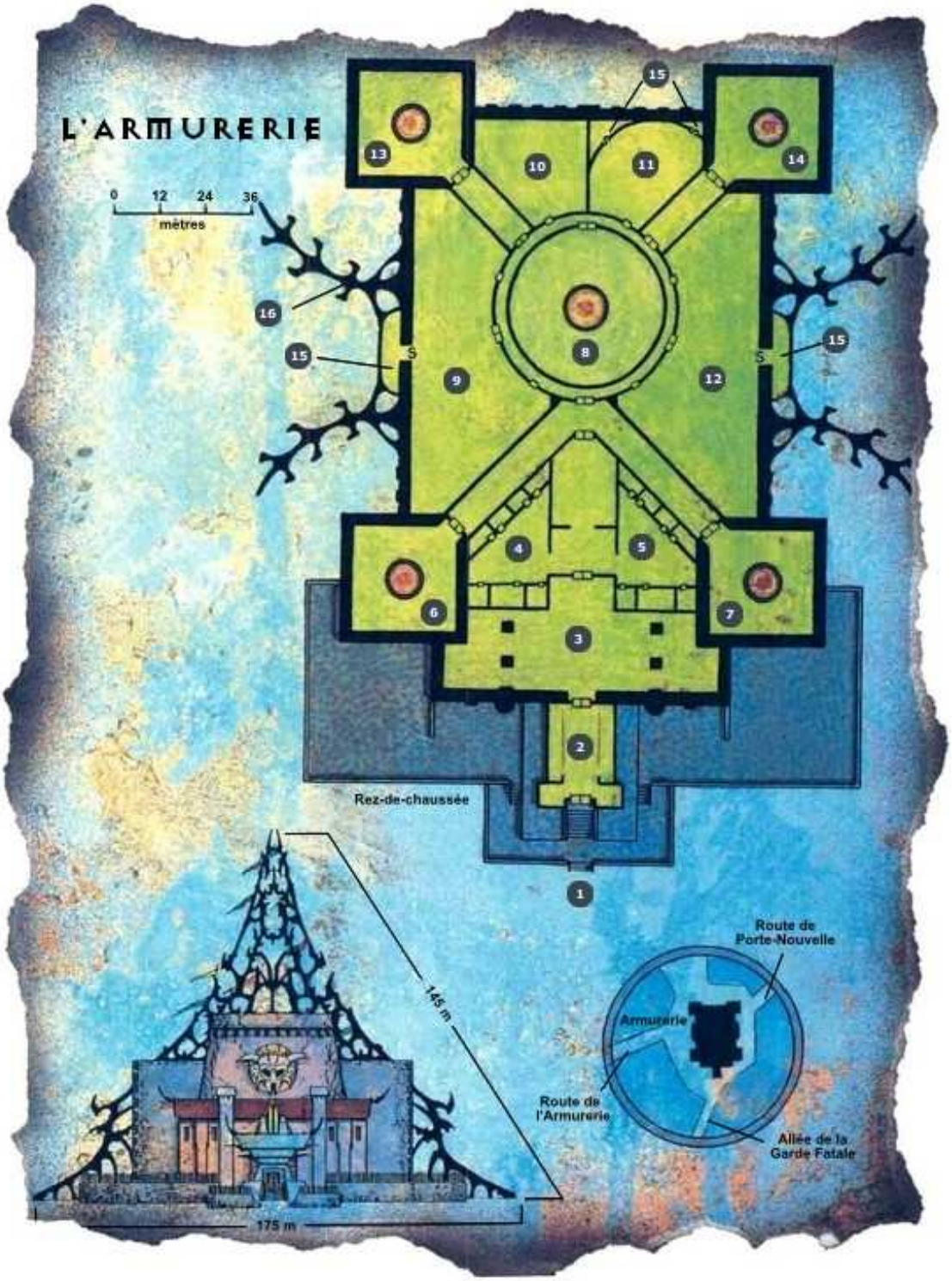
Le premier étage de l'Armurerie est le seul à être ouvert au public. Les puissantes forges d'armes se trouvent au centre de l'édifice et tout le reste du niveau est consacré à l'achat et à la vente d'armes…

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 Fatals 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 Fatals, 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 Fatals. Les factionnaires 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.

Il existe des soupçons que l'Armurerie abrite des portails cachés menant aux citadelles de la Garde Fatale, mais jusque-là, pas un matois n'en est revenu pour nous en ramener le soltif. Néanmoins, on sait que la faction tient des citadelles sur chacun des quatre plans quasi-élémentaires négatifs, chacune construite au plus près du plan d'Energie Négative. Chaque forteresse est dirigée par l'un des quatre grands Seigneurs de la Fatalité. Les Fatalistes se rendent souvent dans ces citadelles, que ce soit lors de patrouilles ou pour être témoins de la destruction du Multivers depuis un environnement 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 Citadelle de la Désagrégation

Cette pyramide à palliers monumentale est faite d'une seule pierre triangulaire et se trouve sur le plan quasi-élémentaire de la Cendre. C'est une ruine perpétuelle, dont les décombres tombent sans fin des hauts plafonds. Son dirigeant – Devland, le Seigneur de la Fatalité de la Cendre – est un demi-elfe vivant reclus, qui ne permet qu'aux Fatalistes de niveau 5 ou plus de le déranger dans sa solitude.

La Citadelle Alluvione

Cette forteresse peu pratique du plan de la Poussière est plus ou moins une tour effondrée sur le côté. Les plafonds et sols d'origine servent de murs et les murs incurvés de sols concaves et de plafonds convexes. Les escaliers de pierre courrant tout autour de la tour sont inutiles. Pereid, la Seigneure de la Fatalité de la Poussière, aime parler aux visiteurs, quoique sa syntaxe tende à être aussi torturée que son palais (*le fait est qu'elle parle souvent comme une Xaositecte – Ed*).

La Citadelle Saline

Là où le plan du Sel rencontre le Grand Vide en un mur minéral cristalin, la Garde Fatale a excavé une crypte, large d'un kilomètre et demi de diamètre et plein d'échos. Ici le sel dévore sans pitié n'importe quel bige, asséchant chaque once d'humidité. La citadelle est souvent le lieu de festivités, lorsque le factor reçoit des visiteurs des Plans Inférieurs, et Roth, le Seigneur de la Fatalité du Sel, a récemment doublé le nombre de ceux à qui il offre refuge.

La Citadelle Exalus

A un cheveu de l'inexistence, cette citadelle vogue à travers le plan du Vide. Les Fatalistes méditatifs viennent ici contempler la conclusion logique de l'Entropie. Toute visite sur cette plate-forme sans protection est dangereuse, comme des esprits dévoreurs issus du plan traversent la citadelle sans contrainte. Pas étonnant que Nagail, la Seigneur de la Fatalité du Vide, soit terne et morose – même pour une femelle naine.

5. Les grossiums : les Seigneurs de la Fatalité

Les grossiums les plus loyaux au factole Pentar sont ses factors, qu'on appelle les Seigneurs de la Fatalité. Seuls les plus puissants et les plus impitoyables des Gardes sont sélectionnés pour être des Seigneurs de la Fatalité ; 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 de la Fatalité de rang supérieur – des Seigneurs de la Fatalité 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 de la Fatalité 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 de la Fatalité votèrent que ça serait Pentar qui deviendrait la prochaine factole.

Cette décision était bonne. Pentar est maintenant factole depuis cinq 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 combate 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) **:** 1er niveau : *ralentissement du poison* x2, *passage sans traces* ; 2ème niveau : *grâce féline, protection contre les énergies destructives, mur de vent* ; 3ème niveau : *guérison des maladies* ; 4ème 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 entropique : 1/ semaine de jeu, Pentar peut porter à un adversaire loyal ou bon un *coup entropique*. Si son coup entropique touche avec une marge de 5, il réduit les points de vie de son adversaire de moitié en un coup ; *p*erception *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 : refus 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 factionnaires –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-planaire) 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 entropique* (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 JdS 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 entropique* (1/semaine de jeu, Ely peut porter à un adversaire loyal ou bon un *coup entropique*. Si son coup entropique 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 : refus des soins magiques.

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 cuivre 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 de la Fatalité 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 de la Fatalité 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 *soins 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 camp 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.

V. L'Harmonium

1. Généralités

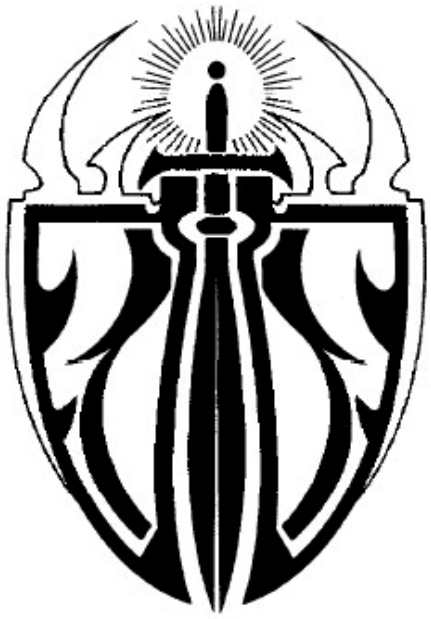
Les gars de l'Harmonium, aussi appelés « les Têtes-de-Bois », prétendent être les seuls à détenir le secret du Multivers, et ce secret est simple : « *l'Harmonium a toujours raison* ». Le but de toute créature à l'esprit un tant soi peu éclairé est de vivre en bonne entente avec son prochain. Regarde 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.

Rôle de la faction

Les Têtes-de-Bois, toujours persuadés que leur façon de faire est la seule valable, ont pris le contrôle de la Caserne, ce qui signifie qu'ils ont la milice dans



leur poche - 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 de 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.

Plan d'influence principal : Arcadie

L'Harmonium est au summum de sa force sur l'Arcadie, où tout reflète son idéal d'harmonie.

Alliés et adversaires

De par leur dévotion fanatique à l'ordre (même s'il ne s'agit que de leur ordre), les membres de l'Harmonium ont coutume de s'associer étroitement avec les Greffiers et les Rectifieurs. De fait, à Sigil, ce trio contrôle tous les aspects de la justice : l'Harmonium effectue l'arrestation, les Greffiers

dirigent le procès et les Rectifieurs exécutent la sentence.

L'intransigeance de l'Harmonium lui a attiré de nombreux ennemis : les Indés, la Ligue Révolutionnaire et les Xaositectes voient d'un très mauvais oeil la rigidité doctrinaire de cette faction.

Paroles de Tête-de-Bois

« Il y aura la paix même si je dois fracasser le crâne de tout le monde pour l'obtenir. »

« Pense à l'amour, à la paix et à l'harmonie. »

Manifeste du factol

« Bien, écoutez-moi bien, bande de biges.

Vous venez de faire le meilleur choix de votre existence. En intégrant l'Harmonium, vous êtes en train de prendre le chemin qui va de béjaune à matois. L'harmonie universelle est le but. Il se peut que ce ne soit pas le but du Multivers – les dieux savent que ça devraut l'être – mais c'est le nôtre et c'est le bon. On réussit mieux les choses dans une atmosphère de paix et d'harmonie, c'est pas vrai ? Bon, certains biges résistent à la paix. Mais nous autres membres de l'Harmonium croyons tellement en la paix que nous sommes prêts à nous battre pour elle.

Acceptez la paix, ou considérez-vous en guerre avec l'Harmonium. Notre force l'emportera.

Ça marche, vous tous ? Si ce n'est pas le cas, vous pouvez partir sur l'heure. Et oui, on a ce droit-là ! Pour être sûr que vous l'ayez aussi, on va vous faire suivre un programme d'entraînement de huit semaines – quoi ? Silence dans les rangs ! Ne m'interrompez jamais. Sortez. Vous trois. Avec l'Harmonium, vous n'avez pas de seconde chance.

Comme je disais, nous vous prenons pour un entraînement de huit semaines. La partie physique de cet entraînement commence immédiatement après cette session d'endoctrinement. Cette semaine d'entraînement vous mènera, en temps voulu, dans des endroits peu agréables. Vous pouvez penser que cela n'a pas de sens, mais il y en a un. La fatigue physique conduite jusqu'au point de rupture engourdira vos esprits – c'est ce que nous voulons. Durant cette semaine, vous oublierez les mauvaises croyances que vos boîtes craniennes abritent.

Durant la deuxième semaine, nous vous remettrons une copie du livre que je tiens à présent. C'est le livre de l'Harmonium, qui décrit nos règles et leur application. Vous en apprendrez chaque mot.

Au début de la troisième semaine, vous recevrez un troisième livre, le Code Municipal de Sigil. Comme l'Harmonium assure la Garde de la Cité, vous devez connaître les lois de la ville. Pour l'essentiel, vous devez maintenir l'harmonie universelle et vous assurer que les gens se comportent bien. Ne vous tracassez pas quant aux détails du Code Municipal – c'est l'affaire de la Fraternité de l'Ordre. Durant la troisième semaine du programme, vous commencerez à être entraînés au maintien de la loi, ce qui incluse des méthodes de capture et de neutralisation des criminels par l'utilisation de l'équipement standard, comme l'attrape-homme planaire.

A partir de la quatrième semaine, vous pourrez commencer à sentir que vous savez quelque chose – Que ça ne vous monte pas à la tête – vous n'en êtes qu'au début. Durant la semaine quatre, nous testons vos connaissances de Sigil et vous apprenons à avoir des repères et vous orienter dans la ville. A la fin de la semaine, vos instructeurs vous mettrons un bandeau sur les yeux (et des bouchons dans les oreilles et toute autre précaution qui sera nécessaire) puis nous vous lâcherons quelque part dans la Cage. Vous aurez un temps limité pour retrouver votre chemin et revenir à la Caserne.

Durant la cinquième semaine, vous étudierez les autres factions, pour apprendre à reconnaître les fauteurs de trouble. Durant la sixième semaine, nous vous présenterons aux membres des Rectifieurs et de la Fraternité de l'Ordre. Vous aurez à travailler avec eux au fonctionnement de la justice. La septième semaine d'entraînement est toujours intéressante : nous testons les connaissances acquises, en conditions hostiles. Enfin, votre huitième semaine consistera en une semaine de patrouille aux côtés de membres de l'Harmonium. Ces matois vous évalueront à la fin de la semaine. Cela fait, vous obtiendrez officiellement votre promotion parmi nous.

Vous avez fait le bon choix, et d'autres marcherons sur vos pas. Maintenant, je vous confie à vos instructeurs.

Factol Sarin de l'Harmonium (lors d'une session d'endoctrinement des nouvelles recrues). »

Têtes-de-Bois et religion

Comme les Greffiers, l'Harmonium incline à suivre les puissances de la loi et de l'ordre. Ils goûtent assez peu le chaos et rejettent en général les biges qui prônent leur liberté personnelle aux dépends des autres. Les Têtes-de-Bois estiment le devoir comme un idéal supérieur, qui met la réponse aux besoins du plus grand nombre (celui que définit la faction, bien entendu) au-dessus les besoins des moins nombreux. De ce fait, le loyal Torm est leur dieu préféré. Ils accordent également un grand prix aux concepts de vigilance et de protection, qu'exalte Arvoreen des halfelins, Gaerdal Maindefer des gnomes, Heimdall, Helm, Koriel, Paladine, Parrafaire et Syranita.

Le choix actuel de la faction, cependant, est Saint Cuthbert d'Oerth. Son inflexible désir de faire ce qui est juste sans compromis rencontre beaucoup d'échos chez les membres de l'Harmonium à travers les plans.

Têtes-de-Bois et Guerre Sanglante

Les loyaux Têtes-de-Bois, assez naturellement, mènent leurs affaires pour promouvoir la paix et l'harmonie. Ils croient que leur devoir est de pacifier le Multivers – par n'importe quel moyen nécessaire – et la Guerre Sanglante est une entorse à leurs plans. De ce fait, les Têtes-de-Bois veulent mettre fin à la guerre. Bien sûr, il n'y a pas grande chance qu'ils y parviennent en un millier de vies, alors la faction ne se jette pas dans la bataille.

Au lieu de ça, ils se contentent de laisser les fiélons se battre entre eux. Dans tout combat dans lequel le mal se retourne contre lui-même, c'est le bien qui gagne une victoire. Et le *credo* de l'Harmonium est le bien pour tous (du moins, le bien tels qu'ils se le figurent). Donc, tant que les baatezus et les tanar'ris continuent de s'entredéchirer, les Têtes-de-Bois sont certains que leurs valeurs finiront par prédominer.

En attendant, la faction essaye d'empêcher la guerre de se répandre comme une traînée de poudre dans les terres avoisinantes. Ils veulent qu'elle reste confinée aux Plans Inférieurs, où il est moins probable que des innocents soient blessés (puisque qui peut prétendre être innocent dans les Plans Inférieurs ?) La chanson veut que des Têtes-de-Bois avec un peu moins d'éthique laissent les massacreurs se répandre, de façon à liquider les Indés d'Outreterre. Mais la ligne de la faction dit que de telle atrocités ne seront pas tolérées.

A la rigueur, les Têtes-de-Bois pourraient soutenir les baatezus, juste parce que la faction reconnaît le besoin de limiter les libertés dangereuses par des lois strictes. Trop de liberté et la société tombe dans l'anarchie, qui mène uniquement au chaos et à la destruction – ce que confirment les ravages que causent les tanar'ris.



Si vous avez affaire aux Têtes-de-Bois

Rappelez-vous, si on ne fait pas partie de l'Harmonium, l'Harmonium n'a pas de respect pour un lascar. C'est à leur manière ou pas du tout. Ils sont durs mais ils ne respectent pas ce qui ont la force de leur faire face. Un péquin peut soit les rejoindre, soit les éviter, soit se prosterner devant eux.

A Sigil, ils représentent la loi. Un arpenteur des plans doit l'accepter, même si ça lui pèse. Ça n'amènera rien de bon de leur dire que ces règles ne s'appliquent pas à soi - en fait, il n'y a pas meilleure manière de les agacer.

2. Appartenir à la faction

L'Harmonium est une *grosse* faction. En plus des nombreux milliers de membres à Sigil et des 10000 dans la ville de Mélodie, l'Harmonium en compte de nombreux milliers supplémentaires en Arcadie et quelques autres à Fortitude - sans parler de l'intégralité de leur monde primaire. Ça fait un tas de monde. Pour un Tête-de-Bois, il y a toujours un compagnon de faction non loin.

Interpréter un Tête-de-Bois

L'Harmonium ouvre ses portes à tous ceux qui croient véritablement en la vision de paix universelle dont ils sont porteurs. Des personnes de toutes races et de toutes professions peuvent les rejoindre, aussi longtemps qu'ils respectent leur code éthique de loyauté.

Alignement

Une croyance profonde dans la voie de l'Harmonium implique un alignement loyal, mais des tendances bonnes et mauvaises sont les bienvenues. La compréhension de la loi et l'ordre est plus importante que les considérations de bien et de mal. Le fait est que peu de Têtes-de-Bois sont en réalité maléfiques ; beaucoup sont bons, et pas mal se trouvent quelque part entre bons et mauvais. Mais même un baatezu comprend l'ordre et les avantages de la stabilité.

Classes

Le "Monde" est dur et il a besoin de gens durs qui savent se battre pour ce qui est juste. De ce fait, l'Harmonium attire beaucoup de guerriers de toutes sortes, particulièrement des paladins. Les rôdeurs ne font pas de bons Têtes-de-Bois, comme ils aiment un peu trop faire cavaliers seuls. Les prêtres sont plus répandus - du moins, ceux dont la foi concorde avec les idéaux de paix et de stabilité : les prêtres de divinités guerrières sont plus rares parmi les rangs de cette faction, pas parce qu'ils sont en désaccord avec la faction mais parce que leur présence n'offrirait pas une très bonne publicité à l'Harmonium. Pas mal de prêtres de la faction croient en une puissance appelée "St Cuthbert", d'un monde primaire du nom d'Oerth. Il semble que les adorateurs de St Cuthbert ont beaucoup d'idées en commun avec l'Harmonium : ceux d'entre eux qui visitent Sigil sont rapidement attirés par cette faction.

Les magiciens sont peu fréquents dans cette faction, quoique les plus militaristes et loyaux peuvent s'y retrouver. Les roublards sont rares, parce que leur mentalité - "roublarde"- s'accorde mal avec les autres, et aussi parce qu'ils enfreignent bien souvent la loi. Cela surprend pas mal de lascars de voir que l'Harmonium autorise leur intégration, mais des voleurs travaillent effectivement pour la faction, prévenant les actions criminelles de leurs pairs grâce à leurs capacités. Même les légalistes Têtes-de-Bois ont parfois besoin de bons espions - tant qu'ils n'enfreignent pas la loi, bien sûr.

Une fois qu'un péquin a rejoint l'Harmonium, cependant, les choses comme la race ou la profession importent peu. Un Tête-de-Bois est un Tête-de-Bois, et ils vont bien ensemble, coopérant comme une grande famille. Oh, ils ont leurs brebis galeuses, c'est bien sûr, mais les factionnaires savent que tourner casaque signifie perdre tous les bénéfices du groupe. Plus encore, ils savent qu'ils seraient pourchassés par leurs anciens frères de faction ; quiconque appartient à l'Harmonium sait qu'il ne veut pas devenir leur proie. Peu de Têtes-de-Bois se détournent de la faction.

Races

Si un baatezu peut comprendre l'ordre, c'est aussi le cas des membres d'autres races. Humains et nains sont les plus enclins à apprécier l'ordre, et une majorité d'humains s'enrôlent dans l'Harmonium ; les nains aussi, dans de moindres proportions, du fait que leur race est moins répandue. Githzeraïs et bariaures n'apprécient généralement pas l'ordre et rejoignent rarement la faction, ce qui n'est pas le cas de certains halfelins et demi-elfes planaires ; même si la plupart sont trop indépendants pour cette faction volontariste, certains de ces solitaires se fondent dans la grande famille que l'Harmonium représente. Les elfes et les gnomes n'apprécient pas beaucoup les idées des Têtes-de-Bois (*spécialement lorsqu'ils découvrent que des membres de cette faction ont exterminé leurs frères de race sur Ortho -Ed.)*. La plupart des primaires qui rejoignent l'Harmonium le font parce que les slogans de recrutement représentent la stabilité dans un monde qui paraît étrange et nouveau.

Rejoindre la faction

Il y a deux manières d'intégrer l'Harmonium. La première, c'est se rendre à la Caserne et demander un

facicule de recrutement. On reçoit alors une invitation à quelques réunions de faible importance et à des petites festivités, lors desquelles les préposés au recrutement observent le « candidat ». Si c'est derniers le jugent intéressant, ils l'invitent à rejoindre la faction.

La deuxième consiste à recevoir une invitation directement de la faction – l'Harmonium fait partie du petit nombre de factions à avoir un recrutement actif. Les affranchis essayent de discuter abondamment avec le béjaune pour le convaincre d'adhérer, ayant à l'esprit que la stabilité et la force de la faction offre des perspectives d'avenir agréables aux Externes.

La faction constitue un foyer et le confort d'une vaste famille. Les récits qui veulent que l'Harmonium kidnappe presque dans la rue des béjaunes pour les intégrer à coup de « programme de conversion Tête-de-Bois » sont largement exagérés. Mais quand le nombre de Têtes-de-Bois est trop bas pour faire face aux émeutes urbaines de la Cage… et bien, parfois, on a recours à des méthodes qu'on ne souhaiterait pas. (*Apparemment, le factol Sarin ne sait rien de ces manières peu orthodoxes de recruter – Ed*).

Toutes les quatre semaines, les nouvelles recrues sont rassemblées pour le discours d'endoctrinement de Sarin. Les paroles du factol signent l'homme qu'il est – fortes, déterminées, pleines de charisme et d'intransigeance – et explique aux recrues ce qui les attend. Elles sont ensuite convoyées jusqu'au camp d'entraînement sur Buxenus, la 2ème strate d'Arcadie. A la fin de huit semaines d'âpre entraînement, les recrues sont soit renvoyées à leur vie de béjaune, soit deviennent des Têtes-de-Bois.

Ceux qui échouent, quoique regardés avec quelques réserves, peuvent gratuitement faire une nouvelle d'entraînement. Rappelez-vous que la faction attend véritablement que tout le monde intègre la faction un jour ou l'autre (*a contrario du discours aux recrues du factol Sarin, la faction accorde une seconde chance – les seuls que la faction ne réinvite pas sont ceux qui ont empaillé le groupe – ceux-là sont arrêtés et jugés. Les coupables sont généralement pendus – Ed*).

L'Harmonium a une organisation paramilitaire. Les militants qui ont réussi leur entraînement deviennent des Notaires, des soldats de base. Il y a cinq grades de Notaires, en fonction de l'ancienneté, les plus bas étant les Premiers Notaires, les plus élevé Cinquième Notaires.

Certains Notaires décident ensuite de poursuivre l'entraînement. Tous les 6 mois, les grossiums de l'Harmonium sélectionnent quelques Notaires qui ont prouvé leur force, leur intelligence et leur dévouement (et qui ont atteint au moins le troisième niveau d'expérience). Ces lascars reçoivent un entraînement plus développé, et, après validation, deviennent Mesures, les factotums de l'Harmonium. Les Mesures sont répartis en cinq sous-grades, en fonction de leur temps de service ; le plus bas de ces grades est Première Mesure, le plus élevé Cinquième Mesure.

Au-dessus du grade de Mesure, les Motionnaires sont les factors de l'Harmonium. Ces grossiums choisissent pour les rejoindre des Cinquième Mesures. Chaque Motionnaire a également un grade de 1 à 5 (*Tonat Char et Killeen Caine sont les seuls Cinquième Motionnaires – Ed*). Le factol lui-même décide qui vaut la peine d'une promotion parmi les Motionnaires, fondant sa décision sur des critères de capacité, d'ancienneté et de services rendus à la faction.

Gouvernant tous les autres, le factol, aussi connu au sein de l'Harmonium sous le titre de Compositeur (*terme résultant de la métaphore musicale d'une faction où tous les instruments doivent jouer en harmonie, le Compositeur écrivant la musique, ou du moins, faisant comme si – Ed*) Le factol reste à son poste tant que ses officiers lui conservent leur confiance. Lorsque le factol quitte son poste, un cinquième Motionnaire devient le nouveau Compositeur et promeut à sa place un quatrième Motionnaire.

Capacités de faction

Tous les membres de l'Harmonium, à partir du grade de Notaires, peuvent utiliser *charme-personne* une fois par jour.

Les Mesures de Premier Grade et au-dessus reçoivent d'autres capacités. Au 4ème niveau, du fait de leur entraînement intensif, les Mesures acquièrent un +1 au toucher dans le maniement d'une arme de leur choix, cumulable avec tous leurs autres bonus.

Les Motionnaires du niveau 7 au moins ont développé des croyances et un dévouement au devoir si rigide qu'il deviennent difficiles à perturber. Ils

gagnent un +3 aux JdS volonté contre la peur et les sorts ou pouvoirs magiques basés sur les émotions.

Enfin, les Motionnaires du 10ème niveau au moins peuvent utiliser un pouvoir magique appelé *diktat* une fois par jour, peu importe leur classe (*tous les prêtres de l'Harmonium peuvent accéder à ce sort du 2ème niveau –Ed*) :

Diktat

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Prê 2

Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 7,50 m + 1,50m/ 2 niveaux

Cible : jusqu'à 6 créatures contenues dans un cube de 3m d'arrête

Durée : 1 round/ niveau ou un round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Diktat est une version améliorée d'*injonction*. Il peut affecter jusqu'à six créatures à la fois mais l'effet ne dure alors qu'un round. L'utilisateur de ce sort prononce en une courte phrase (moins de douze mots) un ordre précis, auquel les cibles devront obéïr s'ils ratent leur jet de volonté. Ce peut être par exemple : « *jetez vos armes !* » ou « *restez ici jusqu'à ce que je revienne !* » ou même « *capturez cet elfe !* » Le Tête-de-Bois doit donner son ordre dans une langue connue de sa cible, sans quoi le sort échoue automatiquement. Les cibles continuent d'obéir aux ordres (comme « *restez ici* ») jusqu'à un round par niveau d'expérience du lanceur de sort.

Pour dicter son ordre, un Tête-de-Bois doit formuler quelque chose qui affecte le comportement immédiat de la cible.

Commander à quelqu'un « *meurs !* » ou « *dors !* » ne marche habituellement pas mais « *allongez-vous les mains derrière la tête* » est efficace. Si la phrase manque de dynamique, le MJ peut diminuer de 1 à 4 points le DD du jet de sauvegarde de la cible.

Si le jeteur de sort donne un ordre qui incite la victime à se porter atteinte (« *jette-toi de cette falaise !* »), cette dernière, en cas d'échec au jet de sauvegarde, reste immobile pendant un round, combattant la compulsion.

Désavantages de faction

La rigidité des croyances ne va pas sans problèmes. Tout désaccord, même le plus mineur, avec les ordres d'un supérieur de l'Harmonium requiert du fautif une pénitence pour pouvoir regagner les rangs de la faction.

Les membres qui « empaillent » (trahissent) la faction sont automatiquement condamnés à mort par le factol. Un simple refus de regagner les rangs de la faction est considéré comme une trahison.

3. 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'irrécupérables – 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 Militants « 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 main-mise 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 Transcendantal 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 Transcendantal prône donc l'harmonie individuelle – ce qui les met en désaccord avec l'Harmonium, qui cherche une harmonie universelle. Les Chiffronniers agissent sans réfléchir au maximum, l'Harmonium



tend à tout penser à travers le « dogme ». Le soltif, c'est que l'Ordre Transcendantal 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 Chiffronniers 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.

4. Quartier général et places-fortes

La Caserne

Quartier de La Dame

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 dix 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'elles 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 factionnaire.

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'imposante Caserne ressemble a 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 factionnaires 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 factionnaire 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 factionnaires 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 factionnaires 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 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.

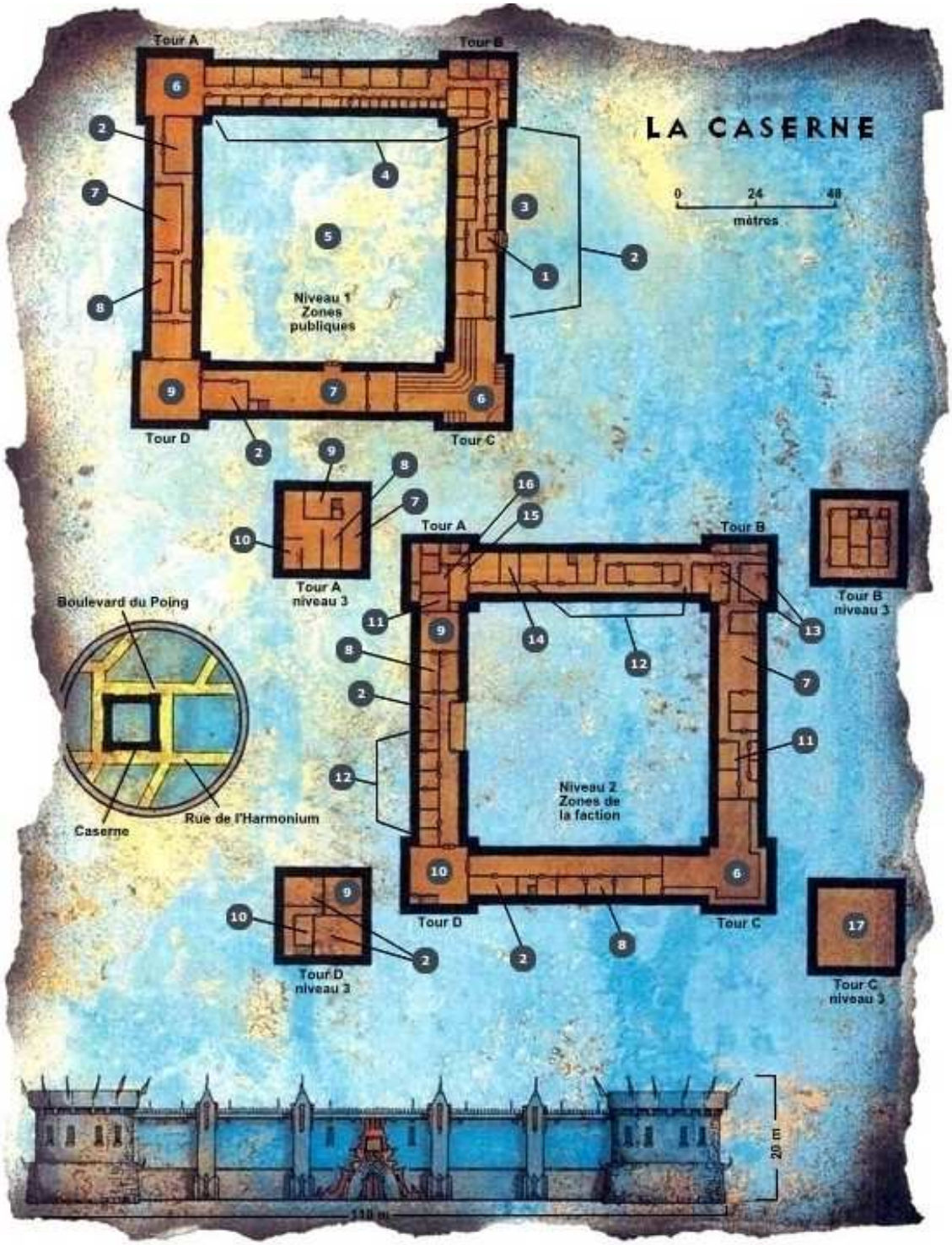
Juste après les quartiers des officiers se trouve le bureau du second du factol Sarin, Tonat Shar. Ce factor s'occupe d'une grande partie du travail journalier de la faction, laissant Sarin « guider » la faction. Le factol lui laisse beaucoup de responsabilités et de pouvoir, l'entraînant pour son éventuelle 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 factionnaires – 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 factionnaires. 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

Quartier général d'Arcadie

La ville de Mélodie est une place forte de l'Harmonium, sur la seconde strate de l'Arcadie, Buxenus. Même si Nicolai Mabru (Pl/ mâle tieffelin/ G10/ Harmonium/ LN) dirige officiellement la ville, le vrai grossium local est Killeen Caine. Comme Tonat Shar, Caine a la confiance du factol Sarin, ce qui lui procure beaucoup de pouvoir et de responsabilités. Ce matois charismatique s'entend bien avec son peuple. le truc, c'est que sa nature affable pourrait causer sa perte : Sarin préfère qu'il y ait de la distance entre les leaders et les factionnaires.

Il n'est pas exagéré de dire que Mélodie est une place forte de l'Harmonium - près de 10000 Têtes-de-Bois vivent dans cette ville, pour seulement une poignée de gens qui n'en font pas partie. L'Harmonium utilise la ville entière comme quartier général de faction et fait de nombreuses démonstrations pour convaincre les visiteurs que cette ville est sous le régime de l'harmonie universelle.

Qui plus est, les nouvelles recrues sont entraînées dans quatre grands camps, toujours actifs, à l'Est de la ville. Mélodie accueille toutes les recrues et les accepte en son sein.

5. Les grossiums

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, cimeterre saint et acéré +4,* 1d6+10+2d6 dégâts saints contre les créatures maléfiques, 15-20/x2) et +27/+22 (*Devoir, cimeterre 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 (cimeterre), diktat.

Sorts (3/2/1, NLS 8, DD 11+ niveau du sort)**:** 1er niveau *: bénédiction, soins légers, protection contre le mal* ; 2ème niveau : *ralentissement du poison, résistance aux énergies destructives* ; 3ème niveau : *dissipation de la magie.*

Possessions : *Honneur (cimeterre saint et acéré +4), Devoir (cimeterre 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 aux jets d'attaque avec un cimeterre ; +3 à tous les JdS 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 appartiend 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 aux jets d'attaque avec une épée à deux mains ; +3 à tous les JdS 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 *médaillon 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 : *perception de la distortion**, *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 scrutation, confusion* (e), *scrutation* ; 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.), *médaillon 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 aux jets d'attaque avec un bâton ; +3 à tous les JdS volonté pour résister à des effets sur les émotions.

Faiblesses de faction : Tonat Shar doit obéir à tous les ordres que lui donnent ses supérieurs (factors et factotums).

6. La chanson et les soltips

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 fauteurs 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.

VI. Les Hommes-Poussière

1. Généralités

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 gravir 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 doutes revivre tout le cycle – quelle perte de temps ! Il faut donc respecter la Mort et toujours se garder de la traiter comme une servante.

Rôle de la faction

Les Morts ont une fonction qui leur convient parfaitement, et que personne d'autre n'aurait envie d'assumer de toute façon : à la Morgue, ils sont ceux qui disposent des cadavres de Sigil. La Cage n'est pas



assez vaste pour que l'on puisse y bâtir des cimetières ou des cryptes, si bien que les corps de ses habitants sont expédiés dans d'autres plans. Les portails de la morgue ouvrent dans 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...

Plan d'influence principal : Le plan Négatif

Il faut à la faction des efforts considérables pour maintenir une citadelle dans les ténèbres inhospitalières de ce plan.

Alliés et adversaires

Les opinions des Hommes-Poussière ont tendance à provoquer des réactions tranchées. La Morne Cabale apprécie l'austérité de leur point de vue, comme le fait la Garde Fatale, et les Marqués se retrouvent en partie dans leur déterminisme.

Par contre, leur rejet fataliste de la vie va à l'encontre de l'enseignement du Signe de l'Un. De toutes les factions de Sigil, c'est toutefois la Société des Sensations qui s'oppose avec le plus de

véhémence à ces mêmes enseignements. En outre, les primaires ont souvent grand mal à supporter les Hommes-Poussière, dont ils trouvent les considérations sur la vie et la mort trop extrêmes.

Paroles d'Hommes-Poussière

« Pas d'émotions, pas de rêves, pas d'espoirs qui puissent être déçus – voilà la félicité ! »

« Pleinement satisfait… un confortable engourdissement. »

Manifeste du factol

« Bonsoir. Ainsi, vous avez décidé d'accepter que la "vie" n'est qu'un grand mensonge ? C'est bien, car maintenant seulement vous pouvez commencer à aller de l'avant et explorer cette étape de votre mort, et rejoindre la suivante. Oui, toutes les étapes de l'existence sont des paliers de la mort.

Vous ne semblez pas enthousiasmés par votre acceptation dans nos rangs ; c'est également un bon présage. Car pour nous rejoindre, vous devez vous efforcer d'abandonner vos passions. Les émotions vous révèlent comme quelqu'un qui s'accroche encore aux illusions de la "vie". Rappelez-vous cela : sans passion, un corps n'endure pas la souffrance. Dépouillez-vous de toutes passions, et vous aurez achevé la dernière étape de la mort - vous deviendrez un Véritable Mort. C'est notre objectif, qui n'est pas évident en cela. Par-dessus tout, rappelez-vous d'être patients. Ressentez l'étape dans laquelle vous êtes actuellement.

Malheureusement, de nombreux Morts ne peuvent accepter le fait que leur existence se déroule étape par étape. Au lieu de ça, ils aspirent à un retour à la Vie. Ils savent, comme nous savons, que tout le Multivers consiste en des endroits et des plans où les créatures se rendent après qu'elles aient Vécu. Oui, cela signifie que la Vraie Vie se situe sur des plans qui nous sont inconnus. Les Hommes-Poussière impatients "espèrent" que l'achèvement ultime de la mort les ramènera dans le mystérieux Multivers de la Vie, dans nos plans d'origine. Après avoir embrassé la Vraie Mort, peut-être qu'on peut revenir à la vie. Je ne sais pas. Je sais par contre qu'une personne ne peut atteindre la condition idéale, la totale acceptation de la mort, sans avoir laissé l'espoir derrière elle - le véritable espoir qui attise le désir de la Vie. Evidemment, moi-même n'ai toujours pas encore atteint l'idéal, car j'apprécie l'ironie de cette supposition insensée.

Les primaires semblent les plus ignorants au sujet des voies de la mort. Nous les appelons les Béjaunes ; après tout, ils se considèrent eux-mêmes encore vivants. Les planaires comprennent quelques étapes de la mort - bien que la plupart appellent quand même ça des étapes de la "vie". Regardez les Sensats, qui tentent de saisir les fragments du Multivers de la Vie en s'accrochant niaisement à ses atours. Si j'étais capable de compassion, j'aimerai la leur offrir, parce qu'ils sont certainement les plus pathétiques des êtres. Et de même pour les Adorateurs de la Source, qui tentent d'inspirer la passion à ses membres pour se perfectionner vers leur grand dessein. Au moins voient-ils que nous devons nous élever vers un idéal, en endurant des épreuves le long du chemin. Mais les Adorateurs cherchent à "s'élever" dans la mauvaise direction.

Les suppliants ont entièrement évolué vers une autre étape de la mort, mais ils semblent avoir atteint une impasse - pour ainsi dire. Ils désirent fusionner avec leur plan, alors qu'à la place ils devraient se focaliser à aller de l'avant afin de devenir un Vrai Mort. Les potentiaires semblent tout aussi malchanceux ; ils suivent des êtres de puissance, cherchant à faire avancer les objectifs de ces puissances sans tenir compte de leur propre étape de la mort. Je trouve que les puissances sont les pires de toutes. Elles croient avoir atteint le but ultime de l'existence et, de ce fait, encouragent les autres à croire à l'imposture de la "vie".

Pourquoi désirer la vie…lorsqu'on peut embrasser la mort… rejoindre la Vraie Mort… … Ouiiiii… … Hum ? Oh, vous êtes encore là.

Ah, la Vraie Mort. Les mort-vivants s'approchent de cette étape finale. Evidemment, les morts-vivants sont plus morts que la plupart d'entre nous. Mais les passions sont encore en mesure de provoquer leur perte. Si j'étais capable de ressentir, ou de pleurer, je voudrai le faire à la mémoire des centaines de vampire, liches et fantômes qui empoignent si farouchement les pièges de la "vie", alors qu'ils sont si proches de la Vraie Mort. Aussi longtemps qu'ils s'accrocheront à l'illusion de la "vie", celle-ci s'accrochera à eux, leur empêchant pour toujours d'atteindre l'étape ultime de l'existence. A bien des égards, les morts-vivants inférieurs - les morts-vivants

dénués de passion et qui ne pensent pas - semblent mieux s'en tirer ; mais vu qu'ils ne pensent pas, ils ne peuvent pas savoir à quel point ils sont si proches de l'idéal. Néanmoins, toutes les créatures mortes-vivantes comprennent suffisamment la nature de l'existence pour reconnaître que nous avons raison. Ils ne nous attaquent pas, selon les principes de notre Trêve des Morts, qui leur permet de reconnaître n'importe quel Homme-Poussière comme un des leurs.

Ne vous réjouissez pas trop de votre séjour parmi nous. Je voudrai être seul maintenant.

- Factol Skall, des Hommes-Poussière »

Hommes-Poussière et religion

Ah, la mort. Les austères Hommes-Poussière, qui croient que tout le monde dans les plans est déjà mort, choisissent des dieux qui promeuvent la mort - ou, mieux encore, sont la mort incarnée. Nombreuses des divinités préférées de ce groupe sont celles qu'on pourrait appeler les "dieux de la mort en colère" : Chronepsis, Kali, Nergal, Nerull, le Marcheur, Urogolan, Wee Jas, Yama et Yurtus. Encore plus populaire sont les "puissances morts-vivantes" : Chemosh, Faluzure, Kanchelsis, Kiaransalee et Mellifleur. Les plus aimées de toutes, cependant, sont les "morts apathiques", celles qui sont en paix avec leur état : Anubis, Arawn, Hadès, Hel, Kelemvo, Nephythys, Osiris, Sehanine Arc-de-lune, et Yen-Weng-Yeh.

Un jour ou l'autre, cependant, les prêtres Hommes-Poussière s'écartent des dieux de la mort qu'ils révéraient pour se concentrer à la place sur le concept de Mort (avec un grand D).

Hommes-Poussière et Guerre Sanglante

Toute l'existence est une progression vers la Vraie Mort. Les Hommes-Poussière croient que la mort est bonne, que la mort est souhaitable, mais ils méprisent tout ce qu'ils considèrent comme des morts non naturelles – du moins, autant que ces quoquerets sans émotions peuvent mépriser quoi que ce soit. Et la Guerre Sanglante cause plus de morts non naturelles que la faction ne peut en dénombrer.

Basiquement, la guerre est juste le signe que le Multivers est plein de ceux qui sont déjà morts et qui ne le savent pas. Les fiélons se pressent à gâcher leur propre existence, ne prenant jamais le temps de contempler ce à travers quoi ils se pressent. Bien sûr, ils sont composés de déjà-morts – puisqu'ils sont issus de suppliants et tout – mais ils ne comprennent pas qu'ils doivent savoir ce qu'ils essayent d'accomplir. Là encore, peut-être qu'ils savent et qu'ils font juste en sorte que les autres ne le sachent pas. Mais les Morts ont le sentiment que les fiélons combattent avec bien trop d'acharnement pour cela.

Les Hommes-Poussière ne sont pas trop impliqués dans la guerre, et ils n'y combattent certainement pas. Ils peuvent traverser ses champs de bataille pour honorer ceux qui sont tombés (ou pour ramasser les cadavres) mais ils ne sont pas particulièrement « fan » que ce soit des baatezus ou des tanar'ris. Ils sont l'une des peu nombreuses factions qui poussent réellement pour que la guerre cesse, même si leurs efforts en ce sens peuvent difficilement être appelés « pousser ».

Si vous avez affaire aux Hommes-Poussière

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, il n'est pas si difficile de traiter avec les Hommes-Poussière. Bien sûr, ils ont un fort lien avec la mort mais ils ne sont pas non plus contre le fait de vivre la vie jusqu'au bout ; après tout, on ne peut comprendre la mort sans avoir goûté la vie.

Ne leur annoncez pas que le sujet qui vous amène est une question de vie ou de mort - ils ne réagiront pas comme les autres sur ce point. Ils veulent comprendre la nature de la vie et de la mort et peuvent se montrer conciliants avec quelqu'un qui peut leur offrir quelques nouvelles perspectives sur ces sujets.

2. Appartenir à la faction

Vivre parmi les Morts - une perspective intéressante n'est ce pas ? Bien que les personnages Hommes-Poussière aient entendu de nombreuses plaisanteries au sujet du nom de leur faction, ils ne se soucient pas vraiment des surnoms, d'une manière ou d'une autre. Après tout, ils sont censés s'être dépouillés de toute émotion. Ils ne se préoccupent donc pas d'être appelés les Morts, les Chiffons à Poussière ou même les Poussiéreux (ce dernier terme n'est pas souvent employé, et jamais à portée de voix). Une histoire circule pourtant dans la Cage, qui raconte qu'une Primaire farfelue trouvait ça amusant de les appeler les "Dustbunnies". Elle arrêta le matin où elle

s'est réveillée à côté d'un zombi. *(Les gens disent que le zombi avait des oreilles de lapin, mais il est difficile de croire que les Morts possèdent un tel sens de l'humour. - Ed.)*



Interpréter un Homme-Poussière

Qu'est ce qu'un péquin doit faire chez les Morts ? Ca dépend d'un certain nombre de choses, comme la race, la profession, et la propension morale. Pourtant, malgré les différences au sein des nombreux alignements, classes et races de la faction, les Hommes-Poussière coopèrent ensemble. Ils respectent tous la mort et ambitionnent la connaissance. Les différends dans la faction durent rarement longtemps - exceptée pour l'un d'eux.

Voyez-vous, certains Hommes-Poussière espèrent un retour à la Vie. Ces Optimistes, ainsi Militants, sont d'accord avec la philosophie de base des Morts : tout le monde vit dans un Multivers de mort. La célébration de la Vie a uniquement lieu dans un univers que les lascars de ce côté de la clôture ne peuvent atteindre. Les Optimistes, agglutinés du mauvais côté, essayent d'atteindre l'étape dénuée de passion qu'est la Vraie Mort, parce que juste derrière ça se trouve la récompense : la Vie. Les autres Morts considèrent les Optimistes comme insensés, et voient juste le groupe comme une petite secte détachée. Un retour à la Vie pourrait survenir avec le temps. Car sinon, qui s'en soucierait ?

Alignement

Les druides penchent également vers les préceptes des Hommes-Poussière parce qu'ils ne s'obstinent pas à œuvrer pour le bien ou le mal, la loi ou le chaos. Cette position neutre s'avère courante chez les Hommes-Poussière. En fait, plus un péquin reste avec les Morts, et plus son alignement tend vers la neutralité, et seuls les personnages Neutres peuvent atteindre la Vraie Mort. Les Chaotiques peuvent tenter de rejoindre les Morts pour un certain temps, mais tous les groupes dont la philosophie est centrée sur le "nous" (comme dans "Nous sommes tous morts") ne peuvent pas les attirer bien longtemps.

De plus, peu d'Hommes-Poussière restent chaotiques, ou bons, ou les deux. Un Mort chaotique croit que chaque personne doit emprunter un chemin différent vers la Vraie Mort. Et, de même que penser que tout le monde soit mort ne s'oppose pas vraiment au bien, un Homme-Poussière bon se guidera patiemment, lui et les autres, le long du chemin vers la prochaine étape de l'existence. La croyance des Morts dans un modèle ordonné du Multivers attire beaucoup de loyalistes, mais le manque apparent du respect pour la "vie" attire aussi les êtres maléfiques. Les Hommes-Poussière bien intentionnés souhaitent que leurs proches évoluent dans la mort - mais la plupart des gens croient que c'est mal de souhaiter la mort de quelqu'un. Allez comprendre.

Classes

De nombreux magiciens, de même que des érudits et des types intelligents soutiennent l'introspection des Hommes-Poussière. Cette qualité attire aussi les prêtres, bien que ceux qui les ont actuellement rejoint se sont principalement dévoués aux dieux de la mort. Cependant, les prêtres Hommes-Poussière se fourrent tous le doigt dans l'œil, finalement : les dévotions religieuses requièrent une part de passion, et progresser parmi les Morts nécessite d'abandonner ces mêmes passions. Peu à peu, les prêtres (comme Oridi) deviennent moins dévoués à un dieu en particuliers, et vénèrent davantage la Mort comme une force.

Les Morts attirent peu de roublards et de guerriers, vu que ces professions encouragent l'extravagance et l'émotion. Les rares guerriers Hommes-Poussière, davantage des gardes que des croisés, deviennent de puissants et implacables adversaires. Bien que les voleurs Morts abandonnent leur passion pour le vol, ils peuvent encore errer furtivement avec les meilleurs d'entre eux. Les exceptionnels bardes Hommes-Poussière - à la demande des funérailles - se dévouent à chanter des odes et des chants funèbres qui honorent la mort plutôt que de célébrer la vie, et ils analysent la musique et les poèmes plutôt que de s'en réjouir.

Maintenant, certains prétendent que les druides ne peuvent pas "appartenir" aux Hommes-Poussière, pas plus que les bardes, pourtant un nombre surprenant d'entre eux les ont rejoints. En fait, les druides vénèrent la nature et voient la mort comme une progression naturelle de la vie. Toute vie se termine par la mort, n'est ce pas ? Une fois qu'un druide voit les choses de cette manière, il est prêt à accepter toute "vie" comme une étape de la mort, tout simplement.

Races

La plupart des Morts sont humains. Quelques factions disent que c'est parce que seuls les humains sont assez crédules pour suivre les préceptes des Hommes-Poussière, mais ça n'explique pas la minorité de factionnaires chez les autres espèces qui vivent moins longtemps. Il semble que les gens qui ont une courte durée de vie ont tendance à adhérer à la philosophie des Hommes-Poussière ; ils étudient la mort plus que tous les autres, et ils se sentent donc plus proches d'eux.

La plupart des autres races primaires semblent trop liées à la vie pour envisager la philosophie des Morts. Par exemple, c'est rare de voir un elfe Homme-Poussière, vu que les elfes vivent longtemps et aiment en général la vie. Un elfe du Primaire qui rejoint les Morts devra embrasser la mort et considérer son lien avec la nature et avec la vie comme un désavantage, qui l'empêchera d'avancer vers la prochaine étape de son existence.

Les austères githzeraïs ont des propensions naturelles à devenir Hommes-Poussière, mais ils ont de nombreuses émotions à surmonter, comme leur haine des githyankis. Les tieffelins et les demi-elfes planaires, tous deux des "peuples égarés", acceptent souvent la voie des Hommes-Poussière. Par contre, les bariaures s'avèrent trop insoucieux, trop emportés et trop joyeux pour rejoindre cette faction. Un bariaure doit être terriblement déprimé pour envisager de rejoindre les Morts et, en général, cette dépression le tiendra à l'écart vu qu'une telle tendance émotionnelle le rendrait inapte.

Rejoindre la faction

La plupart des Hommes-Poussière sont justes des militants, des gens qui ont rejoint les Morts en jurant devant témoins de servir la faction et en montrant qu'ils savent qu'ils ont laissé leur Vie derrière eux, comme tout le monde dans le Multivers. Ils essayent même de laisser leurs passions derrière eux, et y parviennent à des degrés divers. Cependant, la majorité d'entre eux n'approche jamais de la Vraie Mort. Les militants travaillent en tant que Récupérateurs et assistants dans la Morgue.

Ceux qui sont prometteurs (et au moins de niveau 4) deviennent factotums, que leurs camarades Hommes-Poussière appellent Initiés. Les factotums de plus bas rang sont les Initiés du Cinquième Cercle. Ils servent de gardes, accomplissent les missions d'affectation, et escortent les visiteurs et les processions funéraires. Pour l'incorporation au sein du Cinquième Cercle, les éventuels factotums doivent assister à leurs propres funérailles, en se détachant de leurs possessions terrestres et en faisant la paix avec leurs familles et leurs amis. Les factotums qui ont de bons résultats passent par une nouvelle initiation afin d'atteindre le Quatrième Cercle, puis probablement d'autres pour continuer tout droit du Quatrième au Premier. La chanson a peu à dire au sujet de ces cérémonies secrètes.

Le Premier Cercle comprend le factol et ses factors, et les matois tels que Trevant ont atterrit directement ici depuis le Quatrième Cercle. Alors qu'en est-il des Troisième et Deuxième Cercles ? Personne ne le sait, pas même les autres Initiés. (*A part peut-être ceux du Premier Cercle. - Ed.*) La chanson qui circule dans la Morgue raconte que le Troisième Cercle regroupe les morts-vivants intelligents inférieurs, comme les blêmes, les nécrophages et les âmes en peine ; les liches, les spectres et les vampires constitueraient apparemment le Second Cer-

cle. Une chose est sûre : aucun lascar vivant ne peut éclaircir ce soltif.

Capacités de faction

Même les militants bénéficient de la Trêve des Morts, qui empêche les morts-vivants de blesser un Homme-Poussière.

Les factotums qui évoluent jusqu'au Quatrième Cercle apprennent un dangereux soltif : la Trêve des Morts permet aux Hommes-Poussière de commander les morts-vivants comme le ferait un prêtre neutre de 1er niveau, et s'améliorent chaque fois qu'ils montent de niveau. Ils disposent de 3+ modificateur de charisme tentatives par jour. Les prêtres de ce Cercle reçoivent un bonus de +4 sur toutes les tentatives de contrôle des morts-vivants.

Lorsqu'il est en mission pour la faction, un Initié du Quatrième ou Cinquième Cercle peut demander l'aide d'un groupe de morts-vivants (dont le total de Dés de Vie ne dépasse pas le double de son propre niveau). Bien sûr, l'Initié doit d'abord convaincre son supérieur qu'il a besoin d'aide, puis réussir à commander les morts-vivants et les récompenser de leurs services. Le MJ détermine la disponibilité des morts-vivants et l'échelle des récompenses, mais les personnages ne peuvent pas tenter de réunir des alliés morts-vivants de la faction plus d'une fois par aventure. Les Hommes-Poussière avisés n'abusent pas de ce pacte sinon ils répandront la rumeur - de nombreux lascars étendront leur colère sur la faction toute entière s'ils apercevaient des troupeaux de morts-vivants marchant dans les rues. Les Hommes-Poussière coupables de tels abus pourraient subitement se retrouver eux-mêmes en train de marcher avec les morts.

Désavantages de faction

Pour un Homme-Poussière, les chances de survivre à une résurrection sont de 50%. Le concept de *rappel à la vie* ou de *résurrection* va en effet à l'encontre de



la philosophie de cette faction, si bien que la plupart des membres ne l'acceptent pas facilement.

3. 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 ».

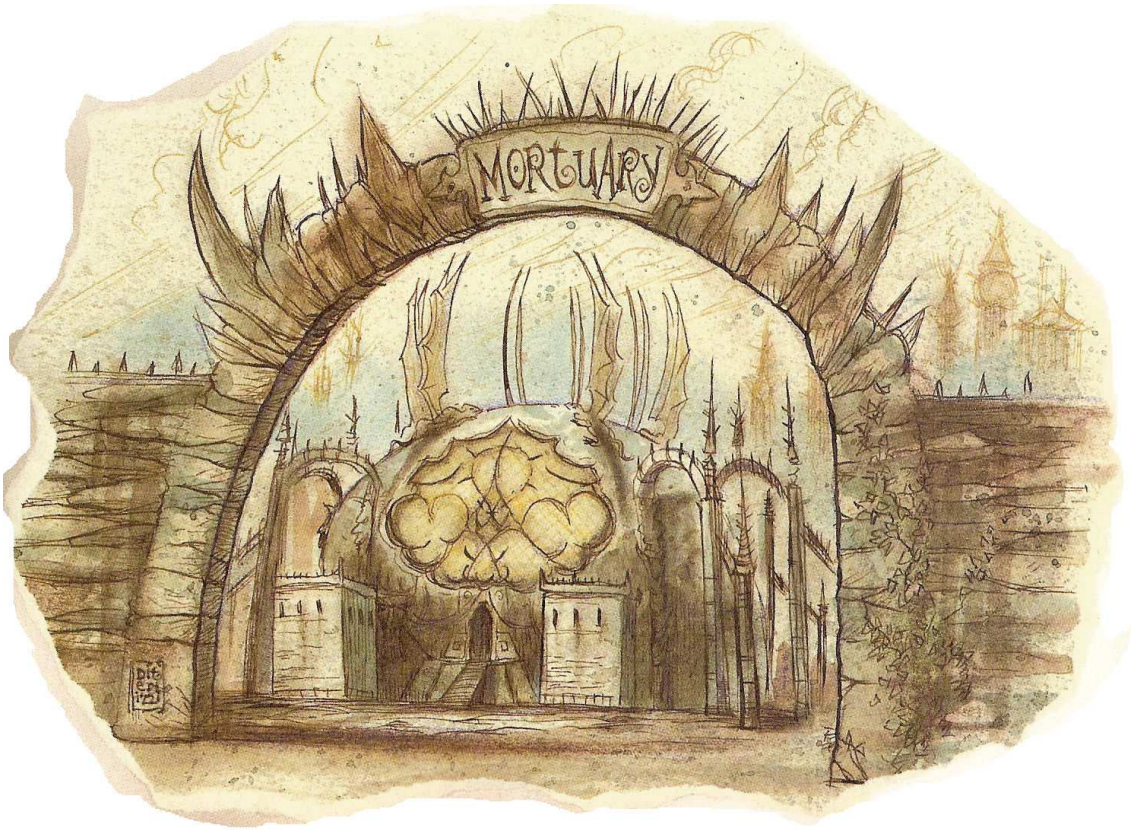
Et ça a toujours été comme ça, du moins depuis que les savants relatent l'histoire de la faction dans leurs ouvrages. Personne ne se souvient d'une époque où les Morts n'étaient pas là – les Puissances, bien sûr, s'en souviennent, mais personne n'irait leur demander. Les Hommes-Poussière ont toujours 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 Sensat 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 Transcendantal 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 desespérés 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.

4. La Morgue

Quartier de la Ruche

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 mènenet 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 grandes constellations 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 Multivers, 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.

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 Chiffronniers, 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.

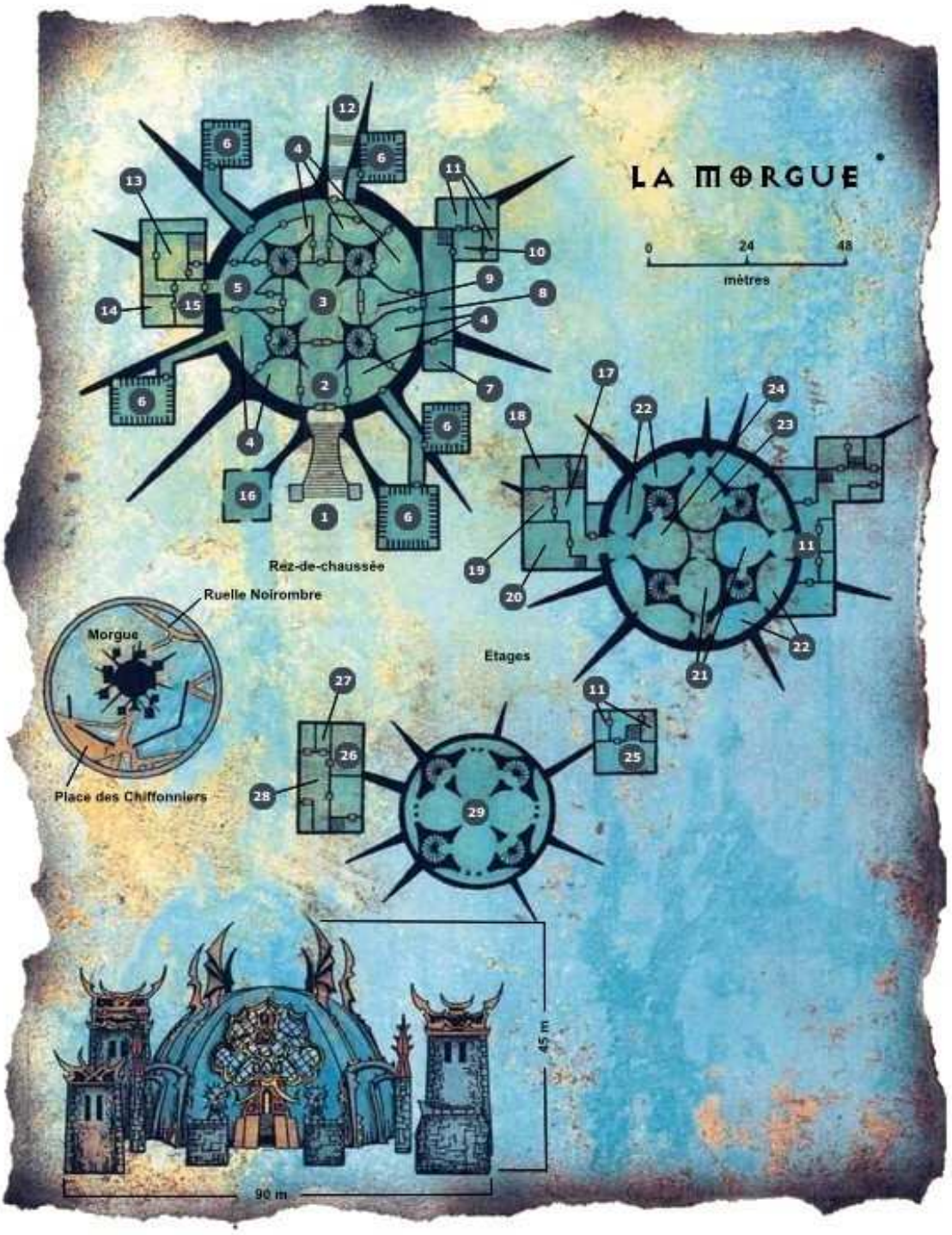
La Morgue abrite bon nombre de portails – un important panel, dans la mesure où les Hommes-Poussière préparent les cadavres (par embaumement et momification) et les dispatchent dans des cimetières aux quatre coins du Multivers ou sur le Plan Elémentaire du Feu pour être réduits en cendres. Sans les Morts, 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'antisceptique 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 ceinturent 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 sécrétaires 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 trouvre 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 terreur* 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 galleries ouvertes comportent de nombreux portails vers les Plans Elémentaires. 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 terreur* et aux *symboles d'étourdissement* 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 luminescente 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'Outre-terre (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 factionnaires 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.

5. Les grossiums

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 *image accomplie*. 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 Homme-Poussière ; humanoïde mort-vivant de taille M ; FP 23 : DV 19d12, pv 132 ; Init +0 ; VD 9m ; CA 37 (pris au dépourvu , contact), +2 contre les créatures bonnes ; attaque au contact +10 (contact paralysant, 1d8+5 aux créatures vivantes, JdS 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 +16, vigueur +16, volonté +26.

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) : 0ème niveau : *détection de la magie* x2, *manipulation à distance, lecture de la magie ;* 1er niveau : *charme-personne* x2, *sommeil* x2,

repli expéditif x2, *feuille morte* x2, *projectile magique* x5, *visage serein****, *dispersion****, *repli expéditif rapide**** ; 2ème niveau : *image miroir* x2, *déguisement* (a, durée étendue)x2 , *rayon affaiblissant* (sort en sanctuaire) x4, *alarme de portail****, *détection des métamorphes****, *vol rapide**** x2, *rapidité de serpent**** x2 ; 3ème niveau : *vol* x2, *vision magique* x2, *projectile magique* (sort négatif) x5, *présent forcé**** (sort en sanctuaire) x2, *clouage au sol****x2, *os de pierre* (a,durée étendue) 4ème niveau : *téléportation anticipée* (a, durée étendue), *sphère de pierre****x2, *voix du dragon****, *scrutation* x2, *animation des morts* ; 5ème niveau : *refus****, *peau de pierre* (a, sort en extension de durée) *boule de feu* (en sort négatif)x2, *convocation de morts-vivants V* x2, *liberté de mouvement* (a, durée étendue) ; 6ème niveau : *réanimation de mort-vivant****, *champ de force*, *contrecoup réciproque**** (sort en sanctuaire), *résistance supérieure* (a) ; 7ème niveau : *contrecoup réciproque**** (sort négatif) *bouclier* (a, sort persistant), *protection contre le bien* (a, sort persistant), *dissimulation suprême* (a), *explosion cacophonique****x2 (sort négatif) ; 8ème niveau : *détection de pensées* (a, sort persistant) *armure mortelle**** (a, sort persistant, 1d4+9 pv à toute personne qui l'attaque), *flux d'énergie négative**** x2 (sort en sanctuaire), *immunité contre les énergies destructives* (a) ; 9ème niveau : *arrêt du temps, sphère de destruction ultime*, épuration resplandissante*, plainte d'outretombe, horde de morts-vivants**.

*** sort du Compendium Arcanique

Aura de terreur (Sur) : toute créature de moins de 5DV se trouvant à moins de 18m et regardant Skall doit réussir un JdS volonté DD 22 ou être affectée par un sort de *terreur*. Si elle réussit son JdS, elle ne peut plus être affectée pendant 24h.

Contact paralysant (Sur) : toute créature touchée par l'attaque de contact de Skall doit réussir un JdS 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 des niveaux 1, 2 et 3.

Animation des morts : il peut *animer les morts* par simple contact (en faisant des squellettes 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 partie liée 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, puis-qu'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 réformer. 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 : *Trève des Morts*, aucun mort-vivant n'attaquera Skall ; *commander les morts-vivants*, comme un prêtre de niveau 19, 6/ jour, 1d20+9, 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 inter-faction.

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 s'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 *: boursouflure 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, *boursouflure 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 : *Trève 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 factionnaires 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.

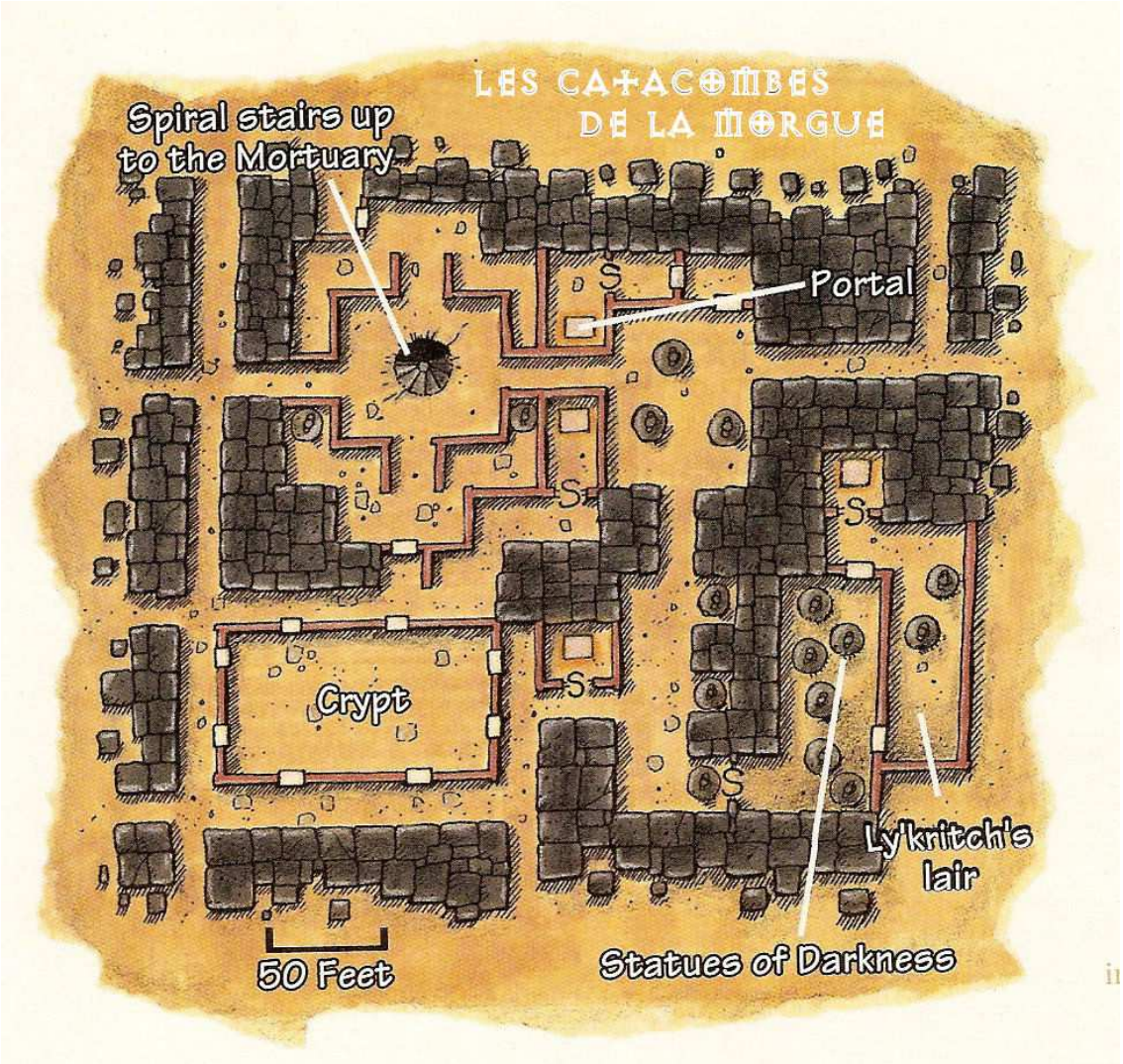
Compétences : art de la magie +18, bluff +4, concentration +17, connaissance (mystères) +18, connaissances (plans) +15, connaissance (religion) +24, connaissance (Sigil) +15, diplomatie +21, discrétion +3, premiers secours +15, profession (préparatrice de cadavres) +20.

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 : *glyphe 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 : *Trève 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.

6. La chanson et les soltis

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 toute façon.

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 Cercle 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.

VII. La Libre Ligue

1. Généralités

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…

Rôle de la 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.

Plan d'influence principal : l'Outreterre

Les Indés ont un pouvoir énorme sur l'Outreterre, le coeur du Grand Anneau.

Alliés et adversaires

Comme les Indés fuient les idéologies, les autres factions ont tendance à considérer la Libre Ligue avec une certaine distance cynique. Ils passent pour des mercenaires utiles, pour des recrues potentielles, pour de dangereux espions. Des factions rivales les emploient pour mener leurs plans à bien, mais peu s'avisent de leur faire confiance. Seul l'Harmonium, confit dans un système de pensée rigide, s'oppose pour de bon aux Indés.

Paroles d'Indés

Pas de phrase type, chacun pense comme il veut.

Manifeste de la faction

"*Lâchez-moi les mecs ! J'veux pas de problème !*" Gronda l'Indé. "*J'ai rien fait de mal !*" Quadi fit quelques pas de recul pour s'éloigner des trois patrouilleurs de l'Harmonium, ses sabots s'entrechoquèrent nerveusement sur les pavés de l'allée à l'arrière de la taverne. Le bariaure baissa légèrement la tête et les muscles autour de son cou et de ses épaules se tendirent.

Le chef des Têtes-de-Bois siffla, pointant le bariaure et donnant un coup de coude sur le bras d'un de ses camarades "*Bébé chèvre pense qu'il va pouvoir charger ! Tu y crois ?*" Un autre des Têtes-de-Bois avança "*Tu es en état d'arrestation, bébé chèvre. Viens avec nous paisiblement sinon...*" "*Pourquoi suis-je en état d'arrestation ?*" s'écria Quadi, faisant un pas de plus en arrière. Un de ses sabots heurta le mur de l'allée et il su que les Têtes-de-Bois l'avaient délibéremment conduit dans un cul-de-sac. L'un des lascars prit quelque recul pour se retrouver dans l'obscurité, son épée étincellant dans les ombres. Les muscles de la nuque de Quadi se tendirent plus encore. "*Après tout*", dit-il pour gagner du temps "*vous ne connaissez même pas mon nom. Comment pourrais-je être en état d'arrestation ? Où est votre mandat ?*"

Les lèvres du Tête-de-Bois se plissèrent : "*tu es membre de la Libre Ligue, n'est-ce-pas ? Ou bien c'est qu'une "cicatrice" que je vois sur ton cul en fourrure ?*" Le chef de patrouille désigna le flanc gauche de Quadi - la pâle lueur de la ruelle laissa apparaître l'image d'un dragon se dévorant lui-même, rasée au milieu de la fourrure.

Quadi recula complètement, ses sabots et ses pattes s'écorchant contre le lierre-rasoir qui escaladait le mur derrière lui. " *Je suis un Indé, oui. Mais pourquoi...*"

Le chef des Têtes-de-Bois frappa soudainement Quadi au visage et le bariaure accusa le coup, s'affaissant sur ses pattes arrière. "*Parce que t'es un Indé, voilà pourquoi*", cria l'homme tandis que le bariaure reprenait ses appuis. "*Ton engence n'a rien à faire à Sigil.*"

L'un des yeux de Quadi, tuméfié, se ferma, du sang coulant de son nez. Il monta sa garde en perspective d'un autre coup. Un des autres Têtes-de-Bois se rapprocha de lui, parlant à peine, en un souffle. "*Nous nous débarasserons de vous, les faiblards - de vous tous. On en a assez de laisser tous ces biges traînes-savates pulluler dans le Grand Bazar. T'es en état d'arrestation, bébé chèvre*". Puis le lascar regarda l'aure patrouilleur "*Enchaîne-le*".

Quadi chargea. Il n'avait pas la place pour prendren quelque recul que ce soit mais il balança la tête contre la poitrine du Tête-de-Bois. Il n'était qu'un jeune bêlier et ses cornes commençaient à peine à se recourber. Juste une semaine auparavant, il s'était rendu chez l'armurier faire installer sur ses cornes des protections métalliques. A présent, ses cornes dures constituaient de véritables piques et l'une d'entre elles traversa la cuirasse de l'homme et lui transperça le poumon. Le Tête-de-Bois hurla de douleur et s'évanouit, une jerbe de sang jaillit de ses lèvres.

Le lascar qui s'apprêtait à attaquer Quadi eut un moment de recul, sortant son épée de son fourreau. Mais Quadi fut plus rapide et bondit en avant. Il balança la tête vers le bas puis vers le haut, et ses deux cornes bardées de métal rencontrèrent le ventre mou de l'humain. Le Tête-de-Bois chancela en arrière, ses mains aggripant la gorge de Quadi. Ils tombèrent lourdement sur le sol.

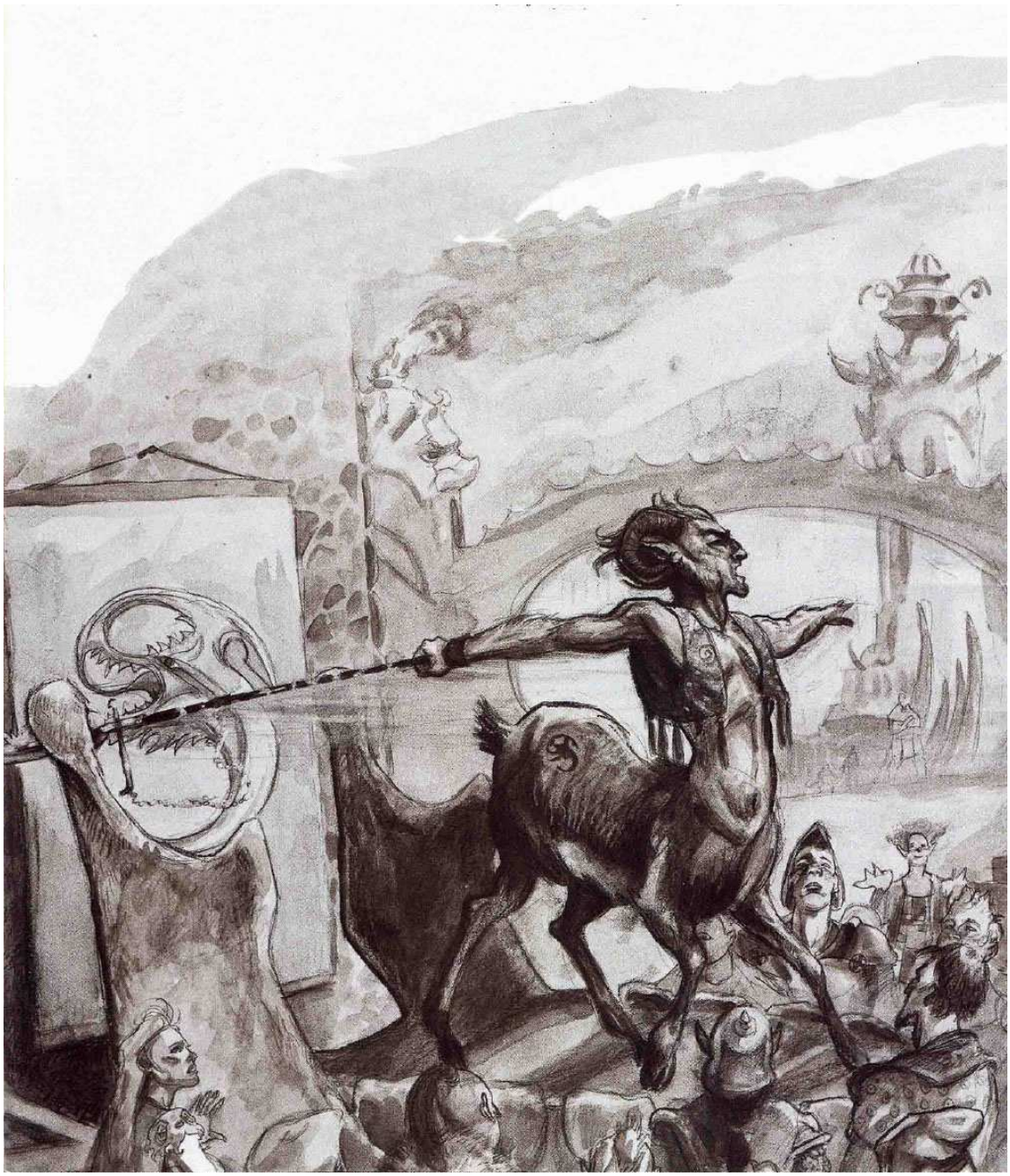
Le troisième Tête-de-Bois courrut en avant, toute épée dehors. Comme le jeune bariaure se libérait du torse de l'homme en train d'agoniser, il sentit l'effrayante douleur du métal froid mordre sa colonne vertébrale. Le bariaure tenta de se rétablir sur ses pattes mais ses sabots cédèrent sous lui. Il s'effondra comme une masse, la moëlle épinière sectionnée.

Quadi dévisagea le Tête-de-Bois restant et tenta de se concentrer, alors que ses yeux s'éteignaient.

"*Vous ne nous briserez jamais*", s'étrangla Quadi, son corps secoué d'un spasme. "*Enfoiré... On préfère encore mourir...*"

La voix du bariaure s'éteignit, ses yeux se fixant pour toujours sur celui qui venait de le tuer.

Le Tête-de-Bois cracha : "*Et bien meurs !*"



Indés et religion

Evidemment, les libres-penseurs Indés n'ont pas beaucoup de puissances favorites. Premièrement, les dieux de la liberté ne sont pas légion. Ensuite, même une divinité se ferait des cheveux blancs à essayer d'établir un consensus chez les membres de la Libre Ligue.

Cela dit, la plupart des Indés s'accordent à dire que deux puissances en particulier sont des matois acceptables : Trithereon et Shinare. Ils sont tous deux dieux d'une seule sphère primaire (Oerth pour Trithereon et Krynn pour Shinare), mais en tant que puissances de la liberté, la faction les trouvent réglos.

Indés et Guerre Sanglante

Comme son nom l'indique, la Libre Ligue essaye de ne pas se retrouver enfermé dans la Guerre Sanglante. Tout Indé qui s'y retrouve impliqué le fait à titre personnel, pas au nom de la faction toute entière. Evidemment, il n'y a pas de « faction tout entière », juste un sentiment flou d'affiliation entre péquins dont le seul trait commun est leur croyance que les gens devraient être autorisés à penser par eux-mêmes. Ce groupe n'est pas organisé et ils n'imposent aucune

restriction de quelque sorte que ce soit à ceux qui les rejoignent.

Cela signifie que les Indés belliqueux tendent à être mercennaires, travaillant pour le camp qui leur convient à un moment donné. Les autres membres de la Ligue maudissent la guerre comme étant un gâchi mortel. Ils ont de bonnes raisons pour cela, également. Une foule de villages Indés bordent l'Outreterre et lorsqu'une patrouille de fiélons les traverse, les monstres tendent à massacrer tout le monde à vue. De nombreux Indés perdent leurs parents et amis de cette façon.

S'il devait y avoir une attitude prédominant vis-à-vis de la Guerre Sanglante dans cette faction, ce serait le mépris. Tout ce conflit concerne deux races qui se battent pour le pouvoir. Le pouvoir sur quoi ? Sur d'autres personnes, en fin de compte. Ces fiélons essayent de s'élever en marchant sur la tête du reste du monde, et les membres de la Libre Ligue détestent ça. Peu importe qui gagne la guerre, tout le monde y perd. La plupart des Indés veut voir la guerre se terminer, de préférence d'une manière qui ferait disparaître les fiélons.



Si vous avez affaire aux Indés

Il n'est juste pas possible de rallier un membre de la Libre Ligue à sa cause. Le jonc est le meilleur moyen de communiquer avec ces biges bornés. Autrement, un péquin ferait mieux de mettre en avant son indépendance et d'éviter toute mention d'appartenance à une faction ou quelque autre groupe.

Les Indés ne se soucieront pas des croyances d'un lascar mais si un quoqueret essaye d'imposer ses idées à un membre de la Libre Ligue, attention ! La seule chose qui les rend fous est l'idée que les Indés ont eux aussi leurs propres croyances. Ils ne sont pas une faction et ils ne sont pas pris dans la bataille des croyances. C'est ce qu'ils aiment répéter - encore et encore.

2. Appartenir à la faction

Même si la Libre Ligue est une faction peu structurée, c'est une faction malgré tout. Les Indés qui choisissent d'arborer leur insigne fièrement ne le font pas pour s'identifier mais pour promouvoir les idées associées à ce symbole - à savoir, acceptation, équilibre et individualité. C'est aussi un signal pour les autres Indés qu'un allié potentiel se trouve à proximité. Les Indés ne sont pas un groupe très cohésif mais ils aiment diffuser les chansons et se porter assistance. La Libre Ligue attire les personnages dont la nature est indépendante et ceux qui sont trop réservés pour épouser une philosophie particulière.

Interpréter un Indé

Il est difficile d'être un Indé. Les véritables indépendants de la Ligre Ligue n'ont pas de préconceptions, d'attitudes *a priori* ni de point de vue sur un sujet qui pourrait se prétendre la vérité. Il n'est pas facile de jouer un personnage qui n'a pas de tels biais, pas de préjugés, pas de tendance dans un sens ou l'autre. Un Indé peut cultiver des doutes mais ne sera pas jugeant. Il ne croit pas que quelque philosophie soit l'explication et la finalité du Multivers. Embrasser une idéologie empêche de penser, d'apprécier et de vivre en toute indépendance.

La plupart des Indés, tolérants et ouverts d'esprit, savent s'entendre avec les membres des autres factions. Ils font d'excellents compagnons de groupe, même si certaines autres factions les regardent avec suspicion, pensant que la neutralité pure d'un Indé le rend quelque part peu fiable. Mais l'attitude simple et directe a tendance en général à équilibrer les tensions pouvant exister entre des factions moins neutres. Après tout, un compagnon pouvant en questionner les autres obtient bien souvent la position d'arbitre dans

les disputes. Au surplus, il est peu probable qu'il se laisse embarquer dans une machination ourdie par d'autres PJs : le véritable Indé sait se faire son propre avis en chaque situation.

Le fait est que dans des groupes composés de membres de factions différentes, c'est l'Indé qui bien souvent maintient l'unité. Avec des membres des Marqués, il est parfaitement cordial. Les Preneurs prennent d'abord et surtout soin d'eux-mêmes, et les Indés admirent leur indépendance. Avec toutes les autres factions à l'exception de l'Harmonium, un Indé est absolument neutre, celui qui garde une approche sans préjugé dans les disputes de groupe. Bien sûr, quand un groupe contient simultanément un Indé et un Tête-de-Bois, ça peut être explosif, mais ça ne rendra l'interprétation du personnage que plus intéressante.

Alignement

La plupart des Indés sont neutres, quoiqu'ils puissent être de n'importe quel alignement. Que se passe-t-il si un joueur opte pour un personnage de la Libre Ligue qui n'est pas neutre ? Un Indé loyal bon devrait-il aider le monde autour de lui, tandis qu'un Indé chaotique mauvais s'emploierait à répandre le mal partout ? Pas nécessairement. De toutes les factions, la Libre Ligue est celle qui se laisse le moins influencer par les idéaux du Multivers - ou par l'alignement de ses membres. Et ceux qui ont de fortes tendances vers le bien ou le mal éviteront plutôt cette faction, trouveront son paradigme neutre déconcertant. Logiquement, un PJ Indé d'alignement bon ou mauvais n'inspirera pas confiance aux autres Indés : il n'aura pas accès au réseau d'information Indé évoqués dans les capacités de faction.

Races

La Libre Ligue est ouverte à toutes les races, bien sûr, mais il apparaît qaue les races hybrides y inclinent particulièrement. Peut-être est-ce dû à leur double-nature. Bariaures, satyres, wemics, centaures et autres ont cette vision neutre vis-à-vis de la vie, qui se retrouve totalement chez les Indés. L'"animal" en eux semble plus en phase avec les rythmes du Multivers, plus ouvert à l'équilibre véritable de la vie.

Rejoindre la faction

Les membres de la Libre Ligue acceptent les autres pour ce qu'ils sont, n'imposant aucune restriction aux membres en termes de race, sexe, alignement ou classe. Quiconque a un esprit indépendant et a comme disposition générale de questionner les choses peut intégrer la faction - demandez simplement à un Indé d'être admis. Il vous balancera quelques questions, comme "*quelles sont tes croyances* ? (la réponse a intérêt à être peu substancielle, faute de quoi, il vous orientera vers la faction qui vous correspondra), "*contre quoi échangerais-tu ton indépendance ?*" (la meilleure réponse serait : "*contre rien !*") Puis le candidat est prévenu qu'il n'aura pas de factol, qu'il ne sera pas représenté, qu'il n'aura pas beaucoup de droits dans Sigil. Si le bige veut toujours s'engager, tout ce qui lui reste à faire est de payer sa tournée à ses nouveaux camarades Indés.

Capacités de faction

Les membres de la Libre Ligue ont une résistance naturelle aux charmes, qu'ils émanent de sorts, de pouvoirs ou d'objets magiques. Le jet de sauvegarde de l'Indé face aux charmes est ajusté de +2. Contre les charmes qui n'autorisent normalement pas de sauvegarde, ils continuent d'avoir droit à un jet de volonté (cette fois-ci sans bonus).

Mais la résistance des Indés va au-delà des tentatives directes de les charmer. La volonté d'un membre de la Libre Ligue est si forte que ce bonus concerne tous les sorts visant à affecter son esprit, quelle qu'en soit la source (là encore, ils ont droit à un jet de sauvegarde - sans bonus - même face aux sorts et pouvoirs qui n'en autorisent pas). Cela comprend les pouvoirs psioniques (comme *domination*), les objets magiques et les attaques spéciales de créatures (comme le regard d'un tyranoeil).

Et si un bige essaye d'enfumer un Indé pour lui soutirer du jonc ou le manipuler, et bien, il n'aura aucune chance d'y parvenir. Les Indés ne se laissent jamais abuser par un appel à l'aide qui n'est pas sincère ou si un bonimenteur lui propose d'acheter un "médicament miracle". Concrètement, cela se manifeste par le fait que psychologie est une compétence de classe pour tous les personnages Indés et qu'ils bénéficient d'un bonus de circonstance de +4 contre les jets de bluff.

Les Indés ne sont pas un groupe cohésif mais ils prennent cependant bien soin de leurs membres. Ceux qui font des achats dans le Grand Bazar ont un rabais de 20% sur tout ce qu'ils achètent.

Qui plus est, à partir du troisième niveau, un Indé a accès au réseau d'information de la faction ; de tels contacts lui donnent un bonus de circonstance de +6 en renseignement.

Dans les lieux publics, un membre de la Ligue qui fait connaître sa faction a deux fois plus de chances d'être secouru par un autre Indé qui passe par là.

En général, cependant, les Indés ne distribuent pas les avantages et les renseignements à tous les biges qui portent leurs couleurs. Mais ils savent que les autres factions équipent leurs membres et les Indés veulent toujours savoir le soltif de qui ils ont en face d'eux. Une façon de s'en assurer est d'utiliser le sort suivant :

Connaissance de la faction

Divination [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 30 m

Cible : 1 créature/ round de concentration

Durée : jusqu'à 1 round/ niveau (concentration)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Le sort connaissance de la faction permet au jeteur de sort de déterminer la faction de quelqu'un juste en le regardant. Le sort dure un round par niveau ; chaque round, le lanceur peut déterminer la faction d'une créature dans la zone d'effet.

Si une cible veut dissimuler sa faction, le MJ effectue un jet de volonté pour la cible en secret, (*afin que le jeteur de sort ne sache pas s'il a détecté la bonne faction - Ed*) A noter qu'un Anarchiste fait automatiquement un jet de sauvegarde, du fait de son appartenance à la Ligue Révolutionnaire qui l'amène à se faire passer pour un membre d'une autre faction.

Il arrive que "connaissance des factions" révèle les croyances philosophiques profondes d'une créature plutôt que sa faction. Par exemple, un prêtre qui révère une divinité de la mort peut être confondu avec un Homme-Poussière.

Désavantages de faction

Du fait de cette même indépendance d'esprit, la Libre Ligue n'a pas de factol et n'est donc représentée dans aucune des instances de la ville : elle n'a pas de juges dans les tribunaux et elle ne siège pas au conseil. Nul ne s'étonnera donc que les Indés comptent parmi les citoyens de Sigil les plus mal protégés.

3. 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 conglomérat 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 évènements 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 toues 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 répend 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).

Ascension et chute

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 passé 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 évènements. 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 désertés 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 débarasser 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.

Le Grand Bazar

Quartier du marché

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 scrupuleursement 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.

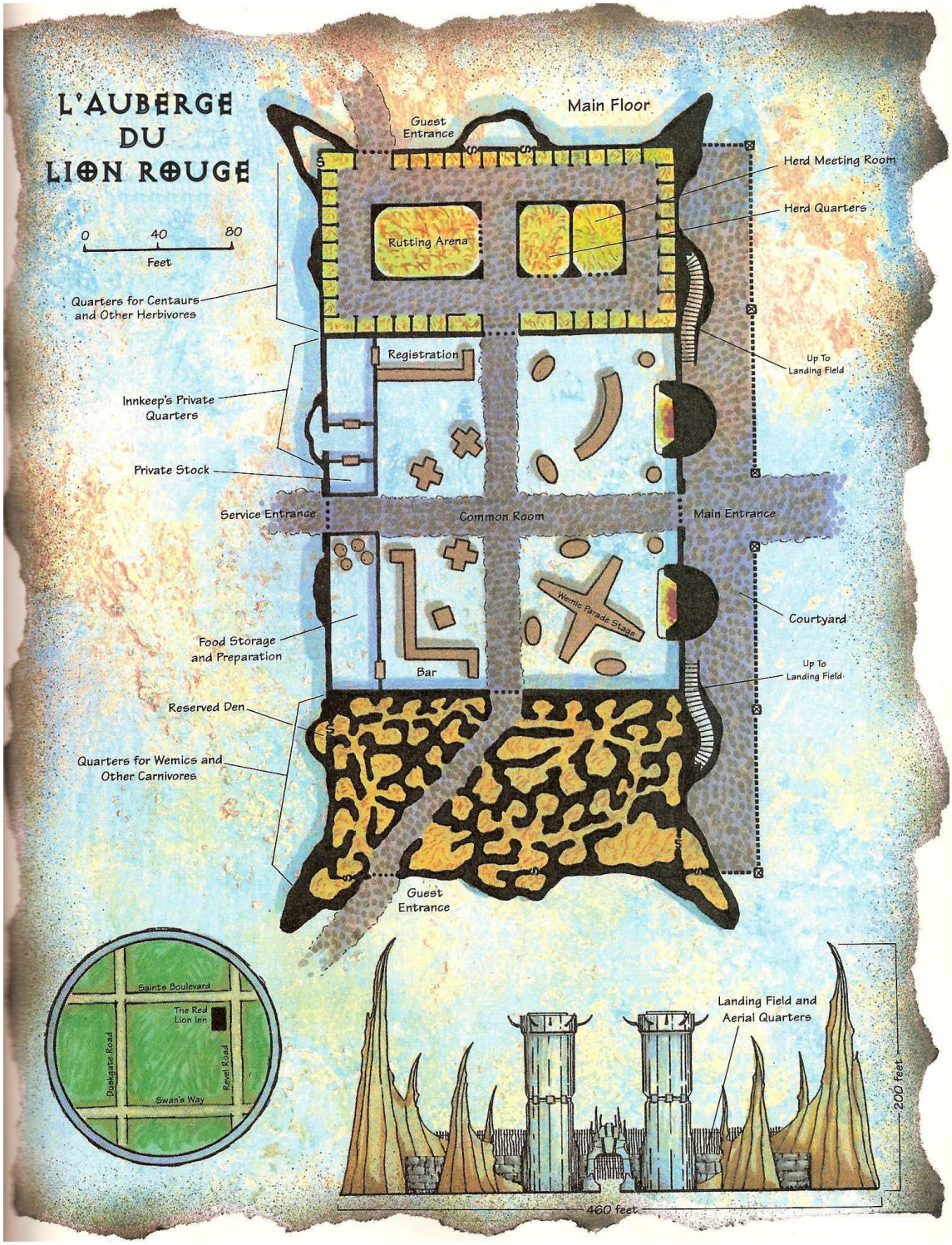
Les marchands et les commerçants vont et viennent à leur guise dans le quartier général de la Libre Ligue. Il y a toujours quelqu'un pour fournir les services dont la faction a besoin ; mais un matois peut devoir s'adresser une semaine à un marchand de tapis près de la fontaine centrale pour obtenir 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.

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 pate 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*.

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'atterissage aux créatures volantes. Il y a des étables et appartements spéciaux pour ces dernières, que ce soient des hippogriphes, des griphons, ou autres.

Le fait est que le *Lion* accueille surtout des créatures hybrides – wemics, centaures, bariaures, 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 alongés, il n'y en a pas de normales. De vastes étables servent d'appartements aux bariaures, 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/ rôdeur niveau 10/ Libre Ligue/ CN), a « décapité » le bâtiment. Il a laissé les piliers pour servir de tours de contrôles pour les créatures volantes qui veulent attérir. Jadex a aussi laissé en place la herse d'entrée, même si en condidérant 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 un antre qui leur est réservée, et qui possède un passage secret vers un 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.

5. Les grossiums

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

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 (+22 contre le bluff), 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 (4/4/4/4/4/1, NLS 14, DD 14+ niveau du sort)**:** 0ème niveau : *repérage, lumière, manipulation à distance, réparation, oiseau chanteur*, lecture de la*

magie ; 1er niveau : *mouvement accéléré*, altération de la parole*, soins légers, connaissance de la faction* ; 2ème niveau : *avidité*, déguisement réfléchissant, suggestion, feu du coeur** ; 3ème niveau : *perception de la distortion, charme-monstre, dissipation de la magie, lien verbal** ; 4ème niveau : *soins intensifs, domination, invisibilité suprême, voix du dragon** ; 5ème 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 : 129475 p.o.

Capacités de faction : +2 aux JdS de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition. Jet de sauvegarde contre les charmes qui n'en autorisent pas ; *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 +6 à ses jets de renseignement sur le Grand Bazar ; +4 aux jets de psychologie contre le bluff ; deux fois plus de chance d'être secourue en cas d'agression.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs et dans les autres instances officielles.

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

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.).

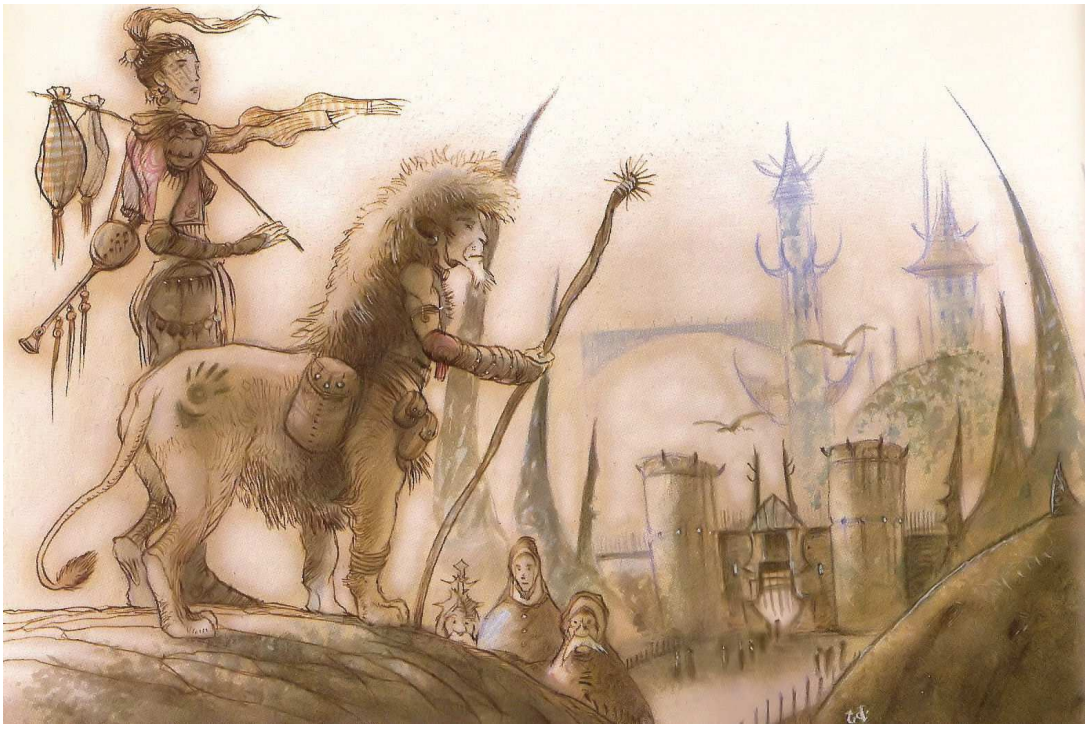
Valeur de l'équipement : 36002 p.o.

Capacités de faction : +2 aux JdS de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition. Jet de sauvegarde contre les charmes qui n'en autorisent pas ; *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 +6 à ses jets de renseignement sur le Grand Bazar ; +4 aux jets de psychologie contre le bluff ; deux fois plus de chance d'être secourue en cas d'agression.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs et dans les autres instances officielles.

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 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.

6. La chanson et les soltis 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 jazzer.

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 guets-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 décenies 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 condisère 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 résurection 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.

VIII. La Ligue Révolutionnaire

1. 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.



Rôle de la faction

Cette faction ne possède pas de 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 ville.

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.

Plan d'influence principal : les Carcères

La Ligue Révolutionnaire s'accorde avec l'amertume des exilés sur les Carcères, toujours à fomenter la chute de leurs ennemis.

Alliés et adversaires

Bien que leur but soit le renversement de l'ordre établi, les Anarchistes ont des alliés. La Garde Fatale et les Xaositectes jugent leurs activités méritoires, même s'ils n'adhèrent en rien à leur philosophie.

Par contre, l'Harmonium et les Greffiers considèrent la Ligue Révolutionnaire comme une pure abomination.

Paroles d'Anarchistes

« Qui a besoin d'une raison ? Cassez, pillez et brûlez tout ! »

« Immiscez-vous jusqu'au cœur du pouvoir et détruisez-le doucement de l'intérieur »

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 Chiffronniers 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 Chiffronniers. 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 "

Anarchistes et religion

En complet contraste avec les Têtes-de-Bois et les Greffiers, les Anarchistes ne révèrent rien d'autre que les puissances chaotiques. Ils ne voient pas le sens des lois, qui au final ne bénéficient qu'à une minorité privilégiée. Les patrons de la faction sont les dieux du chaos, du changement et de la subversion de l'ordre social : Erevan Ilsere, Loki, Sirrion et Zinzerena.

Certains Anarchistes adoptent une position plus violente, suivant des divinités comme Shekinester, Shiva, Talos et Vayu. Et pour protéger leurs secrets de leurs ennemis, ils prient également les dieux de la trahison : Baravar Capombre, Gzemnid, Hiddukel et Iuz.

Attention, les factionnaires ne sont pas nécessairement malégiques. Mais parce que la société décrète que nombre des divinités qui promeuvent le changement le sont, les Anarchistes qui s'identifient à ces dieux sont désignés comme mauvais eux-mêmes.

Anarchistes et Guerre Sanglante

Les Anarchistes veulent abattre le pouvoir, l'ordre et la rigidité, prétendant qu'ils conduisent à la corruption – ou pire, à l'anihilation – de la liberté. Cette croyance les mène (à beaucoup d'entre eux en tout cas, il est impossible d'amener deux Anarchistes à se mettre d'accord sur quoi que ce soit) à apporter un soutien relatif aux vues abyssales dans la Guerre Sanglante. Après tout, les tanar'ris essayent d'abattre l'ordre oppressif de la hiérarchie baatezu et les baatezus essayent de réprimer l'expression individuelle des tanar'ris.

C'est sûr, les fiélons chaotiques veulent exprimer leur individualité d'une façon que la plupart considèrent comme malfaisante, mais quand même…

La Ligue Révolutionnaire ne veut pas vraiment voir la guerre s'arrêter. Qui que ce soit qui l'emporterait se retrouverait dans une position dominante et ce pouvoir nouvellement fondé les corromprait. Même les tanar'ris répondraient sans doute aux sirènes de la force, et ils perdraient la pureté qu'ils ont dans le chaos.

A la vérité, la Ligue aimerait voir encore longtemps la Guerre Sanglante ravager le Multivers. Cela permettra d'abattre les structures du pouvoir un peu

partout, et laissera les Anarchistes les remplacer par la leur – ce qui, bien sûr, est ce qu'ils veulent au fond.

Si vous avez affaire aux Anarchistes

Ce n'est peut-être pas évident mais si un péquin a besoin d'un allié pour combattre (ou toute forme de confrontation) quelque puissante force, ce n'est pas une mauvaise idée que d'approcher la Ligue Révolutionaire pour obtenir leur aide. Convainquez-les qu'ils combattent contre le *statu quo* et la corruption et ils se rallieront de tout coeur à votre cause.

Le truc à propos des Anarchistes, c'est qu'il se pourrait que vous ne sachiez pas que vous avez affaire à l'un d'eux. Ces gens peuvent se faire passer pour des membres d'autres factions. Ce qui est bien avec les Anarchistes, c'est qu'ils ne retiendront pas contre vous le fait de simuler des croyances pour progresser socialement ou pour impressionner quelqu'un. Les Anarchistes doivent mentir en permanence quant à leurs croyances pour que leur déguisement et leur infiltration fonctionnent.

2. Appartenir à la Ligue

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 factionnaires.

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.

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.

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 lascars 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.

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 roublards.

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 tieffelins 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.

Rejoindre la faction

Rejoindre la Ligue Révolutionnaire s'avère un défit 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 lascars 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 factors des autres factions.

Le leader de cette cellule se rapproche plus d'un factol, 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 révèlera 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 roublard, 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 de roublard, pour un coût normal, quelle que soit sa classe.

Les personnages roublards obtiennent un bonus spécial de +2 à leurs compétences de roublard.

Désavantages de faction

Un Anarchiste ne peut occuper un poste administratif, ni détenir un titre nobiliaire, ni prendre part à une quelconque activité le liant aux sphères de pouvoir des plans.

Il doit redistribuer à la cause ou aux opprimés 90% du trésor amassé, qui ne peut échoir à un PJ ou à un PNJ contrôlé par un joueur.

3. 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'amenèrent 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 traîtrise. Les Têtes-de-Bois sont allés assez loin puisqu'ils ont déclaré la Ligue nuisance publique. On dit qu'ils essayent 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, fomenter des révoltes, décrédibiliser les autorités, et abattre le gouvernement.

Et lorsqu'ils y seront parvenus, ils auront la liberté de trouver le Grand Soltif.

4. Les refuges de la Ligue

La Ligue Révolutionnaire n'a pas de quartier général officiel ni même officieux (*du recrutement a lieu au niveau de la Place des Transformateurs dans le Quartier de La Dame, à proximité de la Prison mais habituellement, cela sert surtout à couvrir les vraies opérations, qui elles, ont lieu loin du regard des Têtes-de-Bois - Ed*). La Ligue dispose de refuges, à la place : des endroits où les Anarchistes peuvent aller pour parler tranquilement avec leurs pairs.

Les nouveaux Anarchistes sont informés de la localisation d'un ou deux de ces refuges une fois que leurs contacts leur font suffisamment confiance pour partager les secrets qu'ils connaissent sur la Ligue. Personne ne sait exactement de combien de refuges la faction dispose mais on peut penser qu'il y en a un pour un ou deux Anarchistes. Et comme il n'y a pas deux de ces maisons qui soient tenues par la même personne, rien ne ressemble moins à un refuge Anar qu'un autre refuge Anar.

Ils partagent quelques caractéristiques communes, cependant. Chaque refuge a une couverture : un peut ressembler à la boutique d'un cordonnier, un autre à un théatre, un autre à un entrepôt ou à une taverne. La "couverture" est généralement légale, drainant des clients tout à fait ordinairement. La plupart d'entre eux n'ont pas idée des activités de la faction qui s'y déroulent. En conséquence, il n'est pas seulement difficile de trouver un refuge, c'est parfois encore plus dur d'établir le contact avec un factionnaire quand on se trouve fans le refuge en question.

Chaque maison a un mot de passe. Certains changent à intervalles réguliers, d'autres sont fixes. D'autres encore utilisent des signes secrets nécessitant de montrer l'emblème des Anarchistes, ou utilisent un mot de passe fixe plus un qui change tous les quelques jours. Apprendre le mot de passe peu se révéler plus facile qu'on pourrait le croire : il peut être tagué sur le mur du bâtiment : se fondant dans le décors, il faut donc y regarder vraiment pour le voir.

Donc, un lascar doit d'abord trouver un refuge, puis prendre contact avec quelqu'un à l'intérieur (généralement, un portier) et utiliser le mot de passe. Le nouveau venu est alors dirigé vers une pièce secrète (parfois le bâtiment abrite un grand nombre de ces pièces secrètes), où les Anarchistes peuvent se rencontrer sans crainte d'être découverts.

Les Transporteurs interplanaires

Quartier de La Dame

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.

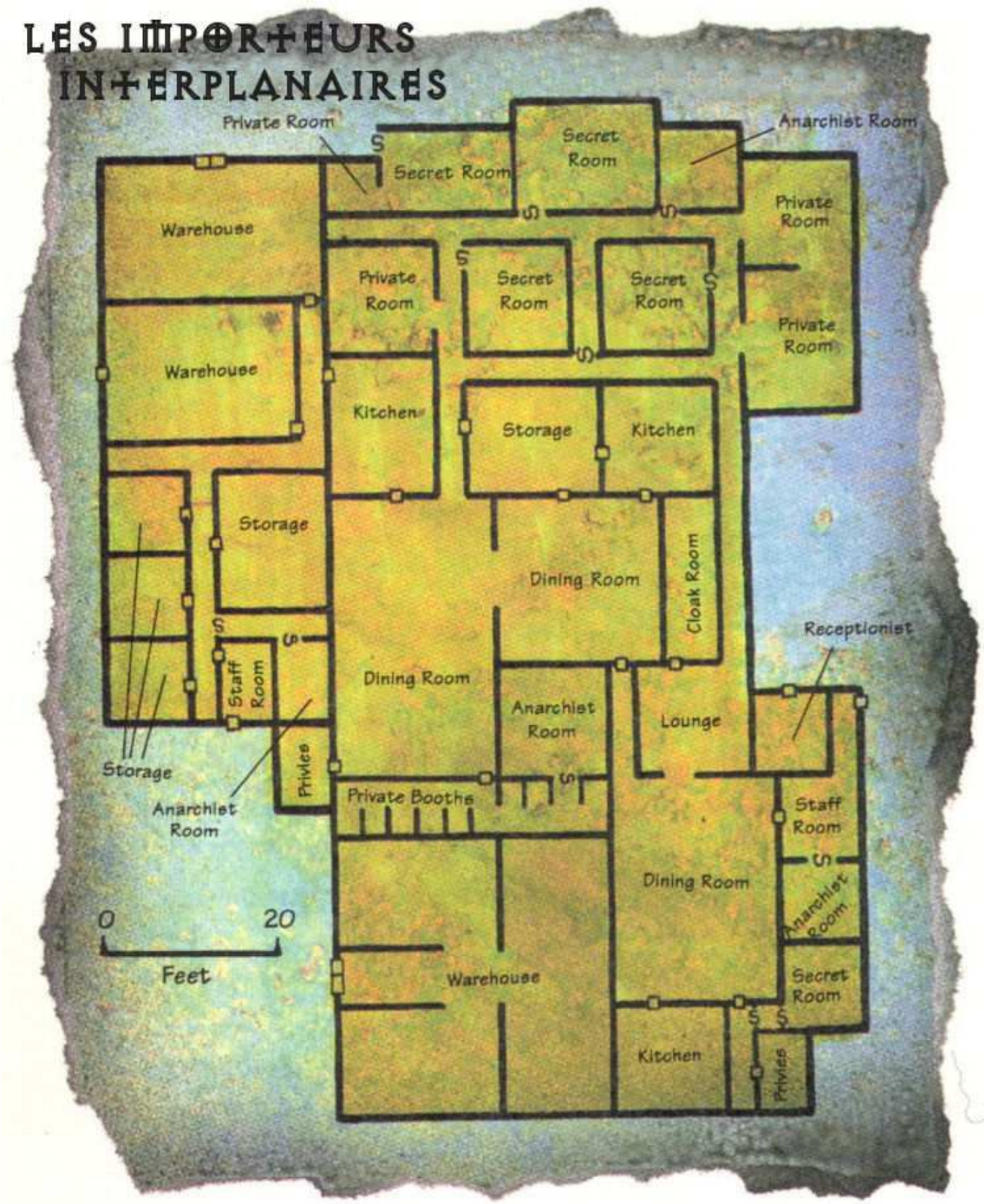
Les nouveaux Anarchistes apprennent la localisation d'un ou deux de ces refuges quand leur contact commence à leur faire confiance, suffisamment en tout cas pour partager quelques secrets de la Ligue.

Ces différents lieux ont des points communs, malgré tout. Chaque refuge a une façade légale : cordonnier, théatre, 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.

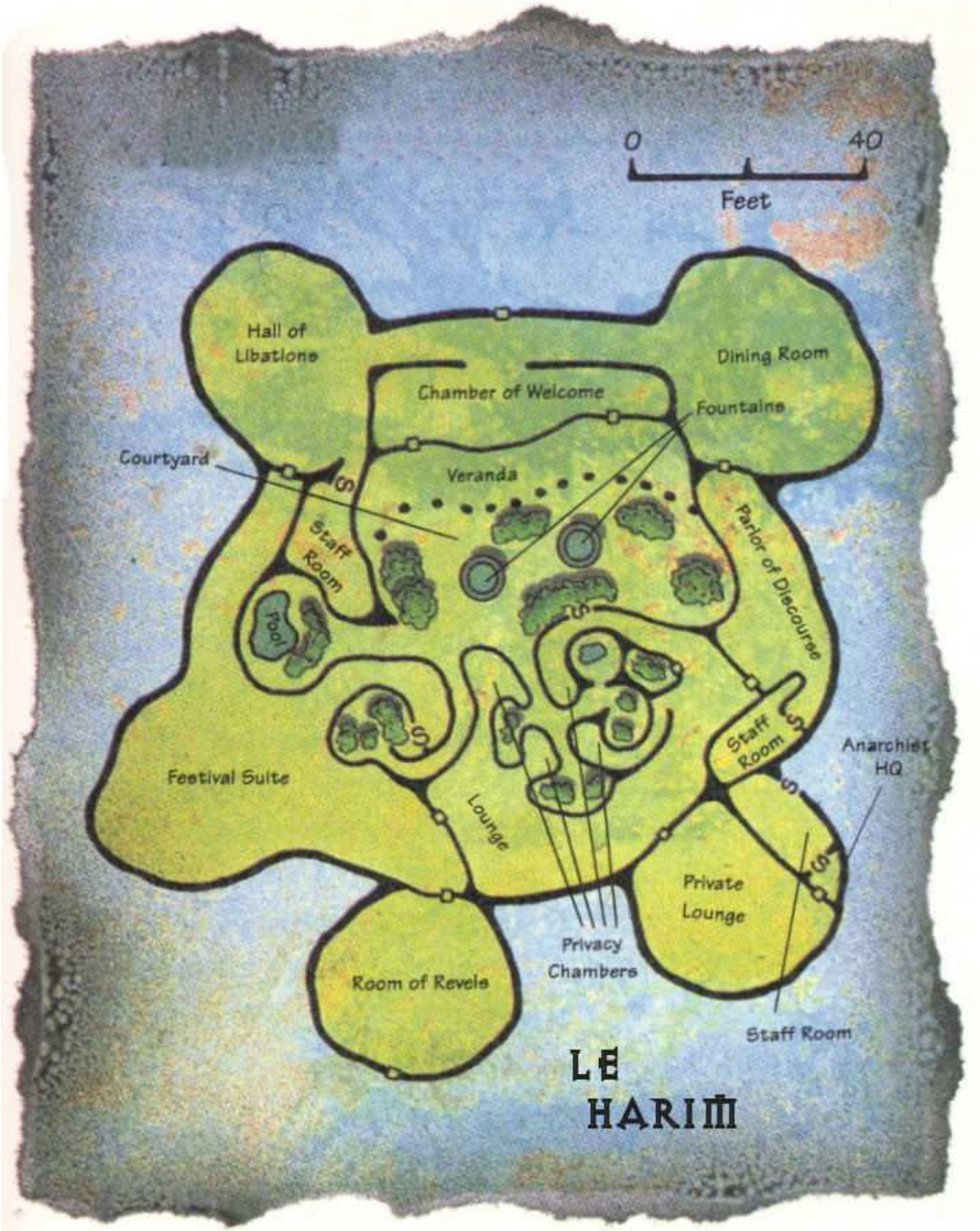
Donc, un lascar doit trouver le refuge, puis prendre contact avec quelqu'un à l'intérieur (souvent le portier) et lui donner le mot de passe. Le nouveau venu est alors directement dirigé vers une pièce secrète (il peut y en avoir plusieurs), et là il pourra rencontrer ses pairs.

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/ Chiffronniers/ 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.

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 bar carré

Quartier de La Dame

Ce bar est l'un des refuges des Anarchistes. 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 ».

Le Harim

Quartier des Guildes

Un sympathique petit établissement appelé le Harim, non loin du Grand Gymnase, attire une majorité de Sensats, de Chiffronniers, de Signeurs, et d'autres gens centrés sur eux-mêmes. Décoré par des coussins où s'assoir, le Harim 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 Harim, Cassandra (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 3/ Chiffronnier/ 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. Quoi qu'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 Harim. 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)*.

La Porte Secrète

De l'extérieur, la Porte Secrète n'est rien de plus que ça : une porte sur un mur quelconque. Le truc, c'est que cette porte est un portail vers un demi-plan et il faut une clé de portail pour pénétrer dans cet endroit. C'est le refuge le plus sécurisé - seuls les Anarchistes peuvent y entrer. Certains factionnaires savent que cette cellule d'Anarchistes comprend les leaders, ce qui fait que la Porte Secrète est un peu le quartier général de la cellule centrale, si tant est que cela puisse exister. Un matois nommé Brimare (Pl/ mâle githzeraï/ G7/ Anarchiste/ CN) dirige cet endroit et s'amuse à déplacer la porte magique de temps en temps, pour garder son existence vraiment secrète.

La Maison du Griffon

La Ruche

L'une des nombreuses bases Anarchistes se trouve dans la Ruche. La Maison du Griffon draîne 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.

5. Les grossiums

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 ; Planaire : 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 : 19130 p.o.

Capacités de faction : *infiltration :* peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des factionnaires), +2 à toutes ses compétences de roublard.

Faiblesses de faction : ne peut pas posséder de titre ; 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 JdS 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 : 2007 p.o. et 5 p.a.

Capacités de faction : *infiltration :* peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des factionnaires), +2 à toutes ses compétences de roublard.

Faiblesses de faction : ne peut pas posséder de titre ; doit consacrer 90% de ses revenus au fonctionnement de la Ligue ou aux opprimés.

6. La chanson et les soltips

La Chanson

La Ligue déteste toutes les organisations, et en haut de leur liste, il y a les Greffiers. Leur philospohie structurée ennuie les Anarchistes, leur emprise légale sur les Cageux 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 Chiffronniers. 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.

IX. Les Marqués

1. Généralités

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 toutes 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.* »



Rôle de la faction

Les Preneurs se chargent de l'une des tâches détestables et nécessaires à 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.

Plan d'influence principal : Ysgard

La philosophie des Marqués sied à merveille aux puissances plutôt rugueuses qui vivent sur Ysgard, aussi n'est-il guère surprenant que cette faction y soit très forte.

Alliés et adversaires

Les Marqués ont la philosophie la plus proche de l'isolationnisme de la Libre Ligue, et ces deux factions oeuvrent souvent de concert. Les Rectifieurs partagent également certaines de leurs idées, surtout leur opinion de la compassion et de la pitié, sans accepter cependant leurs dires selon lesquels la puissance n'est qu'une question de force : l'alliance de ces deux groupes n'est au mieux que de convenance.

L'Harmonium tient les Marqués pour de dangereux imbéciles, et ces deux factions se considèrent donc comme ennemies.

Paroles de Preneurs

« *Ce qui m'appartient m'appartient, et ce qui t'appartient m'appartient également.* »

«*J'aurai ce que je veux, peu importe ce qui se dressera sur mon chemin.* »

Manifeste du factol



«*J'ai eu 57 ans la semaine dernière, même si j'admets paraître plus vieux que mon âge. Après tout, j'en ai suffisamment fait pour remplir deux vies entières. Mais je suis heureux de dire que mon bras armé est plus fort que jamais - peut-être un poil plus lent. Et mon dos est encore solide et droit, malgré les croquis faits à mon effigie par un bougre de primaire. Il a bien réussi la barbe et la moustache, mais il n'a pas bien dessiné mes cheveux - oubliant ma queue argentée et la peau de cornugon que j'ai enroulé autour.*

Mais ce n'est pas de mon apparence que je souhaite parler. J'ai des projets pour la Cité des Portes. Donc n'allez pas répandre le soltif que je vais vous révéler, et je n'irai pas vous chercher des noises. C'est bien compris ?

Je suis à Sigil depuis un an maintenant. Mais je suis doué pour piger les tenants et les aboutissants des choses, et il n'a pas fallu longtemps après que je sois arrivé pour me rendre compte que les Marqués avaient besoin d'un nouveau factol. Oh, ils en avaient un, c'est sûr. Son nom était Emma Oakwright - une naine qui avait quelque peu la dent longue. J'ai eu un entretien avec elle, je lui ai dit certaines choses que je pensais qu'elle devait savoir, et lorsqu'elle démissionna la semaine suivante, j'ai mentionné qu'elle ferait bien de me nommer comme son remplaçant. Elle le fit, naturellement.

Et à présent, je suis factol. Mais mon passé en tant que noble fait que les biges m'appellent encore "le Duc", et ça ne me contrarie pas du tout - ça me rappelle mes racines sur Toril. Bien sûr, quelques Preneurs se sont offusqué de mon serment lié à ma fonction quelques minutes après avoir récité le serment d'initiation. Mais ils n'ont pas pu m'en empêcher ; personne jusqu'à présent. Je fais toujours à ma façon. Je n'ai pas encore rencontré de bige capable de se mettre en travers de ma route. Même si, je dois l'admettre, j'ai rencontré il y a quelques temps une affranchie - Alisohn Nilesia, la jeune factole des Rectifieurs. Je ne suis pas certain de savoir quoi faire avec elle.

Erine Flambenoire Montgomery m'intéresse également. C'est une beauté, c'est sûr, bien qu'elle m'ait laissé de marbre. Une force avec laquelle il faut compter - et riche avec ça. Ses Sensats s'accaparent quasiment tous les bougres de la Cage, mais j'ai un projet pour eux. Voyez-vous, les Marqués ont pour charge de collecter les taxes, et je pense qu'il est grand temps pour nous d'augmenter légèrement les tarifs sur certaines choses… légalement. Et ce qu'il y a de bien, c'est que c'est aussi facile que de se faire plumer dans le Grand Bazar. Passer au crible nos archives m'a fourni tous les renseignements dont j'ai besoin ; l'un

d'eux a oublié son fascicule d'emprunt, un autre a égaré sa déclaration d'impôt, et je les ai récupérés.

Si les Preneurs sont si prompts à payer leurs redevances, pourquoi marchandent-ils sur les prix ? - L'éditeur

Ce n'est pas uniquement moi qui branle mon râtelier - les Marqués ont pour tradition d'obtenir ce qu'ils veulent via toutes sortes de petits échappatoires bien ordonnés. Le fait que la faction saisisse un collège pour avoir une semaine de retard sur ses hypothèques n'est pas un soltif - c'est de cette façon que les Archives sont devenues notre quartier général. Oh, les bougres pleurnichards de l'école nous ont bien blâmés d'avoir un peu décalé la date limite, mais que nous l'ayons fait ou pas n'est pas la question.

Ils surnomment les membres des Marqués "les Preneurs" et les "Sans-Cœur". Alors soit, je prends, et ma faction applaudi. Les quelques-uns qui pleurnichent ont eu droit à une réponse inflexible en retour - et une lourde amende. Je ne supporte pas les gémissements, et qu'on me pende si je me mets à dorloter quiconque dans ma faction. C'est uniquement parce que je sais exactement ce que je veux que tout ce que je fais semble glorifié aux yeux des personnes qui manquent de personnalité. Je vous le dit, savoir ce que vous voulez - puis aller en ce sens - c'est ça le secret pour triompher du Multivers.

Je sais tout ça, et désormais vous le savez aussi. Alors allez de l'avant, et prenez tout ; tout est là pour ceux qui le demandent… ou pour ceux qui l'exigent.

- Factol Rowan Sombrebois

Marqués et religion

Ces gens sont appelés les Sans-Coeur pour une raison. Ils prennent ce qu'ils peuvent, et puis veulent avoir plus. Leur grande idée est que les forts devraient l'emporter, et ils mettent ce principe à l'épreuve dans tous les aspects de leur vie. Les membres de cette faction admirent les divinités Nordiques et leur attitude reflète assez bien ce panthéon rude.

Mais d'autres puissances ont également la faveur des Marqués, soit à peu près toutes les puissances du pouvoir - un lascar puissant peut prendre tout ce qui lui plaît. Les membres de cette faction inclinent également vers les nombreuses divinités de la richesse, de l'avidité : Abbathor, Eshebala, Hadès, Hiddukel, Nephythys, Sera, Shinare, Urdlen, Vaprak le Destructeur, Vergadain et Waukeen. Tous ces dieux appellent à ce que l'esprit des Sans-Coeurs a de grippe-sou et de comptable.

Marqués et Guerre Sanglante

Ça ne devrait surprendre personne que les Marqués voient la Guerre Sanglante comme la preuve de leurs croyances en action. Baatezus et tanar'ris sont deux des plus puissantes races du Multivers, et ils ont tous les droits de se battre pour prendre le contrôle. Le conflit déterminera qui est capable de détenir le pouvoir. Le camp qui l'emportera au final est celui qui méritait de gagner, propre et net. Et tout fiélon qui essaye de progresser doit s'être montré suffisamment fort et malin pour le mériter.

De toutes les factions, les Preneurs sont ceux qui profitent le plus de la guerre. Ils saisissent toutes les oppotunités pour prendre ce qu'ils peuvent. De nombreux factionnaires font des affaires dans l'approvisionnement et ils ont beaucoup d'armes et d'équipement à traffiquer, considérant tout ce qu'ils ont pu prendre comme biens à tant de personnes. Ils vendent aux tanar'ris, ils vcendent aux baatzus – quiconque est capable de payer les prix qu'ils fixent à leurs marchandises.

Quelques factotums Marqués ont des appréhensions quant au fait de faire des affaires avec les fiélons. La chanson dit que ces créatures (particulièrement les baatezus) essayent toujours de vicier leurs échanges commerciaux. Qui sait quelles clauses ils ont réussi à imposer dans leurs négociations avec les Marqués ? Enfin, de nombreux membres de la faction bons regardent ailleurs. Quelle meilleure manière de profiter de la guerre qu'en prenant aux fiélons ? Si ces créatures souffrent au passage, plus ce sera le cas, mieux ce sera.

Si vous avez affaire aux Marqués

Les Preneurs auront un bon *a priori* pour quelqu'un qui souhaite prendre les choses en mains. Ils n'en proposeront pas plus d'apporter leur aide au quoqueret en question - à moins que cela de serve leurs propres buts à ce moment-là ou qu'ils soient justement rétribués pour leur peine.

Ne montrez aucun signe de faiblesse. Ils ne croient pas en la compassion alors vous montrer faible ne vous apportera que des problèmes. S'ils trouvent un moyen de prendre ce qu'ils veulent à un quoqueret, ils

n'hésiteront pas. La meilleurs manière de traiter avec un Marqué est de s'assurer qu'il n'ait rien de ce qu'il veut - sauf qu'il risque alors de ne pas vous accorder son attention.

2. Appartenir à la faction

De nombreuses personnes dans Sigil pensent que les Marqués ne sont qu'une bande de biges gueusards cherchant à extorquer la moindre pièce de cuivre aux pauvres bougres. Mais en réalité, les Marqués sont la faction idéale pour les primaires qui débarquent dans la Cage, la plupart ayant passé leur vie dans le Plan Matériel Primaire à amasser du jonc et du pouvoir. C'est également un bon choix pour les matois expérimentés, ceux qui ont une chance d'explorer une partie du Multivers et de développer la façon qu'ils aimeraient pour modeler leur destinée.

Interpréter un Marqué

La plupart des aventuriers trouvent qu'il est facile de transposer leur comportement possessif en trésor, et ce dans tout le Multivers. Mais à mesure qu'un Preneur acquière de la connaissance et de l'expérience, il devrait pouvoir se fixer des objectifs plus importants que d'amasser des pièces dans ses mains et une couronne sur sa tête. Certaines des choses les plus importantes dans la vie ne peuvent s'acquérir au fil de l'épée - comme par exemple, le bonheur, le respect et l'amitié.

Tout ce qui compte c'est que le Preneur poursuive ce qu'il recherche avec une détermination inébranlable. Le sort s'acharne sur vous ? Ne perdez pas de temps à pleurer dans votre bière en disant que le Multivers est injuste - au contraire, il est aussi juste qu'il ne pourrait l'être. Absolument tout ce qui existe ne demande qu'à être réclamé par ceux qui ont la force de s'en emparer et la volonté de le garder. Ça peut paraître impitoyable, mais ça ne veut pas dire qu'un Preneur s'empare systématiquement de chaque chose qu'il peut contenir dans ses mains. Il n'existe aucune loi stipulant qu'il doit revendiquer la part de trésor d'un diantrefosse ou peler ses compagnons de leurs objets de valeur. Si c'est ce qu'il souhaite dans la vie, bien entendu - mais le bige cupide pourrait bien se faire tuer.

Lors d'un différend, le Preneur choisira le côté qui est susceptible de lui procurer les plus grands bénéfices, bien qu'il soutiendra en général les membres de la Libre Ligue et s'opposera aux Têtes-de-Bois. Et, pour les Preneurs, il n y a pas de courtoisie professionnelle, pas même envers ceux du même groupe ; si l'un d'eux est trop faible pour défendre son *épée longue +4*, un autre sera heureux d'intervenir et de la revendiquer.

En raison de leurs grandes capacités de survie et de connaissance des plans, les Preneurs se retrouvent souvent à agir en tant que guides au sein des groupes d'aventuriers. Naturellement, les gens méfieux se demanderont jusqu'où ils peuvent avoir confiance envers un guide dont la seule motivation est son propre bénéfice ; une généreuse indemnisation garantit généralement la fiabilité du Preneur. Bien entendu, un guide qui penche vers le mal pourrait conduire un groupe dans la cinq-centième strate des Abysses si une meilleure offre lui a été faite.

Les Marqués pensent aussi qu'il est bon de laisser leur nez en dehors des affaires des autres. Par exemple, si le Preneur voit un grossium d'une faction rivale se faire tabasser sans raison dans une petite ruelle, il ne se précipitera pas pour aller aider le pauvre bougre - à moins qu'il ne puisse obtenir quelque chose en retour. De la même manière, un Preneur prend soin d'éviter les créances, d'acheter des objets et des biens. Et il ne paye qu'après que le service - quel qu'il soit - ne soit rendu.

Alignement

Les bougres d'alignement loyal bon ne peuvent rejoindre les Marqués, mais ceux qui ont des tendances chaotiques ou neutres pourraient trouver ce groupe particulièrement attirant. La nature même des Sans-Cœur penche vers une attitude intéressée et égoïste, mais cela ne va pas sans but ni raison. L'alignement définit souvent à quel point le Preneur sera impitoyable pour obtenir ce qu'il désire.

Quelques biges chaotiques mauvais pourraient se contenter de cogner et d'estamper les autres personnes, mais la plupart sont suffisamment futés pour se rendre compte qu'il est plus sage de prendre tout simplement l'avantage sur leurs proies. Les chaotiques d'autres penchants plieront les lois à leur avantage tant que de telles actions ne résulteront pas du mal - et ils pourraient même contribuer au plus grand bien, comme dans le cas où un Preneur s'empare d'une taverne réputée pour sa cruelle

clientèle. Même ceux qui tendent vers le bien se frayent un chemin dans le Multivers, mais ils prennent soin d'éviter de faire du mal aux autres.

Classes

Les paladins, étant loyal bon, sont généralement exclus des rangs des Marqués. De la même manière, les prêtres dont les puissances préconisent l'abandon de toutes possessions matérielles ne peuvent les rejoindre à moins de renoncer à leur foi. Les roublards, évidemment, sont tout disposés.

Cela ne veut pas dire que les autres classes ne peuvent convenir ; en effet, n'importe quel matois qui aime le jonc ou le désir de contrôler les autres trouve en général la faction attirante. Tout dépend de ce que souhaite le péquin par rapport au Multivers. Un guerrier brutal dont le seul but est d'accumuler des piles de trésor et des objets magiques s'allira avec un puissant magicien qui cherche à gagner le respect en tant que plus grand lanceur de sorts de son plan. Tous deux savent ce qu'ils veulent, et feront en sorte de l'avoir.

Rejoindre la faction

Toutes les personnes - excepté celles qui sont loyales bonnes - sont autorisées à rejoindre les Marqués. L'initiation a lieu chaque semaine à l'Académie d'Entraînement de Rowan ; les recrues potentielles sont sélectionnées à partir des archives exhaustives des anciens candidats et sont amenées à passer un entretien et des tests. La première série de tests ressemble à des examens d'entrée à l'université, conçus pour mesurer l'intelligence des biges. Si la recrue réussit, elle enchaînera sur des tests physiques - après tout, un Preneur doit avoir les muscles adéquats pour s'emparer de son dû.

Si la recrue réussit à la fois les examens mentaux et physiques, la faction met au point un test final pour voir si le lascar a vraiment l'étoffe d'un Preneur. A un moment donné dans un avenir proche, la recrue tombera sur une situation où elle aura la chance de faire main basse sur un trophée spécial : un sac de jonc, un objet magique, etc. Toutefois, le piège est conçu de manière à ce que la recrue se rende compte qu'elle n'a nul besoin de faire quoique ce soit pour revendiquer le trophée - il est juste là, attendant d'être pris. Si la recrue mord à l'hameçon, elle se voit refuser l'accès à la faction. Les membres des Marqués ne



revendiquent que ce qu'ils ont mérité à juste titre ; ils ne donnent ou ne prennent rien gratuitement.

Capacités de faction

Les Sans-Cœur sont autonomes et indépendants. Ils ne partagent pas les objets magiques ou les sorts avec chaque militant de la faction ; chaque bige doit se faire sa place. Toutefois, les Preneurs créent leur personnage avec le nombre de points de compétence d'un roublard. Par ailleurs, un Marqué peut mettre des points dans des compétences n'appartenant pas à sa classe de personnage sans coût additionnel - les guerriers peuvent apprendre des compétences normalement réservées aux magiciens (et vice versa) sans dépenser de point supplémentaire. Ensuite, lorsqu'il acquiert un niveau, il gagne le nombre de points de compétence correspondant à sa classe de personnage mais il continue d'avoir accès à toutes les compétences.

Le péquin qui passe sa vie à se consacrer à lui-même a aussi tendance à capter d'autres astuces. N'importe quel membre des Marqués qui cherche à faire un achat peut marchander pour obtenir un rabais de 5% (pour les objets les moins chers) ou même jusqu'à 10% (pour les biens plus élevés).

Les roublards appartenant aux Marqués obtiennent également un avantage sur leur talent d'escamotage : un roublard de niveau 1 à 5 reçoit un bonus de +4 ; un roublard de niveau 6 à 10 reçoit un bonus de +6 ; et un roublard de niveau 11 ou plus reçoit un bonus de +8 (ce qui peut pratiquement garantir une réussite). Fait intéressant, les Preneurs qui ne sont pas roublards obtiennent un bonus de +4 en escamotage, sans doute dû au fait de côtoyer les voleurs.

Désavatanges de faction

Les affiliés ne peuvent en aucun cas donner ou recevoir la charité. Tout revenu doit provenir d'un salaire, et le service être rendu avant le paiement effectué.

3. 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 Cageux 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 dangereuse 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 prêt 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 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'élèments 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 contaminée 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 pas mois au lieu d'une. Bien que le montant des taxes n'ait pas bougé



(puisqu'il est divisé par deux pour les prélèvements bi-mensuels), 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 généralement 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 éloignés (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.

4. Les Archives

Quartier des Gratte-Papier

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.

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 7ème bâtiment – une bibliothèque – y était même rattaché, mais fut vendu par les Preneurs, qui grâce au prix de cette vente, rénovèrent 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 disctraction. 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 factionnaires 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 du cadastre*, 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 lieux des affrontements en combat, magie, réthorique, 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 githzeraï/ guerrière niveau 4, mage niveau 6/ Marqués/ CN), les factionnaires 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.

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 pû 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'Œrth (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 sû 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 décenie suivante avec juste pour le sauver le désir ardent de vivre. Désir que le cornugon ne parvint pas à briser. Avec le temps, Armagell développa un certain respect pour cet humain à l'esprit si fort et finit par le libérer. Presque infirme et complétement ravagé, Sombrebois parvint cependant à quitter Baator pour retourner jusqu'à Œrth. 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 disparurent 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, dis-

crétion +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 JdS. 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 : *châtiment du mal* 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 : *détection des mensonges, ancre dimensionnelle, scrutation, suggestion.*

Possessions : *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).

Capacités de faction : bonus aux points de compétence à la création et toutes les compétences sont des compétences de classe ; tous les biens qu'il achète ont un prix réduit 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 JdS 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 : bonus aux points de compétence à la création et toutes les compétences sont des compétences de classe ; tous les biens qu'il achète ont un prix réduit 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.

6. La chanson et les soltifs

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 du Cadastre*, 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 githzeraï 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 mette 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 allers-retours 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.



X. La Morne Cabale

1. 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 ?* »

Rôle de la faction

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.



Pour un groupe de gens qui possèdent 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.

Plan d'influence principal : Pandémonium

Ce plan, le Pays Qui Hurle, ne doit son existence à rien ni à personne. Dans ses labyrinthes rugissent les vents de la folie, et la Morne Cabale s'y sent chez elle.

Alliés et adversaires

La Morne Cabale ne laisse aucune faction indifférente. La Garde Fatale, les Hommes-Poussière, la Ligue Révolutionnaire et les Xaositectes éprouvent de la sympathie pour elle.

La Fraternité de l'Ordre, l'Harmonium et les Rectifieurs tolèrent par contre très mal son nihilisme, et se rangent donc parmi ses ennemis.

Paroles de Mornés

« *Rien n'a de signification, alors à quoi bon s'entêter à fire quoique ce soit ?* »

« Rien n'a de signification, alors pourquoi ne pas faire quoique ce soit ? »

Le manifeste du factol

« 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 agitons 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 votres 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 rejoigent 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 hédonistes, 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

Mornés et religion

Si le Multivers ne recèle aucun sens, pourquoi faudrait-il écouter les puissances prétendre autre chose ? C'est juste une arnaque, et tout dieu qui proclame un chemin à suivre, une vérité essaye d'aveugler les gens. Les Mornés ne cherchent aucun réconfort auprès des dieux. Ils cherchent des alliés dans le combat qu'est l'existence, et espèrent en trouver en la personne de divinités folles.

Parmi cette faction, les puissances les plus populaires sont Cyric, Tharzidun et Dyonisos - une marque de la Règle de Trois. Ce trio contient différentes dimensions de la folie, et les Mornés

embrassent la démence dans toutes ses formes. Mais la Cabale admire également Ilmater de Toril, un dieu de la souffrance et de l'endurance. Parce qu'ils voient la vie comme une période de malheur ne menant qu'à l'oubli, les Mornés s'orientent vers une divinité qui peut les aider en s'en dépêtrer.

Mornés et Guerre Sanglante

Pas de surprise - les Mornés voient la Guerre Sanglante comme une complète perte de temps et un gâchi de vies. Par-dessus tout, ils pensent qu'il n'y a pas de grande réponse qui vaille qu'on se batte pour elle et les fiélons sont fous de croire le contraire. Bien sûr, aucun Morné n'ira dire ça en face d'un fiélon, les factionnaires sont malheureux, pas fous.

Pour la Morne Cabale, la Guerre Sanglante est une vaste farce cosmique, dont personne n'est l'auteur et dont les fiélons sont les dindons. Et c'est une blague qui n'a même pas de chute. Les fiélons sont en train de se peler eux-mêmes en se tuant les uns les autres et pour quelle raison ? Pour rien. Rien du tout. La blague n'a tout simplement pas de sens.

Combattre ne va résoudre aucun problème. On doit regarder en soi-même pour trouver le soltif du Multivers, la vérité en soi. Seuls les abrutis cherchent les réponses chez autrui. M'enfin, c'est que font pourtant la plupart des quoquerets des plans, alors ça ne surprend pas les Mornés que les fiélons le fassent également.

En poussant un peu, les Mornés se rengeraient probablement du côté des tanar'ris. Après tout, la faction interdit les biges loyaux dans ses rangs - les amoureux des règles ne peuvent accepter le fait que le Multivers n'ait pas de sens. Naturellement, les baatezus non plus ; en fait, ils essayent carrément d'imposer l'ordre à la réalité. Ça ne marchera pas. Enfin, il faut se rappeler que les Mornés pensent que tous les fiélons sont des têtes de cuir alors ils ne soutiennent en réalité aucun des deux camps.

Si vous avez affaire aux Mornés

A moins qu'un péquin ait quelques sympathies pour la manière de voir de la faction, il vaut mieux ne pas parler philosophie à un membre de la Morne Cabale. Il est facile de verser dans un débat sur le sens des choses avec ces lascars, et c'est la seule chose pour laquelle ils ont si peu de patience. Rappelez-vous, ils croient que rien n'a de sens, alors n'essayez pas de leur expliquer quoi que ce soit. C'est juste une perte de temps.

Mais qu'ils ne croient en aucun but ne veut pas dire qu'ils ne comprennent pas ce qui se passe.

2. Appartenir à la faction

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.

Interpréter un Morné

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 les désavantages de la faction, un Morné a une chance sur vingt chaque jour d'être affecté par 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.

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 définition 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 qu'intégrer 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. Ca montre leur bonne volonté d'abandonner le "sens" de leur vie passée.

Capacités de faction

Tenus pour fous par la plupart des gens, ces affiliés sont immunisés aux sorts qui causent la folie temporaire ou définitive, tels que *confusion, danse irrésistible, débilité* et *fou rire*.

De plus, ils ont droit à un bonus de +2 sur leurs JdS de Volonté contre le sort *détection de pensées* dirigé sur eux.

De plus, les Mornés sont naturellement immunisés aux capacités psioniques visant l'esprit.

Il est intéressant de noter que les Mornés 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.

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. 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 démence qu'il a absorbé.

Un lanceur de sorts Morné du niveau 5 ou plus qui a bien servi la faction se voit enseigner l'utilisation des sorts suivants, également créés expressement pour la cabale :

Désespoir

Enchantement (coercition) [langage, mental]

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V, S

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : 7,50 m + 1,50m/ 2 niveaux

Zone d'effet : un carré de 6m de côté

Cibles : 2d4 créatures

Durée : 1 round/ niveau ou un round

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Désespoir permet au lanceur de sort Morné de partager sa vision du monde avec d'autres. Lorsque ce sort est lancé, 2d4 créatures capables de perception (d'une intelligence de 3 ou plus) dans la zone d'effet doivent réussir un JdS volonté ou tomber dans un état de sévère dépression qui dure jusqu'à un round par niveau de lanceur de sort.

Les victimes de *désepoir* sont incapables d'attaquer, de lancer des sorts, de bouger ou encore de s'engager dans des activités de base comme manger ou boire. Les biges souffrant de *désespoir* ne se soucient même pas de se défendre : leurs adversaire les touche automatiquement, peuvent les désarmer ou les attacher sans qu'ils se défendent.

Si elles sont attachées ou blessées, les victimes de ce sort ont droit à un nouveau jet de sauvagarde pour se libérer de son effet. De façon intéressante, les primaires et les membres de la Libre Ligue sont résistants à ce sort, peut-être parce qu'ils ne sont pas attachés à une philosophie en particulier : le DD de leur jet de volonté est abaissé de 2.

Hurlement du Pandémonium

Evocation (mental, son)

Niveau : Ens/ Mag 6

Composantes : V, G,M

Temps d'incantation : 1 action simple

Zone d'effet : un rayon de 9m autour du lanceur de sort ou un cône de 18m sur 6m à partir du lanceur de sort.

Durée : tant que le magicien se concentre, à concurrence d'1 round/ niveau, plus une durée équivalente à la durée de concentration.

Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Bien que le sort *hurlement du Pandémonium* tire sa puissance du plan éponyme, il peut être utilisé par un Morné n'importe où dans le Multivers. Le *hurlement* donne au mage la capacité de canaliser les vents hurlants du plan à travers son propre corps, donnant réalité à un gémissement engourdissant qui incapacite tout ceux qui sont à proximité. Le cri doit être maintenu au moins un round pour faire effet mais il dure aussi longtemps que le lanceur de sort se concentre, jusqu'à un round par niveau (le lanceur de sort ne peut bouger ni faire quoi que ce soit d'autre tandis qu'il maintient son *hurlement* actif).

Les effets durent même après la fin du sort, d'une durée égale à celle pendant laquelle le lanceur de sort s'est concentré.

Lorsqu'il lance le *hurlement du Pandémonium*, le lanceur de sort peut choisir d'affecter toutes les créatures à 9m de lui ou il peut canaliser un cône de 18m de long sur 6m de large.

La composante de sort est un caillou du Pandémonium, qui est consummé lors du lancement du sort.

Toutes les créatures dans la zone d'effet sont assomées et désorientées. Les communications de toutes sortes sont impossibles. Les victimes souffrent d'un malus de deux à tous leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Les projectiles non magiques sont détournés par la force du *hurlement* et les quoquerets qui essayent de s'approcher physiquement du lanceur de sort doivent réussir un jet de volonté pour ce faire. Qui plus est, tous les sorts basés sur le son sont annulés, noyés par le *hurlement*. (*Ce sort n'a pas d'effets sur les créatures et les suppliants natifs du Pandémonium -Ed.)*

En plus des effets ci-dessus, les créatures dont les DV ou le niveau sont inférieurs à celui du lanceur de sort doivent réussir un jet de volonté ou être victime du sort *confusion* (cf. Manuel des Joueurs, p.215).

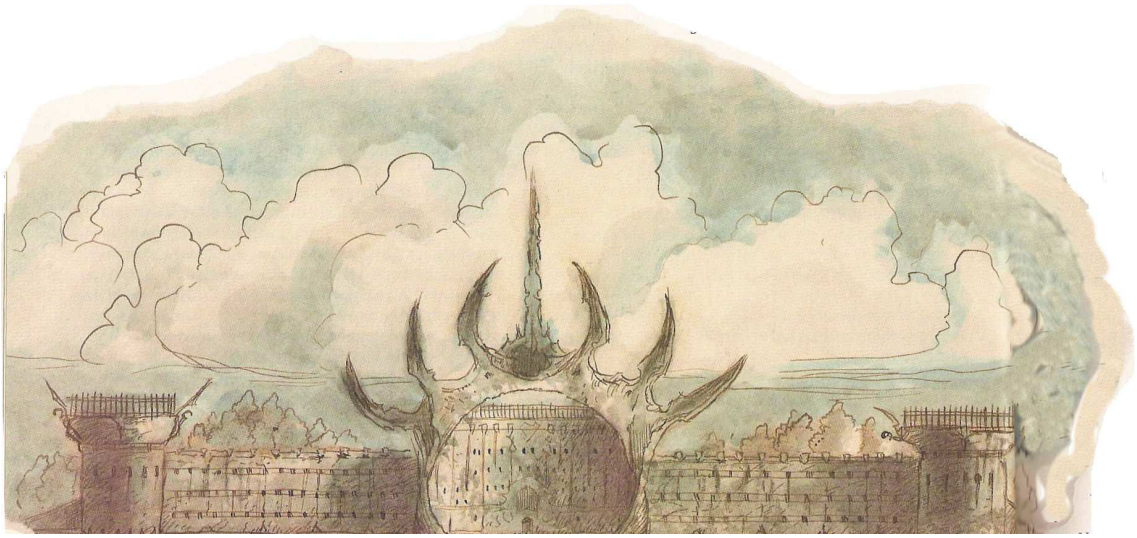
Désavantages de faction

Les Mornés sont sujets à des accès de mélancolie quand ils songent à la gratuité de l'existence.

Au début de chaque nouveau jour de jeu, le joueur jette 1d20. S'il obtient un 20, le personnage est vaincu par la futilité de ses croyances. Ce matois-là ne fera rien, à moins qu'un autre personnage ne réussisse à le persuader qu'il fait oeuvre utile.

Notez bien qu'un monstre en train de dévorer un autre membre du groupe n'est pas une raison suffisante (aux yeux d'un Morné, la vie ou la mort de ce pauvre bougre importe peu, de toute façon).

Le Morné qui échoue le jet trois jours de suite (ou cinq jours au cours d'un même mois) tombe dans un



état tel qu'il peut être interné 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 l'être. 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 factionnaire 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.

Premièrement, 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.

Deuxièmement, 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).

Troisièmement, 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 halfelins 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 perdent 400 ans. (Curieusement, les Mornés nains et bariaures ne souffrent d'aucun effet néfaste). Bien entendu, de nombreux factionnaires 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.

3. 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 Signeur 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 azimutés – 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 élèments 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 spontannées » 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 azimutés. 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.

4. La Loge

La Ruche

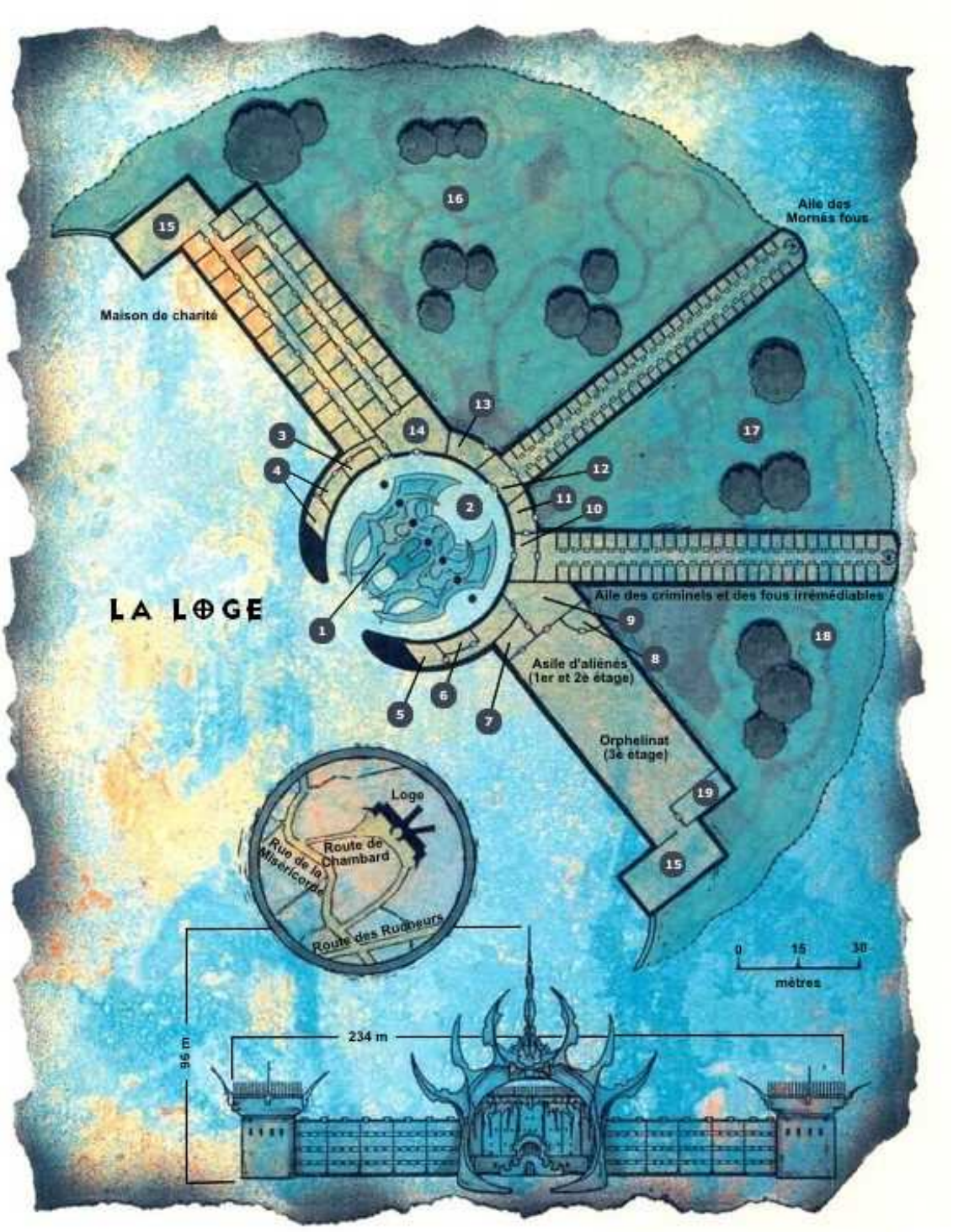
Tout au bord de la Ruche se dresse le lieu le plus désespéré et le plus misérable de tout le quartier : la Loge, quartier général de la Morne Cabale. Elle marque la frontière entre la santé mentale et la folie – qui pourrait s'en occuper mieux que la faction qui a abandonné tout espoir ? On dit qu'elle est mitoyenne des Dédales – mais la véritable chanson, c'est que les Dédales peuvent apparaître n'importe où. De toute façon, pour la plupart des âmes honnêtes, la Ruche est déjà bien assez près des Dédales 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…

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 désespéremment 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 lascar impatient pourrait bien sûr se faufiler et doubler quelques personnes – mais il faut en payer le prix. Les factionnaires 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 théatrales toujours un peu glauques. Si quelqu'un y montre un quelconque intérêt, l'un des Morniks (comme on les appelle), l'aménera 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 5ème 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 1er 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 Tyrold (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 thérapeutique, même si peu sont 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 factionnaires 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 trahissents 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 fermoirs 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 fermoir du judas est clos, la lumière et la vie disparaissent complétement 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 a 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.

5. Les grossiums

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'apparance 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 réflêchit à la perspective risquée d'augmenter le nombre de factionnaires. 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 pêté 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 : immunisé aux sorts et capacités psioniques qui causent la folie temporaire ou définitive, tels que *confusion, danse irrésistible, débilité* et *fou rire* ; +2 à son JdS de Volonté contre le sort *détection de pensées ; absorber la folie ; gain de charisme.*

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.

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 : immunisé aux sorts et capacités psioniques qui causent la folie temporaire ou définitive, tels que *confusion, danse irrésistible, débilité* et *fou rire* ; +2 à son JdS de Volonté contre le sort *détection de pensées.*

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.

6. La chanson et les soltys

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 Dédales de La Dame des Douleurs. Les rumeurs prétendant que la Loge a un lien avec les Dédales 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'ex-factole 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 discrétement 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 5ème 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…

XI. L'Ordre Transcendantal

1. Généralités

Aussi appelés « Les Chiffronniers », 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 parait 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 Chiffronnier 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.

Rôle de la faction

Le quartier général des Chiffronniers, 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 recherchent l'union parfaite de la pensée et de



l'action, et qui personnifient les qualités dont manquent les autres factions.

Aux yeux des Greffiers, les Chiffronniers 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 ignore 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 Chiffronniers sont prêts à les accepter.

Plan d'influence principal : Elysées

L'Ordre est au faîte de sa puissance sur les Élysées, le plan du bien harmonieux.

Alliés et adversaires

Puisqu'ils croient qu'on trouve la vérité en soi, les Chiffronniers ne cherchent pas à se faire des amis ou des ennemis au sein des autres factions, qui les considèrent avec tiédeur.

L'Harmonium les soupçonne quant à lui de caresser des projets contraires à l'harmonie universelle.

Paroles de Chiffronniers

« *Action, réaction. Pourquoi y penser ?* »

« Patience. Avec l'équilibre vient l'harmonie. »

. . . .

Manifeste de la factole

" Je suis moi-même et mes circonstances.

Comprend toi toi-même et tu seras en contact avec le Multivers. Alors, tu pourras transcender l'immanence pour ne plus faire qu'un avec tout ce qui est.

Le rythme du Multivers a oeuvré à travers mon être véritable. Je ne suis qu'une avec la cadence des plans.

Si tu as besoin de penser avant d'agir, alors tu t'ouvres au doute, à l'hésitation, à l'échec.

Oui, je peux partager mes connaissances avec vous. Je peux même vous dire quels buts poursuivre, mais je ne peux pas vous instruire. L'enseignement doit venir de vous-même. Vous devez apprendre les secrets de vous-même.

Savoir. Agir. Etre.



Découvre ta place dans le Multivers. Dans l'espace et dans le temps. Si vous savez - si vous savez vraiment - vous n'avez plus besoin de penser du tout - vous pouvez simplement agir. Au début, vous ne pourrez pas passer plus de quelques secondes dans cet état unique de conscience, où l'idée se confond avec l'action. Puis, vous deviendrez capable de rester dans cet état durant plusieurs minutes. Bientôt, vous profiterez de cet état parfait d'alignement entre corps et esprit durant une heure, un jour et même une semaine. Lorsque vous serez à ce point capable d'atteindre cet état, qu'il sera permanent, vous aurez atteint la transcendance jusqu'au prochain niveau d'existence, que nous recherchons tous.

J'étais là, avec pas mal d'autres, quand le précédent factol Valny Hawkins s'arrêta brusquement, nous sourit avec satisfaction et s'évanouit sous nos yeux. On ne l'a pas revu depuis.

Réaliser la compréhension de soi. Jouer de la musique ou danser. Peindre ou combattre. Trouver sa propre voie. Et s'exercer. S'entraîner jusqu'à ce que son corps sache quoi faire. Vous avez passé des années à apprendre la mauvaise manière de faire les choses, et ça pourra prendre des années pour apprendre à les faire de la bonne. La clé réside dans l'action.

Bien sûr, n'importe quel fou peu agir sans pensée. Beaucoup le font. Mais ils agissent non seulement sans penser, mais aussi sans connaissance. Ils s'expriment en déconnection avec les voies du Multivers. Connaissez-vous et votre place dans le Multivers et vous bougerez à l'unisson des plans, sans penser.

Le Multivers a un flux, un équilibre. Agissez, veillez à l'équilibre, créez l'harmonie du corps et de l'esprit, et vous n'aurez bientôt plus besoin d'essayer ou de penser. Ce sera la prochaine étape sur le route de la compréhension, la première mesure de la Cadence des Plans.

J'ai passé des semaines dans l'état où chaque action et réaction s'enchaînent automatiquement. je sens la cadence des Plans et je connais l'harmonie avec moi-même. Un jour, j'entrerai dans cet état pour ne plus le quitter."

Recueil des sagesses de la factole Rhys de l'Ordre Transcendental

[Note de l'Editeur : ce qui figure ci-dessus n'est pas un extrait du Recueil des Sagesses de la factole Rhys de l'Ordre Transcendantal, c'est le livre dans son intégralité. Les savants qui étudient l'Ordre ont passé dix années à rechercher scrupuleusement dans les archives de la faction et celles de la cité. En définitive, leurs efforts ont abouté à cette seule page de déclarations publiques et d'écrits émanant de la factole Rhys.

Effectivement, c'est particulièrement court. Mais ne pensez pas que ces sagesses représentent la somme des connaissances de la faction. Ce n'est juste pas le style de Rhys que de faire de longs discours - ou écrits. Ça ne constitue pas un problème, cependant, comme une page, c'est tout ce qu'un Chiffronnier a besoin un jour d'écrire, après tout.]

Chiffronniers et religion

La plupart des dieux priés par cette faction sont ceux de la Bureaucratie Céleste et du panthéon japonais. Les Chiffronniers professent une union parfaite entre pensée et réaction - on devrait faire les choses aussi vite qu'on les dit. Ils n'ont pas d'admiration pour les puissances qui prennent le temps de calculer les conséquences ; ils veulent des dieux qui peuvent fusionner esprit et action. Les divinités des Terres du Soleil Levant sont celles qui réalisent le mieux cet idéal.

Comme les Sensats, les Chiffronniers prient également Lugh, quoique pour une raison différente. Ce dieu celte ne pense pas ; il agit, simplement, et il découvre la sagesse de ses choix dans l'action elle-même. Plus souvent que le contraire, il s'avère avoir raison. Les Chiffronniers trouvent cela parfaitement attirant.

Chiffroniers et Guerre Sanglante

Les Chiffroniers, enclins à assembler la multitude en une chose unique, le disparate en un tout et l'éclaté en harmonieux, n'ont pas d'avis dans un sens ou dans un autre vis-à-vis de la Guerre Sanglante. Ce conflit ne porte pas sur l'association entre la pensée et l'acte ; il porte sur l'attitude bornée des fiélons et leur mauvaise volonté à admettre qu'il y a des choses d'eux-mêmes qu'ils doivent changer.

Oui, les Chiffronniers dédaignent aussi bien les tanar'ris que les baatezus. Les fiélons loyaux pensent trop, planifient tout méticuleusement, cherchant à parer au moindre détail avant d'agir ; les fiélons chaotiques pensent trop peu, se ruant à l'aveuglette dans des situations inextricables sans laisser la réflexion guider leur réaction.

La seule manière selon laquelle un Chiffronnier pourrait mettre son nez dans la guerre serait comme agent neutre, comme médiateur, entre les manigances préparées des baatezus et les explosions irrationnelles des tanar'ris. Plus probablement, il se tiendra en retrait et observera, ou simplement ira ailleurs occuper son temps un peu plus utilement. Les fiefs des fiélons retiennent peu l'attention de l'Ordre Transcendantal ; les membres de la faction préfèrent dans leurs pérégrinations des lieux qui ont plus de sens pour eux.

Si vous avez affaire aux Chiffronniers

Si un membre de l'Ordre Transcendantal pose une question, répondez immédiatement, sans trop - ou tout simplement sans - réfléchir. C'est comme ça que fonctionnent ces gens. De même, peu de Chiffronniers changent d'avis une fois leur décision prise. Ils n'écouteront pas les longs discours parce que le processus de réflexion qui l'accompagne prend trop de temps.

Parfois, ils est extrêmement factile de se faire des alliés des Chiffronniers. Avec leur amour de l'action, ils aideront volontiers quelqu'un, simplement au motif que ça les rends actifs. Cela ne veut pas dire qu'ils se rallieront à une quête suicidaire, cependant : ils sont orientés vers l'action, pas stupides.

2. Appartenir à la faction

L'Ordre Transcendantal a très peu de hiérarchie - chaque Chiffronnier a *a priori* autant de pouvoir que tous les autres. Quant au respect, c'est autre chose. Les militants ne sont pas plus respectés au sein de l'Ordre Transcendantal qu'ils ne le sont dans d'autres factions.

Lorsque les membres trouvent la clé de "l'action sans la pensée", là ils obtiennent le respect.

(*Que les Chiffronniers agissent sans penser ne signifie pas qu'ils agissent sans arrêt, cependant - Un Chiffronnier, particulièrement un maître, sait qu'il y a un temps pour agir et un temps pour se tenir tranquille. L'inaction est une forme d'action, après tout - Ed*).

Interpréter un Chiffronnier

Les actes des membres de l'Ordre Transcendantal sont centrés sur eux-mêmes, mais pas par égoïsme, comme les Preneurs ou certains Signeurs. Ils veulent juste parvenir à ne faire qu'un avec le cosmos avant de se préoccuper des actes des autres. Cette introspection les fait apparaître distants et insondables.

C'est un lieu commun que les Chiffronniers sont une bande d'indépendants, aussi. Bien sûr, ils sont d'accords sur le but de faire en sorte que le corps gouverne l'esprit mais chaque membre a sa conception de cette philosophie. Certains voient le corps comme un temple, d'autres comme un outil. Les premiers tentent d'adopter un style de vie sain et ne se nourrissent que d'aliments énergétiques - ils gardent leur corps en assez bonne forme pour pouvoir agir par réflexe, mais ils ne le poussent pas trop. Une tout autre histoire pour ceux qui voient le corps comme un outil : ils le poussent à la limite et parfois au-delà, à la recherche de la parfaite machine biologique. Bien sûr, les gens de l'extérieur ne voient pas la différence.

Alignement

L'Ordre Transcendantal a une seule exigence vis-à-vis des aspirants membres : ils doivent avoir au moins une composante neutre dans leur alignement. Assez bizarement, la faction semble toujours vouloir maintenir un équilibre des alignements sans pour autant avoir à faire quelque effort pour cela. Lorsqu'un membre neutre bon les rejoint, un neutre mauvais ne tarde pas à le faire également, ou bien un autre membre neutre bon devient progressivement neutre strict.

D'une façon ou d'une autre, la faction assure son équilibre. La plupart des Chiffronniers deviennent neutre strict, un jour ou l'autre.

Classes

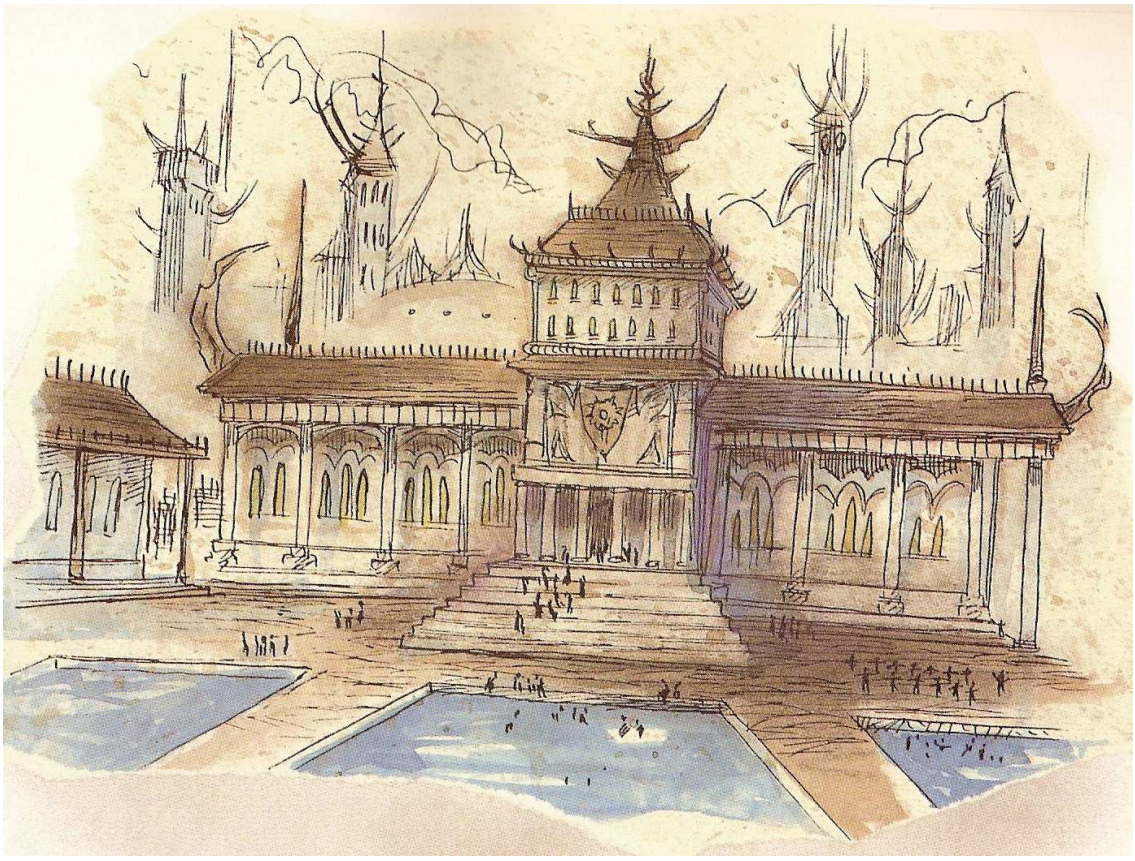
Des gens de toutes classes viennent à l'Ordre Transcendantal, même si la plupart des membres appartiennent aux professions orientées vers l'action. Cela dit, la plupart des Chiffronniers sont guerriers ou moines. Aucun paladin n'est intéressé par cette philosophie, en raison de la question de l'alignement et, tandis qu'occasionnellement un rôdeur rejoint la faction, il finit par perdre un jour son statut de rôdeur (parce qu'il devient neutre strict), ou alors il n'avance jamais dans les grades au-delà du premier grade de maître.

Magiciens, roublards et prêtres adhèrent à la faction dans les mêmes proportions. Même si les magiciens ne sont pas toujours les gens les plus enclins à l'action, certaines études de la magie par des lanceurs de sorts conduisent à l'étude de soi. Les roublards Chiffronniers ont généralement commencé à voler autant par nécessité que par goût du risque. Les prêtres de l'Ordre reçoivent leurs pouvoirs de puissances qui servent le Grand Inconnu des Athars, la puissance derrière les puissances. Certains disent même qu'ils croient en d'ex-factols Chiffronniers.

Races

Les Chiffronniers accueillent toutes les races dans leurs rangs. Beaucoup de tieffelins y viennent, parce qu'ils tendent davantage à se faire confiance eux-mêmes plutôt qu'aux autres - c'est en accord avec la philosophie de l'Ordre. Les Chiffronniers s'en remettent beaucoup aux individus et laissent chacun agir sans interférer, ce que les tieffelins apprécient. Bien sûr, le grand nombre de membres tieffelins, connus pour leur individualisme, rend les conformistes de l'Harmonium soupçonneux à l'encore des Chiffronniers.

Les demi-elfes tendent à rejoindre la faction pour les mêmes raisons que les tieffelins et dans les mêmes proportions. Comme les demi-elfes ont souvent des problèmes avec leur propre identité, les Chiffronniers leurs permettent de résoudre cette question. Les humains ne partagent pas seulement ce besoin de trouver une harmonie intérieure, ils adorent également être dans l'action. Bariaures et githzeraïs rejoignent rarement la faction, même si les githzeraïs qui le font sont souvent parmi ceux à qui la philosophie de la faction réussit le mieux.



Rejoindre la faction

Les Chiffronniers ont des prérequis plutôt simples pour intégrer la faction : un lascar n'a qu'à aller voir un membre et dire un truc dans le genre "*j'aimerais rejoindre votre belle faction*", ou encore exprimer une recherche d'harmonie du corps et de l'esprit.

Vous voyez, pour les membres de l'Ordre Transcendantal, exprimer le désir de les rejoindre suffit à prouver qu'un lascar a compris ce qu'est l'Ordre et qu'il a accepté que les Chiffronniers ont la bonne manière de voir.

Une fois dans la faction, les Chiffronniers font leurs propres affaires. Bien sûr, les militants confondent trop souvent cette attitude avec le fait de courrir partout et d'agir impulsivement. Comme les pires militants Sensats, certains sont juste à la recherche de sensations fortes, agissant pour le plaisir d'agir, sans recherche de l'unité avec le Multivers.

Les Chiffronniers qui ont pris le chemin de l'unité entre corps et esprit sont appelés maîtres. La faction applique inconsciemment la Règle-de-Trois en reconnaissant trois grades de maîtres : maître du coeur, maître de l'esprit et maître de l'âme.

Pour devenir maître du coeur (factotum), un Chiffronnier doit attendre au moins le troisième niveau et être reconnu par ses pairs. Un maître du coeur n'a plus besoin de réfléchir avant d'agir - du moins, pour de brefs moments. Un Chiffronnier de ce grade apprend comment invoquer une "transe d'action", l'état de l'action pure.

Un maître du coeur du niveau 7 ou plus peut consacrer trois à quatre mois d'entraînement pour devenir maître de l'esprit (l'équivalent de factor dans les autres factions). Un groupe formé par l'ensemble des maîtres de l'Ordre le promeut au rang de maître de l'esprit quand il a aiguisé ses réflexes jusqu'à ce que son corps et son esprit ne fassent qu'un, seulement influencé par les mouvements du Multivers. Les maîtres de l'esprit peuvent rester en transe d'action pour des périodes de plus en plus longues.

Le niveau suivant, maître de l'âme, confère au lascar beaucoup de respect - et pas seulement de la part des factionnaires, d'ailleurs. Ces gens-là ont trouvé leur place dans le Multivers et peuvent agir n'importe quand sans s'embarasser de pensées inutiles. La factole est la seule ayant atteint ce grade. Il ne se passe rien de spécial quand des factionnaires atteignent ce niveau - juste, ça arrive (le MJ doit

attribuer ce grade en fonction de l'interprétation du joueur, qui doit être réalisée sans prise de décision). Comme avec les grades précédents, la transition vers maître de l'âme requiert trois ou quatre mois d'entraînement spécial.

Un Chiffronnier qui transcende ces niveaux est supposé dépasser le statut de mortel. La faction prétend que la plupart des factols qui ne meurent pas dans l'exercice de leurs fonctions quittent leur poste en accédant à cette transcendance. Dans tous les cas, lorsqu'il est nécessaire de choisir un nouveau factol, les deux premiers niveaux de maîtres conviennent de la personne désignée. Pas de réunion, pas de débats ou de jeu d'influence - ils décident juste. Un maître de l'âme se sent soudainement poussé à devenir le nouveau factol. Jamais un maître n'a été désigné qui n'ait pas senti la pulsion de devenir factol, et il n'y a jamais non plus eu deux maîtres de l'âme qui ressentent cette force en même temps - l'instinct de chacun concentrant la direction de la faction va alors dans le même sens.

Capacités de faction

Comme ils essayent toujours d'agir sans y penser, les Chiffronniers - militants y compris - ont +1 en initiative.

Les maîtres peuvent accéder à l'état de transe d'action, dans lequel ils peuvent agir par pur réflexe. Un tel état débute au début d'un combat, lorsque le personnage jette son initiative. De ce moment jusqu'à la prochaine rencontre, un maître du coeur gagne un +1 aux JdS volonté contre les sorts et effets affectant l'esprit. Si le sort ou l'effet n'autorise normalement pas de jet de sauvegarde, un maître du coeur y a tout de même droit, sans bonus. Il est difficile de contrôler l'esprit d'un lascar qui ne pense pas.

Un maître de l'esprit voit son gain d'initiative passer à +2 et son bonus aux JdS contre les sorts et effets affectant l'esprit passe à +2. En plus, il peut déclancer sa transe d'action à volonté ; cependant, la transe peut durer jusqu'à dix minutes, peu importe le nombre de combats qui se déroulent sur ce laps de temps.

Un maître de l'âme voit son gain d'initiative passer à +3 et son bonus aux JdS contre les sorts et effets affectant l'esprit passe à +3. Comme le maître de l'esprit, le maître de l'âme peut activer sa transe à volonté et cela dure jusqu'à un tour. Les maîtres de l'âme entrent en transe automatiquement un round avant le début d'un combat.

Désavantages de faction

Comme les Chiffronniers agissent sans laisser de place au doute, ils subissent une restriction singulière : sitôt qu'un joueur décide des actions de son personnage, il n'a plus la possibilité de revenir sur son choix.

Notre matois ne peut pas dire : « *Attends, j'ai changé d'avis* ! » Les lascars qui prennent le temps d'examiner ou de discuter les actions en cours échouent à suivre les enseignements de leur philosophie.

3. Histoire des Chiffronniers

Les gens extérieurs à la faction ne savent pas grand-chose de l'Ordre Transcendantal (*c'est pourquoi ils appellent les factionnaires Chiffronniers*). 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 Transcendantal existe dans l'instant, pour l'instant.

Comme les Signeurs, les Preneurs, les Hommes-Dieux et les Sensats, les Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 Chiffronniers, 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 Chiffronniers sont assez consensuels, et tendent à éliminer les extrêmes. Lorsqu'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 Chiffronnier 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 Chiffronniers 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.

4. Le Grand Gymnase

Quartier des Guildes

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 Transcendantal 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 Chiffronniers.

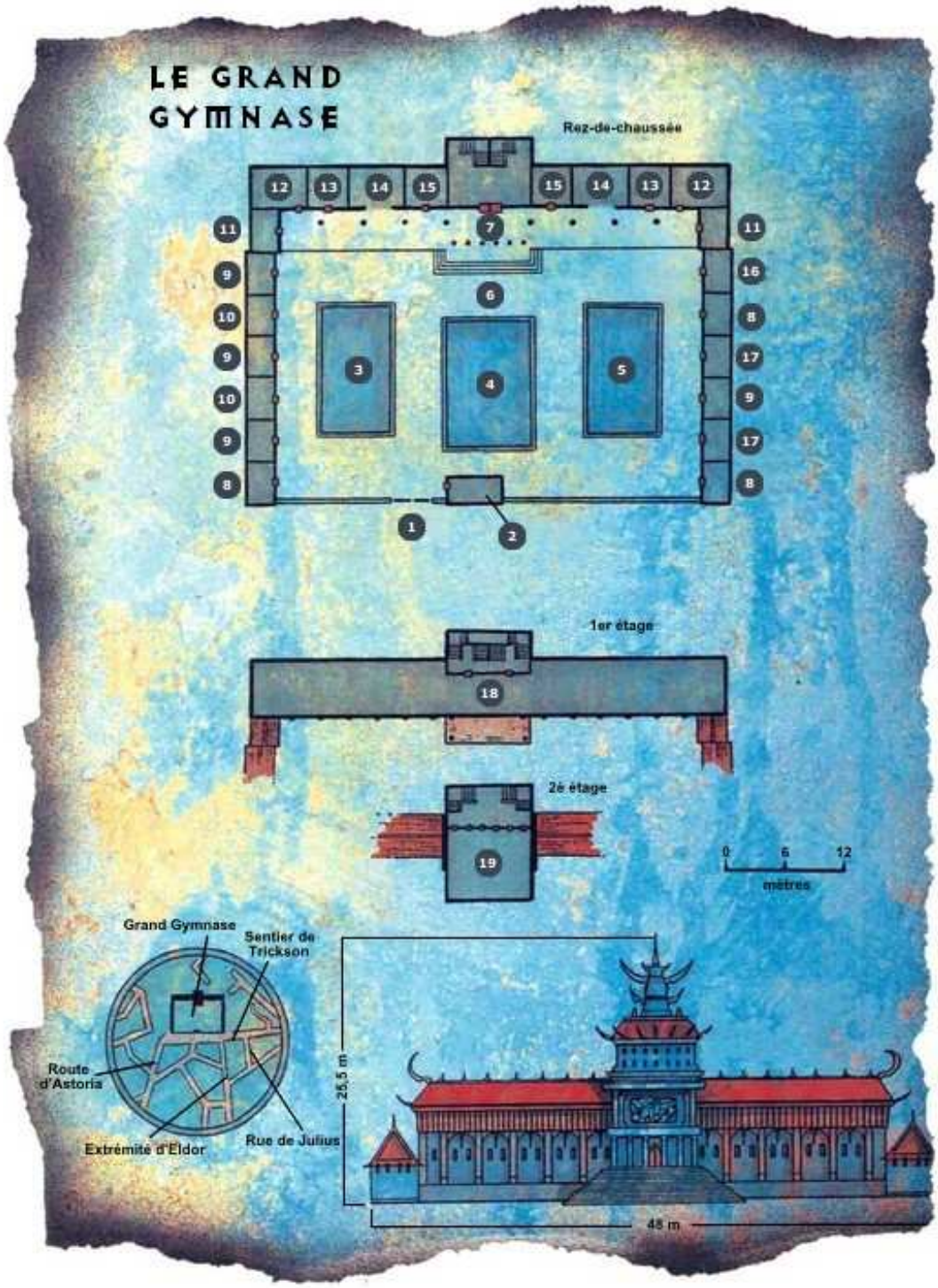
Par rapport à ce qui se passe dans le reste de la ville, la vie s'écoule lentement ici. L'Ordre Transcendantal (dont c'est le quartier général) est persuadé que la compréhension ne peut jaillir que dans un esprit calme ; de sorte qu'il s'efforce de maintenir les soucis du monde extérieur à une certaine 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 Chiffronniers 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 se 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.

Les Chiffronniers 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 Chiffronniers le veulent. Comme on ne peut atteindre l'harmonie du corps et de l'esprit que dans un environnement paisible, les factionnaires n'organisent des distractions dangeureuses 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 Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 factionnaires offrant des rafraichissements sur le chemin du Grand Portique pour les séminaires, qui est au bout de l'aire d'entraînement. Les Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 factionnaires 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 Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 extrêmité, 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 factionnaires. 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 Chiffronniers voulant utiliser cette pièce (un à la fois) doivent d'abord se déshabiller complétement, 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 Chiffronnier à s'accorder à la Cadence des Plans, le rythme mystique que l'on peut seulement sentir, et pas entendre. La pulsation transcendantale passe à travers l'âme, l'esprit et le corps du Chiffronnier, 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 Chiffronniers. On ne peut pas unifier son corps et son âme sans s'inscire comme partie du Multivers.

5. Les grossiums

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 réussit 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 Chiffronniers (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 Chiffronniers 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'emporte 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 Chiffronniers 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, ensorceleurse 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 *bâton de surpuissance*, 1d6+12, 20/x2) ou +21/+16 /+11/+6 distance (1d4+7, 19-20/x2 dague) ; Attaques spéciales : *ténèbres* 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 sacrfié 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) 0ème niveau : *détection du poison, détection de la magie, lecture de la magie, message, manipulation à distance, ouverture/ fermeture* ; 1er niveau : *bouclier, retraite expéditive, compréhension des langages, identification, coup au but, mucus de baba*u*, protection contre le bien, protection contre le mal* ; 2ème



niveau : *attaque spectrale**x4, *détection de pensées, rayon ardent, grace féline, invisibilité* ; 3ème niveau : *protection contre les énergies destructives, vision magique, clignotement, dissipation de la magie, don des langues, téléportation anticipée**, *silence suspendu** ; 4ème niveau : *porte dimensionelle, sphère d'isolement d'Otiluke, voix du dragon**, *explosion de flammes**, *contrecoup**, *bouclier de feu* ; 5ème 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.), *médaillon 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 : +3 en initiative (déjà inclus).

+3 à tous les JdS des sorts affectant l'esprit.

Faiblesses de faction : ne peut jamais revenir sur une décision

6. La chanson et les soltifs de la faction

La Chanson

Les gens adorent les ragots à propos des Chiffronniers, 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 Chiffronniers 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 Transcendantal 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 Transcendantal. 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 Chiffronniers essaye 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 Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 immortellle.

Beaucoup de Chiffronniers pensent que plusieurs de leurs factols précédents forment aujourd'hui un nouveau panthéon représentant l'Unicité : 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 Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 Chiffronniers 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 Puissance du Multivers ont été des Chiffronniers, ou du moins ont suivi cette philosophie. Cette croyance semble un peu dure à avaler – mais on ne peut pas vraiment savoir.

XII. Les Rectifieurs

1. Généralités

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.



Rôle de la faction

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, elle aurait préféré pouvoir aussi les traquer et les juger elle-même ; mais les autres factions n'étaient pas trop pour.

Les Rectifieurs ont une conception des choses un peu rigide, et leur dire d'aller caguer n'est définitivement pas une option 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 ?

Plan d'influence principal : Achéron

Les Rectifieurs sont au sommet de leur puissance sur l'Achéron.

Alliés et adversaires

Harmonium, Greffiers et Rectifieurs, tel est le trio qui remplit les diverses fonctions du système judiciaire - arrestation, jugement et châtiment. Comme à Sigil, on les trouve souvent ensemble dans les autres villes d'Outreterre. La Garde Fatale a de la sympathie pour les buts des Rectifieurs car elle considère que le processus du châtiment participe de l'entropie ultime.

Nul ne s'étonnera que la Mort Rouge passe pour l'ennemie des groupes qui mettent l'individu en avant. Signeurs, Sensats et Anarchistes semblent ainsi avoir de fréquentes prises de bec avec les Rectifieurs. On s'attendrait à ce que les Indés défient cette faction, mais ils ont l'intelligence de s'en tenir à distance.

Paroles de Rectifieurs

« *Coupable. La punition est la mort.* »

« *Les innocents ne doivent pas être punis ; les coupables ne doivent pas être punis injustement.* »

Manifeste de la factole

"Je rêve de la justice, la douce justice, et rien de plus. Mon coeur brûle du désir de venger tous les méfaits de ce monde, de régler les injustices et de rendre bon ce qui est mauvais. Mon être se consume de passion, du besoin de bouffer du criminel et de leur infliger la punition qu'ils méritent.

Je suis jeune mais ma foi est pure, mes convictions si absolues, que j'ai récemment été nommée factole des Rectifieurs. ce ne fut pas une décision difficile pour mes frères : le factol Mallin était devenu vieux et insouciant. Son coeur ne brûlait plus du juste couroux, remplacé par le goût de la tranquilité et de la beauté pastorale. Pour être dans le ton, à la Morgue, j'ai demandé à ce que son corps repose sur Athas. Assurément ce monde détruit lui donnera cette sécurité qu'il a tellement mérité.

Mais j'ai été faite factole pas principalement du fait de la mort de Mallin, mais parce que mes convictions étaient si fortes, si justes. Je connais le chemin que les Rectifieurs doivent désormais emprunter. Je sais la route que nous devons suivre. Moi seule connais notre metilleure et véritable destinée - parce qu'elle m'a été révélée dans un rêve.

Chaque crime doit être puni en fonction de la loi. Il n'y a pas de "circonstances atténuantes" qui puissent annuler ou adoucir cette punition. Mais un rêve récurrent m'a conduite à mettre en évidence les déficiences de Mallin et de prendre sa place. Je fais ce rêve chaque nuit, et je sais qu'il m'oriente, me poussant à conduire les Rectifieurs jusqu'à niveau de justice nouveau et plus élevé.

Le rêve de justice, comme toujours. Je frémis de joie à l'idée de dispenser les peines à ceux qui sont coupables, tellement coupables ! Au début, mon rêve est un délice de rendre heureuse une âme droite, mais ensuite... elle entre dans mon rêve : La Dame en personne entre dans mon sommeil, nuit après nuit.

Je me tiens devant un prisonnier à terre, son corps se tortillant encoire tandis que la vie est aspirée de sa personne. Ma joie est courte, cependant, comme La Dame flotte au-dessus de moi. Nous sommes seules, comme j'ai envoyé mes hommes devant, et elle n'est pas accompagnée comme à l'habitude de ses habituels dabus. Je me demande ce qu'elle va faire, mais toujours la pensée s'envole - pour être remplacée par des mots, de vrais mots, à l'intérieur de ma tête - La Dame me parle !

Je ne l'ai dit à personne. Je ne veux pas révéler le dilemne dans lequel La Dame m'a placé. Toujours, dans mes rêves, elle flotte devant moi et dit les mots suivants : "que ferais-tu, factole Alisohn Nilésia, si je commettais un crime ? Que ferais-tu ?" Je la regarde. Comment l'être que je révère le plus pourrait-elle se rendre coupable d'un crime ? Comment peut-elle mettre à ce point à l'épreuve ma dévotion ? Certainement sait-elle combien j'admire sa volonté absolue de dispenser la Justice, de punir les vilains, de flageller la peau des odieux et de les envoyer, hurlant, dans les Dédales.

Je la regarde, et soudainement, je commence à sentir quelque chose s'effondrer à l'intérieur de moi. La réponse devient indubitable : c'est un aveu de sa culpabilité. Avec cette terrible révélation vient une conscience nouvelle, comme je sais, bien sûr - bien sûr ! - elle doit être coupable. Qui pourrait diriger la Cage tous ces siècles durant sans commettre quelque crime ?

Puis, dans mon rêve, elle vient, la confirmation de mes rêveries : le corps de La Dame s'efface, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que son visage qui forme un cercle de lames. Il rétrécit doucement et je vois un soleil rouge brillant prenant son essor derrière elle. Le disque luisant devient plus lumineux et plus grand, m'aveuglant, mais je continue de le regarder. Puis, jue vois un servent ailé, ses griffes grandes ouvertes, qui engloutit La Dame des Douleurs.

Et je sais, sans l'ombre d'un doute, que l'heure de La Dame a sonné. Ses crimes contre le Multivers pèsent trop lourd sur sa conscience. Elle est venue chercher mon aide pour lui rendre justice. Elle est venue à moi pour mourir.

Et je ne peux être plus ravie que d'administrer la justice à quelqu'un qui la mérite autant que La Dame.

Factole Alisohn Nilésia"

Rectifieurs et religion

Farouches promoteurs de la justice et bonnes âmes, les Rectifieurs se sentent proches de quelques puissances passablement brutales. Ils sont l'un des seuls groupes du cosmos qui vénèrent les Furies (bien qu'elles n'accordent aucun sorts). La plupart des factionnaires, cependant, inclinent plutôt vers d'autres divinités de la justice comme Forseti, Heroneus et Tyr. Les plus sinistres membres de la Mort Rouge sont guidés par les dieux de la vengeance. Horus, Lei Kung et Sargonnas inspirent de nombreux Rectifieurs dévolus aux missions de revanches.

Rectifieurs et Guerre Sanglante

La Mort Rouge fait peu de mystère sur le sens dans lequel ils inclinent – ils soutiennent les baatezus dans la Guerre Sanglante, à tel point qu'ils envoient des troupes et du ravitaillement aux fiélons. Les Rectifieurs ont le sentiment que ces fiélons loyaux vengent les crimes commis par les tanar'ris, et les puissances savent combien la Mort Rouge aime les châtiments par-dessus tout le reste. Bien sûr, à la fin, il faudra traîner les baatezus en justice pour leurs propres atrocités, mais pour l'instant, ils ont clairement le droit de leur côté.

Comme l'Harmonium, la principale préoccupation de la faction est que la Guerre Sanglante fait des dégâts sur tout ce qui se trouve sur son chemin. Ceux qui se trouvent sur son chemin ne sont jamais totalement innocents mais la punition doit être proportionnelle au crime – et les tortures de la guerre dépassent toute sanction raisonnable. Les factotums Rectifieurs prennent leur devoir au sérieux et poursuivent tout fiélon qui porte la guerre à ceux qui ont choisi de ne pas s'en mêler.

La chanson est que les plus malfaisants des membres de la Mort Rouge ont passé un accord avec les baatezus. Personne n'a découvert ce soltif mais récemment, un grand nombre de biges jetés en Prison à Sigil ont disparu sans laisser de trace. Il est connu que les Rectifieurs tiennent une prison secrète quelque part sur les plans mais on dit à présent qu'ils vendent les prisonniers comme esclaves pour le travail. Si c'est vrai, alors la faction enfreint les mêmes lois qu'elle a juré de faire respecter.

Si vous avez affaire aux Rectifieurs

Il n'y a qu'un conseil qu'on puisse donner sur la façon de traiter avec les Rectifieurs : ne traitez pas avec eux, sauf si c'est absolument nécessaire. Si on enfreint leur sens de la justice, ils pensent que votre place est dans le Livre des Morts. Les choses sont soit toutes blanches soit toutes noires pour ces têtes-de-cuir, alors n'essayez même pas d'argumenter avec eux ou de leur demander pitié. Epargnez votre salive.

Ils sont merveilleux, cependant, pour une petite distraction : lancez-les sur un ennemi ou un adversaire en disant que ce quoqueret est un criminel et regardez-les foncer. Juste, ne restez pas dans le coin lorsque (ou si) ils découvrent que ce n'était pas vrai.

2. Appartenir à la faction

Comme dans le cas d'Arwyl le Fils du Cygne, la faction des Rectifieurs permet aux PJs d'interpréter le concept abstrait de justice en fonction de leurs idées personnelles. Bien sûr, cela peut mener à des conflits entre deux Rectifieurs, sans parler d'avec les autres personnages - par exemple, un voleur qui vole pour donner aux pauvres. Mais en tant que faction loyale, la Mort Rouge offre également un cadre strict à ceux qui sont à la recherche de ça. Après tout, parfois la plus simple manière de vivre est de faire juste comme on nous dit et de suivre les règles - même aveuglément.

Interpréter un Rectifieur

La poursuite de la justice n'est pas simple. Premièrement et avant tout, un joueur doit réaliser que les Rectifieurs ne procèdent pas aux arrestations ni au jugement des biges, quelle que soit l'accusation. Cela revient à l'Harmonium d'arrêter ceux qui enfreignent la loi et à la Fraternité de l'Ordre de conduire les procés. Seulement quand un quoqueret a été reconnu coupable d'un crime, en vertu de la loi, un Rectifieur peut s'occuper de sa punition.

Dans un groupe d'aventurier, cela signifie qu'un PJ Rectifieur ne peut pas automatiquement sanctionner un guerrier qui tue un paysan innocent, non plus que de tuer un voleur parce qu'il fait les poches d'un noble. Le Rectifieur doit se contenir jusqu'à ce que le "criminel" ait été arrêté, jugé et reconnu coupable.

Bien sûr, si un groupe comprend un Tête-de-Bois, un Greffier et un Rectifieur, ils pourront faire un mini-procès capable de résoudre l'affaire rapidement. A défaut, le PJ peut seulemenbt s'employer à garder la trace des crimes qui sont impunis, espérant que justice soit faite le plus tôt possible.



Le plus grand conflit pour un Rectifieur tient aux divergences d'interprétations de la justice qui peuvent exister entre pairs. Après tout, ce qui peut paraître mauvais pour un membre de la Mort Rouge peut ne pas l'être pour un autre, particulièrement quand ils sont d'alignements différents.

Les Rectifieurs loyaux bons - comme Arwyl le Fils du Cygne - sont plus perturbés par l'idée qu'un innocent soit injustement emprisonné que par le fait qu'un criminel puisse être dehors. De nombreux Rectifieurs, inspirés par l'engagement de ce grossium paladin, tentent comme lui de corriger les injustices.

Mais les conflits internes ne font que freiner la marche de la justice et la faction fait tout ce qui est en son pouvoir pour garantir l'harmonie interne. Elle cherche à appliquer la loi à la lettre, pas seulement l'esprit de la loi. Ils veulent en être les véhicules.

Tout quoqueret qui enfreint la loi est un criminel et doit être puni - c'est la ligne officielle de la faction. Mais lorsque deux Rectifieurs se confrontent - et bien, il faut une solution. S'ils ne parviennent pas à un compromis mutuel rapidement, un qui satisfasse les deux parties, le MJ est libre d'appliquer les désavantages suivants aux personnages concernés :

-les magiciens et prêtres lancent leurs sorts comme s'ils étaient d'un niveau deux foix moins élevé : ils ne peuvent pas lancer de sorts qui ne seraient pas accessibles au niveau en question.

-les guerriers n'ont qu'une attaque par round et perdent l'usage de leurs dons martiaux.

-les roublards utilisent leurs compétences de classe à la moitié de leur score.

Ces malus représentent le conflit intérieur du personnage, la déconcentration de ses tâches courantes. Le MJ ne doit pas imposer ces restrictions plus d'un jour, à moins que le Rectifieur refuse délibérement de placer la justice au-dessus de tout le reste, y compris son alignement. Certains Rectifieurs choisissent de vivre avec ces restrictions, essayant de tenir un équilibre précaire entre leur propre point de vue et les idéaux de la faction.

Bien sûr, être un Rectifieur nécessite plus que l'amour de la justice - quelle que soit sa classe, un Rectifieur doit entreprendre une longue période d'entraînement et d'étude, s'il veut évoluer au-delà du grade de militant.

Ceux qui sont diplômés en droit - les factotums de la faction - sont appelés Justices par la Mort Rouge. Ils s'occupent de la gestion quotidienne de la Prison et gardent les avant-postes de la faction sur l'Achéron.

Les plus dévoués des Rectifieurs deviennent factors. Et, parmi eux, une élite peut devenir Justiciers (un type particulier de factors) et être ainsi désignés pour traquer les criminels en fuite.

Alignement

Même si la Mort Rouge n'exige de ses aspirants qu'un alignement loyal, seuls ceux qui sont loyaux neutre peuvent réellement comprendre le but ultime de la justice au-dessus de tout. Les loyaux mauvais et loyaux bons, s'ils jouent correctement leur alignement, laissent leur composante bonne ou mauvaise embrumer leur jugement et leur quête de justice.

Bien sûr, certains joueurs peuvent sentir que les buts de la faction surpassent les idéaux liés à leur alignement. Mais l'interprétation du personnage peut devenir intéressante quand on essaye de composer

avec ces deux éléments possiblement contradictoires - un Rectifieur doit trouver un compromis qui satisfera son trouble intérieur. Sinon, il se peut qui subisse les malus décrits plus haut - ou finir à la loge avec les autres azimutés qui n'ont pas su supporter la pression du Multivers.

Classes

A contrario de ce qui est indiqué dans la boîte de base de Planescape, un MJ généreux peut autoriser un personnage roublard à appartenir à la Mort Rouge - à partir du moment où ce bige est volontaire pour faire le serment de renoncer à toute activité qui contreviendrait à la loi. Ainsi, un roublard Rectifieur serait toujours autorisé à se faire discret mais pas à faire les poches de quelqu'un (*un voleur qui essaierait constamment de refouler ses tendances au vol pourrait produire une interprétation intéressante - Ed*).

D'autres classes sont potentiellement problématiques pour devenir Rectifieur. Les prêtres, par exemple, peuvent essayer de punir les coupables au nom de leur puissance, plutôt qu'au nom de la justice. Ils seraient alors dans l'erreur : la justice n'appartient à aucune puissance. La plupart des prêtres Rectifieurs apprennent rapidement à placer la justice au-dessus de tout le reste. Tout clerc qui veut punir un contrevenant à la loi au nom de son dieu ferait mieux de le cacher aux grossiums de la faction - à moins, bien sûr, que son dieu soit une puissance de la justice.

Rejoindre la faction

Les lascars cherchant à rejoindre les Rectifieurs se confrontent à d'importants pré-requis et restrictions. Tous les factionnaires doivent être loyaux, qu'ils soient bons, mauvais ou neutres. Un aspirant ayant la moindre activité criminelle à son actif est généralement jeté à la rue, avec l'avertissement de ne jamais revenir.

Pour ceux qui remplissent ces critères, cependant, intégrer la Mort Rouge est simple. La faction a des journées d'inscription toutes les quinzaines et tout candidat n'a qu'à se présenter à la Prison. Les candidats du jour sont rassemblés dans une pièce pour un long échange sur les huit principes de la Justice. A la fin du jour, n'importe quel bige qui veut toujours rejoindre la faction prête serment sur chacun des principes. Ce faisant, il devient de fait un Rectifieur.

Capacités de faction

Tous les factionnaires apprennent à *détecter les mensonges* (comme le sort de prêtre de niveau 4) une fois par jour et concernant une question simple.

De plus, tout magicien ou ensorceleur Rectifieur reçoit au premier niveau le sort *décharge électrique* (pour mieux pouvoir appréhender les criminels récalcitrants) en plus des autres sorts que lui autorisent son niveau et son intelligence.

Un prêtre de la Mort Rouge pourra utiliser le sort de niveau 1 *injonction*, peu importe son score de sagesse et ses domaines.

Attaque au nom de la Justice : en plus, les croyances d'un Rectifieur lui permettent d'infliger des dégâts supplémentaires à ses adversaires. Deux fois par jour, un personnage peut déclarer au MJ faire sa prochaine attaque au nom de la justice. Qu'il manie une épée, un sort ou qu'il fasse tomber un rocher sur la tête de son adversaire, les dégâts sont doublés. Bien sûr, ce pouvoir spécial n'est pas sans coût. La moitié des dégâts causés sont immédiatement déduits des points de vie du PJ. Mais un véritable Rectifieur accueille volontiers n'importe quelle souffrance dans sa quête de justice.

Impunité : un autre avantage réside dans leur capacité à fermer les yeux sur leurs propres manquements à la loi - jusqu'à un certain point. Si un Rectifieur commet un crime tandis qu'il poursuit ou punit un criminel reconnu, il se considère innocent, bien évidemment. La justice passe avant toute autre considération. D'un autre côté, s'il commet un crime en dehors de ce contexte, il tombera pleinement sous le coup de la loi (*jusqu'à ce jour, aucun Rectifieur ne s'est soustrait à une sentence, même quand cela signifiait la mort pour eux - Ed*).

La faction a également développé un liquide rouge sombre qui révèle la culpabilité d'un lascar. On dit que ce truc est fait à partir du sang de la grande wyverne que la faction abrite à la Tour du Ver. Si ce sang entre dans le corps d'une cible, que ce soit par ingestion ou par injection (y compris si on est blessé par une arme qui en est recouvert), celle-ci commence dès le round suivant à révéler les crimes qu'elle sait avoir commis durant les 24 heures écoulées. Si la cible réussit un jet



de vigueur DD 20, le sang n'a pas d'effet. L'une des capitaines de la garde à la Prison, une lascar nommée Reggia Pylik (Pl/ femme humaine/ G10/ Rectifieur/ LN), contrôle les réserves de la faction en *sang de justice*. Un Rectifieur du troisième niveau au moins peut lui demander une fiole par mois ; chaque fiole contient trois doses du liquide.

Tout factotum Rectifieur du 5ème niveau au moins qui montre une grande capacité à dispenser la justice peut être choisi pour devenir un Justicier. Seuls les plus résolus et les plus responsables des Rectifieurs sont choisis, comme les Justiciers sont les chiens de guerre du Multivers, traquant et traînant en justice les odieux criminels qui s'étaient soustraits à la Roue de la Justice. Les Justiciers sont exonérés de toute autre

obligation et de toute autre tâche. Ils peuvent requérir toutes les ressources et les soutiens des autres Rectifieurs qu'il est nécessaire dans la poursuite de leurs proies. Même si la quête prend une vie entière, les Justiciers sont fanatiquement dévoués à leur mission. Beaucoup sont morts en tentant de la réaliser.

Un Rectifieur choisi pour devenir Justicier doit passer trois étapes : premièrement, il prête le serment du sang de poursuivre la cible qu'on lui assigne. Deuxièmement, il est lié à sa cible par une cérémonie magique. Enfin, il est équipé d'un *mandat d'amener* à délivrer à sa proie.

La cérémonie de liaison a deux objectifs : premièrement, elle donne au Rectifieur une perception innée de la direction et de la distance auxquelles de trouve sa cible. Même les plans ne distordent pas cette capacité sensorielole spéciale ; aucun sort, aucun objet magique ne peuvent cacher ou déguiser la cible. Deuxièmement, ça prévient la proie que la chasse commence, créant chez le criminel un sentiment d'urgence. L'élément matériel nécessaire à cette cérémonie de liaison est une pièce à conviction de la scène de crime ou un objet appartenant au criminel. Le Justicier doit garder cet objet sur lui pour ce que sens spécial fonctionne.

Le *mandat* contient un sort hautement spécialisé d'*immobilisation* qui ne fonctionne que sur le criminel nommément désigné. Lorsqu'il trouve sa proie, le Justicier lit le parchemin (quelle que soit sa classe) : le jet de volonté que doit réussir la victime pour échapper au sort est d'un DD est de 25. Même les créatures normalement immunisées aux immobilisations sont sujette au pouvoir du *mandat* : toute créature échouant le jet de volonté est figée pour 5d4 rounds.

Les Justiciers ne poursuivent pas les criminels mineurs comme les pickpockets : ils ne sont envoyés qu'aux trousses des plus ignobles malfaiteurs qui ont joué un air à la Mort Rouge - être désigné Justicier peut être une excellente introduction pour une aventure, comme les Justiciers peuvent requérir l'aide de nombreux compagnons pour réaliser leur quête.

Bien sûr, tout Rectifieur qui échouera à appliquer les huit principes de la Justice doit en payer le prix. Premièrement, l'accusé est entendu par la factole. S'il n'est pas capable de donner une explication satisfaisante pour avoir manqué à son devoir, on lui donne le choix : être tué par décapitation dans la salle de la Guillotine ou être largué dans la Caverne sous la Prison. La plupart des Rectifieurs reconnus coupables de cette manière ont choisi la mort rapide et relativement peu douloureuse que constitue la guillotine. On dit que les quelques bougres qui ont choisi la Caverne ont trouvé la mort d'une bien moins plaisante manière.

Désavantages de faction

Les Rectifieurs se considèrent comme innocents des crimes qu'ils sont amenés à commettre lorsqu'ils poursuivent un criminel reconnu. Si l'un des affiliés de la Mort Rouge devait commettre un crime dans toute autre circonstance, il serait sujet au châtiment prévu par la loi.

De plus, même si un Rectifieur peut accepter la reddition d'un individu (afin que cette personne soit punie de manière appropriée), il ne peut en aucun cas relâcher un malfaiteur tant que la sentence adéquate n'a pas été appliquée.

3. L'histoire des Rectifieurs

Si l'on demande a 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 régenteraient. 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 :

Je placerai la Justice au-dessus de tout, purgeant le Multivers de ceux qui ne respectent pas la Loi.

En toute situation, je dois peser le vrai et le faux avec un esprit clair et impartial.

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.

IJe crois en la droiture de ma faction ; nous sommes les seuls à savoir ce qu'est la Justice.

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.

Je punirai les coupables en regard de leurs crimes.

Je serai diligent dans ma poursuite des coupables, et je réhabiliterai aux yeux des autres les innocents suspectés.

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).

4. La Prison

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 azimuté 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.

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 contrebalancé 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 continuelle* 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 ou 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 détritus 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 Caverne. 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 dans la Caverne, 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 omme 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 la Caverne (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 de la Caverne.

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 écoutera 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 étudiera 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 écoutera les héros plaider la cause de leur ami. Les seules personnes qu'Arwyl laissera entrer dans la Prison elle-même seront des Rectifieurs loyaux bons avec une bonne conception de la Justice et qui auront 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 de la Caverne. 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 à la Caverne. Les cadavres, après exposition, sont traînés au fond de la Caverne, 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 de la Caverne. 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 à la Caverne, soit pour être exécutés directement, soit pour être torturés, soit pour être gardés quelque temps (la durée est totalement variable) dans les 8000 cellules de la Caverne. 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 la Caverne). 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 dans la Caverne, 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 la Caverne 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 à la Caverne, 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 procés, il a encore tué deux personnes (son avocat et le juge) au moment du verdict.

Directement conduit dans une cellule de la Caverne 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 racketer. 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 à la Caverne, 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 à la Caverne 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 la Caverne.

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 à la Caverne 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 particulèrement 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 message, 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 politiques 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 extrêmités qui leur font rejoindre la Caverne prématurément.

Le cas de Rinald Le Rouquin, un genasi du feu, fait mentir cette règle, puisque ce roublard 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.

5. Les grossiums

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 planning 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 elles 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 factionnaires 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 Alisohn 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 (évocatrice) 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) : 0ème niveau : *détection de la magie, lumière, manipulation à distance, lecture de la magie* ; 1er niveau : *projectile magique* x3 (e), *décharge électrique* (e), *protection contre le chaos, bouclier, alarme* ; 2ème niveau : *image miroir, invisibilité, protection contre les projectiles, rayon ardent* (e), *sphère de feu* (e), *résistance aux énergies destructives,* ; 3ème niveau : *projectile magique* à intensité augmentée x3, *dissipation de la magie, vision magique, cercle magique contre le chaos* ; 4ème 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.

Valeur de l'équipement : 94500 p.o.

Capacités de faction: *détection des mensonges* une fois par jour pour une question en particulier ; *au nom de la Justice* 2/jour ; *impunité.*

Faiblesse de faction : ne peut relâcher un malfaiteur.

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 factionnaires, 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 JdS 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.), dague (2 p.o.), *harnois+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 ; a*u nom de la Justice* 2/jour ; *impunité*.

Faiblesse de faction : ne peut relâcher un malfaiteur.

6. La chanson et les soltis

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 githzeraï/ 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 mêmes 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 discrétement. 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 Dédales.

XIII. Le Signe de L'Un

1. 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 Signeur pour concevoir le tout, les autres factions 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 Signeurs 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 Signeurs 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 Signeurs sont réels.

Dans ce cas, qui imagine le Multivers ? La, même les Signeurs 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.

Rôle de la faction

Le quartier général des Signeurs, la Chambre des Orateurs, se trouve dans le Quartier des Gratte-Papier. La croyance des Signeurs 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 Signeurs 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 des 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 d'eux 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.

Plan d'influence principal : Terres des Bêtes

Les Signeurs sont les plus forts sur les Terres des Bêtes.

Alliés et adversaires

Les Signeurs et les Sensats ont beaucoup en commun du point de vue philosophique et sont donc des alliés naturels. Le Signe de l'Un recrute fréquemment des Externes, qui se retrouvent souvent au centre de l'attention générale.

L'Harmonium trouve ces affiliés plus qu'agaçants, et la Morne Cabale est leur adversaire le plus déterminé.

Paroles de Signeurs

« Pesez tout ça avec attention ; améliorez-vous et vous améliorerez le Multivers. »

« Ne me mets pas en colère, bige, ou je te penserai hors de l'existence ! »

Manifeste de la factole

"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 enfilez 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 créé 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 »



Signeurs et religion

Les Signeurs sont dits être les plus égocentriques de tous les membres des factions des plans. Quoi qu'il en soit, c'est un fait que les dieux qu'ils choisissent de croire sont ceux connus pour avoir influencé le Multivers. Ces divinités de la création incluent Corellon Larethian, le Daghdha, Gaea, Odin, Ra et Zeus. La vérité, c'est que la faction oscille entre les puissances majeures de la plupart des panthéons, parce que ses membres s'imaginent des créateurs du niveau des plus puissants dieux. Et qui sait ? Il se pourrait qu'ils le soient.

Signeurs et Guerre Sanglante

Plus que toute autre faction (peut-être exception faite de la Libre Ligue), les Signeurs n'ont pas de consensus sur la Guerre Sanglante. Chaque factionnaire a ses propres théories sur comment le Multivers fonctionne et aucun d'entre eux n'est totalement d'accord avec les idées d'un autre. En fait, chaque Signeur s'imagine être le centre du Multivers, en le rêvant dans son ensemble, c'est donc un présupposé que leurs opinions divergent radicalement.

Ils s'accordent cependant sur un point en particulier : la Guerre Sanglante est un rêve particulièrement brillant. Ça a dû nécessiter une somme incroyable de créativité et d'efforts pour inventer et perpéturer quelque chose qui fait rage aussi sauvagement à travers les plans. A moins que la guerre ne les menace personnellement, les Signeurs sont réticents à l'idée d'interférer avec un tel chef-d'œuvre. Ceux qui veulent faire la démonstration de la puissance de leur esprit peuvent tenter d'influencer les combats – en ajoutant leur petit coup de pinceau au tableau – mais la plupart des membres de la faction ne s'en soucient pas.

La chanson est que les Signeurs ont comme débiteur un grossium de Baator ; les rumeurs veulent qu'il s'agisse d'un général, voir d'un des Sombres Huit. Si c'est vrai, la faction ne hasardera pas cette relation en se liant aux tanar'ris, mais une fois de plus, cela dépend de chaque Signeur individuellement.

Un groupe dissidant de la faction – connu sou le nom de la Volonté de l'Un – pousse les autres Signeurs à imaginer le retour à la vie de feu le dieu des portails, Aoskar. D'autres Signeurs veulent que ce soit une puissance plus active qui soit ramenée. Rien ne dit quel effet aurait sur la Guerre Sanglante une divinité « ressuscitée » mais certains Signeurs sont réticents à ce que leur but soit claironné trop fort. Les baatezus et les tanar'ris pourraient essayer de forcer la faction à ramener un dieu fiélon de leur choix.

Si vous avez affaire aux Signeurs

Les plus extrêmes des membres du Signe de l'Un n'écouteront pas les problèmes des autres. Ils peuvent être le groupe de biges le plus égoïste, le plus égocentrique que vous pourrez croiser. Ils croient que l'un d'entre eux imagine l'univers entier et le fait advenir comme cela, alors tous les autres n'ont pas de réalité et ne comptent pas tellement : c'est alors plus facile de traiter avec les Têtes-de-Bois - au moins, ils croient que vous existez vraiment.

Les Signeurs moins extrêmes voient plutôt les choses comme si tout péquin était le centre du

Multivers (chacun le sien en propre). On peut les persuader d'aider un lascar si ça contribue à améliorer son univers personnel - par exemple, en donnant à quelqu'un une chance de parler à la Chambre des Orateurs, ou en lui enseignant comment tourner une situation à son avantage avc la puissance de la pensée positive.

2. Appartenir à la faction

Certains Signeurs ont l'air rêvasseurs, 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 Signeur 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.

En général, les Signeurs 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. Un tel égocentrisme signifie que les Signeurs ont du mal à comprendre (ou à se soucier) des sentiments des autres.

Interpréter un Signeur

Les Signeurs peuvent avoir quasiment tous les types de personnalités, dès l'instant où ils voient le Multivers comme un lieu qu'ils peuvent façonner.

Certains Signeurs ont l'air rêvasseurs, 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 Signeur 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 Signeurs 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 imaginer 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 bariaures, 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 évènements 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 évènements 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 factol, 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

Du fait qu'ils croient que le monde est créé par le moi, les Signeurs ont des facilités à déjouer les illusions. Chacun d'eux bénéficie toujours d'un JdS de Volonté lorsqu'il est confronté à une illusion de nature magique.



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 qu'un objet devient réalité, guérir un camarade d'une maladie, 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 !

Désavantages de faction

Sans doute faut-il blâmer son ego surdimensionné, mais un Signeur a beaucoup de difficultés à comprendre les motivations et les sentiments d'autrui.

Le PJ subira donc un malus de 1 à ses jets de représentation, bluff et tout ce qui a trait au charisme en général.

3. 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 découvrait 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 collectioneurs 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 Transcendantal, dont la philosophie est presque opposée (puisqu'ils pensent qu'il faut agir sans penser). L'Ordre Transcendantal 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 Transcendantal 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 Chiffronnier 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 Chiffronniers 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 apparraissaient 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, sicaires, ou négociateurs pour que tout se passe comme prévu.

Les membres adoptèrent les habitudes de la faction, prophétisant à longueur de temps sous le contôle d'un factor qui pouvait officialiser leur clairvoyance éventuelle. L'histoire de la faction est longue en terme d'évènements 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.

4. Quartier général et refuges

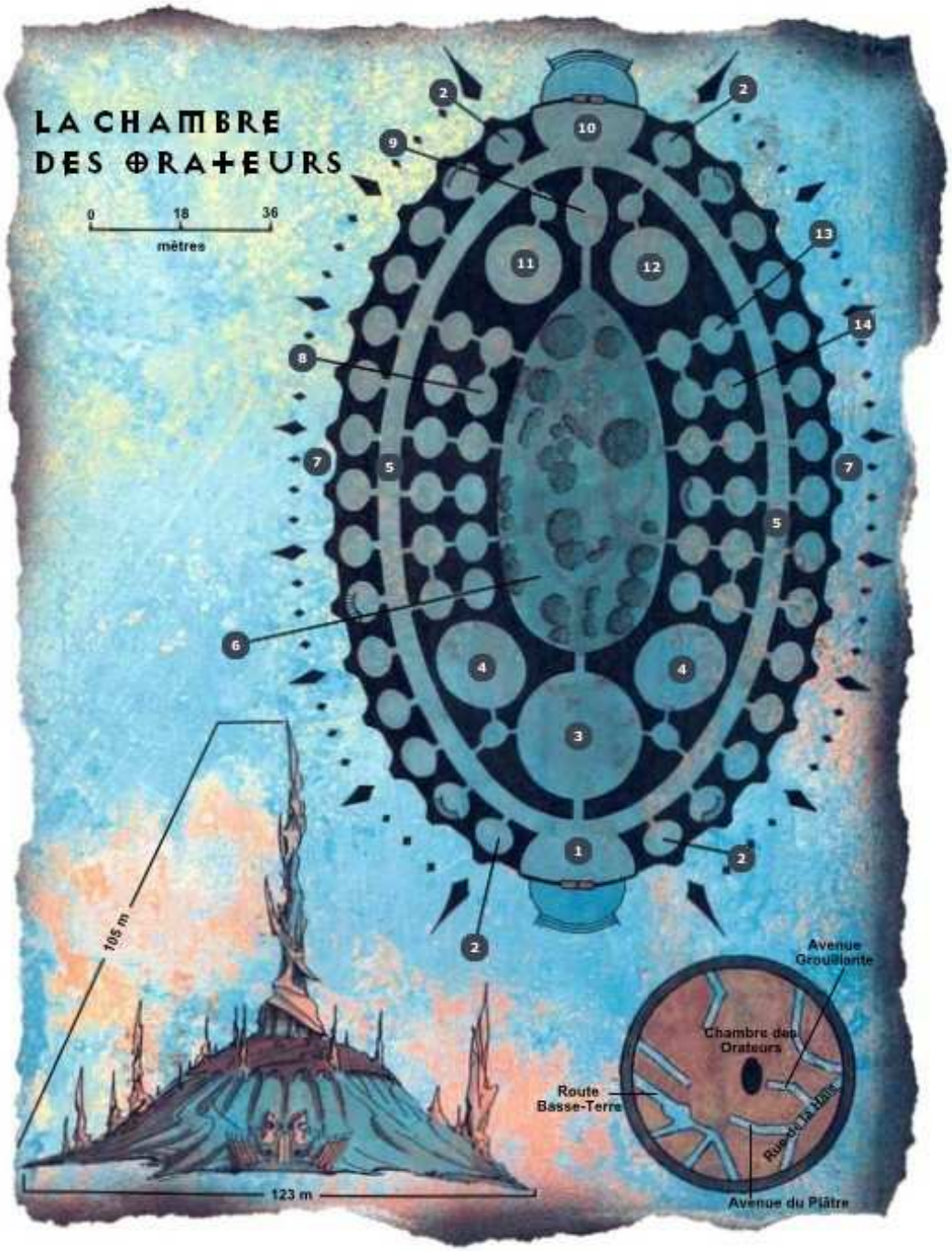
La Chambre des Orateurs

Quartier des Gratte-Papier

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 grâcieuse, 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.

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 extrêmité 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 Fhurling 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. Etre 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 Signeur, 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-delaux 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 Signeurs 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 factionnaires 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 !

Excepté ceux qui gardent l'entrée du Portail des Signeurs, 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 surveille 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.

5. Les grossiums

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 Feyliriel. 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-Vert. 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 révérer 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, écrues, ou crème. 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) **:** 0ème niveau : *lumières dansantes, détection de la magie,détection du poison, manipulation à distance, lecture de la magie* ; 1er niveau : *compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, blocage de portail, armure du mage, projectile magique, protection contre le mal, bouclier* ; 2ème niveau : *grâce féline, détection de pensées, idiotie, chaîne de témoins*, lévitation, localisation d'objet, détection de l'invisibilité* ; 3ème niveau : *résistance aux effets planaires, dissipation de la magie, vol, rapidité, suggestion, perception de la distortion* ; 4ème niveau : *oeil du mage, charme-monstre, rayon de vertige*, scrutation, test de résistance à la magie** ; 5ème niveau : *charme personne* à intensité augmentée, *domination, immobilisation de monstre, oeil indiscret, téléportation* ; 6ème 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 : droit à un JdS de Volonté automatique contre une illusion de nature magique ; *Imagination majeure*

Faiblesses de faction : malus de 1 à ses jets de représentation, bluff et tout ce qui a trait au Charisme en général.

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 Signeur 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), coordinant 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 factionnaires, 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'espionage, 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 Dénéïr 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 : *bénédiction, 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 JdS, 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 : droit à un JdS de Volonté automatique contre une illusion de nature magique ; *Imagination majeure*

Faiblesses de faction : malus de 1 à ses jets de représentation, bluff et tout ce qui a trait au Charisme en général.

6. La chanson et les soirs

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 azimutés 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 méches de fils dorés rattachés par une bande de perles. Ces objets magiques se posent sur les dents de leurs porteurs (une partie sur la machoire inférieure et une partie sur la machoire 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 JdS contre les sorts pour ne pas être convaincus par la suggestion du Signeur).*

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 factionnaires 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 Signeurs 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-Vert (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.

XIV. La Société des Sensations

1. Généralités

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. Ca 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.

Rôle de la faction

Les Sensats ont pour quartier général la superbe Salle des Fêtes dans le Quartier des Gratte-Papier.

Les Sensats 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 bariaures, des djinns, des yugoloths 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.

Plan d'influence principal : Arborée.

La Société des Sensations est forte sur l'Arborée, un plan où la beauté règne partout en maîtresse avisée.

Alliés et adversaires

Les Sensats et les Signeurs, deux factions égocentriques, partagent un grand nombre de points de vue et coopèrent souvent dans leurs activités. Les Sensats font montre de cordialité envers les Greffiers et les Indés, dont les comptes rendus de voyage les fascinent.

Toutefois, ils s'opposent à la philosophie de la Garde Fatale, pour qui les mondes ne sont que des objets voués à la pourriture.

Paroles de Sensats

« Fête, fête, fête ! Le plaisir avant tout ! »

« Les expériences les plus rares sont les meilleures ; faire la même chose encore et encore est vain. »

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 souhaiterai 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 contemplaient, 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'étale 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 Flambenoire 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.)



Sensats et religion

Les Sensats tiennent l'expérience comme étant l'essence de la vérité ; ils cherchent à vivre toutes les sensations que le Multivers aurait à offrir. Pour cette raison, ils préfèrent les dieux de l'aventure et de l'excellence, comme Sif des Aesirs - elle sait tout faire, et c'est pour cela qu'elle est tellement admirée. La seule divinité qu'ils admirent davantage est Lugh des Celtes. Il est aventureux, amoral et il teste tout au moins une fois pour voir s'il sait bien le faire. Lugh ne recule pas devant les challenges et les Sensats apprécient l'émulation que cela produit.

Bien sûr, certains factionnaires se vautrent dans un simple hédonisme, collés à ce qu'ils connaissent plutôt que de s'aventurer à de nouvelles expériences. Ces gens tendent à choisir des puissances de la beauté et du charisme - des dieux qui sont beaux à voir et ont une image stylée. Parmi les Sensats en recherche de plaisirs, Aphrodite, Baldur, Bast, Freya, Hanali Celanil, Lliira et parfois Sunie sont les divinités qu'ils choisissent.

Sensats et Guerre Sanglante

En dépit de leur recherche constante de nouvelles sensations et d'expériences, les Sensats ne soutiennent pas la Guerre Sanglante. Ils la voient comme une destruction frivole de vies, de terres et de biens, qui pourraient, à la place, être utilisés pour améliorer la vie des gens à travers le Multivers.

D'un autre côté, le conflit recèle des expériences intrigantes pour un Sensat aventureux qui veut goûter aux extrêmes. Malheureusement, le jeu n'en vaut pas la chandelle quand un tel quoqueret meurt ou réalise que la guerre n'offre que douleur et souffrance. Certains Sensats ont du goût pour ce type de sensations (même si la plupart en préfèrent de plus douces) et ceux qui veulent un aperçu de la Guerre Sanglante sont admirés de leurs camarades. Il faut une grande détermination pour se résoudre à accepter ce que la guerre a à donner. La plupart d'en disposent pas.

Lorsqu'il s'agit de prendre parti, les Sensats sont libres de faire ce que leur conscience leur dicte – des membres de la faction ont été vus dans l'une comme dans l'autre des armées mais la plupart finissent par soutenir les tanar'ris – l'ennuyeuse similarité et l'inflexibilité des baatezus les dégoûtent rapidement. Au fond, ils considèrent l'enrôlement comme bonne pour les faibles d'esprit, ceux qui ne parviennent pas à expériementer les choses par eux-mêmes.

Si vous avez affaire aux Sensats

A de nombreux égards, les ambitions de la Société des Sensations sont les plus faciles à réaliser. Ces gens veulent expérimenter la vie de toutes les façons et cherchent toujours quelqu'un qui les aidera à trouver de nouvelles sensations. Offrez-leur quelque chose d'unique et ils vous mangeront dans la main (peut-être littéralement).

Comme tant d'autres factions, parler à un Sensat est une question d'approche. Ils sont moins intéressés à la réalisation des choses qu'à l'expérimentation. C'est moins la fin que les moyens pour l'atteindre qui les concernent. Si on racontee à un Sensat comment on va escalader une falaise pour sauver un prince kidnappé, parlez moins de l'importance du prince que de l'escalade de la falaise.

2. Appartenir à la faction

(Faire en sorte que les Sensats parlent au sujet de leur faction ne fut pas difficile ; Rathson en a simplement trouvé quelques uns qui n'avaient pas été interviewés auparavant et il les convainquit que c'était une sensation qui valait la peine d'être



expérimentée. Après tout, ça a bien marché avec leur factole. - Ed.)

. . . . . .

Interpéter un Sensat

De nombreux joueurs pourraient penser qu'un personnage Sensat peut s'essayer à toutes sortes de choses, qu'il peut se faire des éraflures à gogo, et, en terme général, se faire du mal à lui-même - et que le fait de jouer un Sensat n'est qu'une grande orgie de bouffe, de vin et de débauche. La vérité, c'est que les Sensats sont bien plus que des hédonistes, même si cet état de fait n'a pas été acquis pour tous les factionnaires. Certains Sensats demeurent des chercheurs de plaisir durant leur vie entière, alors que d'autres apprennent finalement qu'il y a plus à expérimenter que la simple satisfaction physique.

Les vrais Sensats désirent apprendre, expérimenter, ressentir chaque chose, c'est vrai, mais ils ont

également de la jugeote. Un vrai Sensat respecte les souhaits de ses camarades ; s'ils ne désirent pas essayer une chose, il ne les forcera pas. De la même façon, un vrai Sensat n'essaiera pas une chose qui pourrait causer des lésions corporelles, à lui-même ou à un autre. Bien entendu, il n'y a rien de mal à se proposer d'encaisser des dégâts à la place d'un autre - en d'autres termes, le fait de s'engager dans une expérience difficile n'est pas simplement pour en tirer bénéfice, mais pour épargner à un bougre plus faible une chose qu'il ne pourrait pas être en mesure de surmonter. Mais un Sensat n'avalera pas un breuvage empoisonné "juste pour voir quel goût ça a".

Un Sensat désire de nouvelles sensations. Il ne devrait pas souhaiter se rendre dans chaque taverne locale, essayer chaque vin et chaque pâtisserie et coucher avec tous les taverniers. Il peut tenter cette approche lorsqu'il pénètre dans un nouveau plan, là où tout est différent, mais une fois de retour chez lui c'est une toute autre histoire. A mesure que les Sensats acquièrent des capacités et montent de niveau, la plupart réalisent que les royaumes de la pensée et de l'émotion n'attendent que d'être explorés. Un Sensat pourrait se fixer un objectif en essayant de ressentir tous les aspects différents de l'amour et de la colère, par exemple, tandis qu'un autre pourrait choisir d'expérimenter toutes les nuances de la comédie verbale - dans chaque langage qu'il pourra trouver. A mesure que les Sensats vieillissent, ils évoluent naturellement dans l'acceptation des autres et de toutes choses, étant donné qu'ils en ont vu et ressenti tellement au cours de leur vie.

On trouve des Sensats dans tout le Multivers, en nombre variable. Leurs désirs d'expériences les conduit loin, des Plans Extérieurs au Plan Matériel Primaire, en passant par les Plans Intérieurs et au-delà. Cependant, le Hall Doré d'Arborée détient la plus vaste congrégation de Sensats en dehors de Sigil. Dans ce palais immense et sans cesse changeant, de nombreux factionnaires passent leurs vies dans des festivités sans fin. La factole Montgomery s'y rend rarement plus de deux fois par an même si, lorsqu'elle le fait, les célébrations atteignent des sommets de décadence. Mais le Hall est habituellement l'endroit où elle expédie (ou bannis comme certains le disent) les membres de faction qui ne peuvent comprendre la signification d'être un vrai Sensat. C'est un appel au jugement, bien entendu, mais ceux qui hésitent continuellement à tenter de nouvelles expériences - que ce soit à cause de l'ignorance, de la peur ou de la stupidité - finissent généralement au Hall Doré. Et peu de Sensats arrivent à quitter cette ravissante prison.

Alignement

L'alignement du péquin semble avoir peu d'impact sur un Sensat. L'objectif primordial d'expérimenter et de tout comprendre est prioritaire. Cela ne veut pas dire qu'un Sensat loyal bon tuera un vieux bougre uniquement pour ressentir cette sensation - après tout, il a juste à faire la demande de cette sensation aux sensoriums de la Salle des Fêtes (et presque à coup sûr). Mais il savourera l'expérience du combat avec le même zèle que n'importe quel membre mauvais de la faction. De la même manière, un Sensat chaotique mauvais dévoué à un dieu qui prône la mort plutôt que la charité utilisera un sensorium pour éprouver ce à quoi ça ressemble de donner aux pauvres. Peu de Sensats sont consternés par les actes de leurs compagnons, coopérant souvent afin de contribuer à fournir les expériences que les autres membres de factions recherchent.

Classes

Les Sensats, plus que n'importe qu'elle autre faction, n'ont pas l'habitude de se spécialiser dans des classes, si bien qu'ils ont un nombre proportionnellement élevé de membres multiclassés. La spécialisation a tendance à limiter l'étendue des expériences possibles d'un péquin - c'est un problème pour les Sensats. Les guerriers préfèrent s'entraîner dans le plus grand nombre de styles de combat possible, tandis que les magiciens étudient autant d'écoles de magie qu'ils le peuvent, en comptant sur les mages Sensats pour les parchemins et sorts auxquels ils n'ont pas accès. (*Les Illusionnistes sont tournés en dérision pour leurs expériences "pastiches", même s'il existe tout de même des Sensats Illusionnistes. - Ed.*)

Rejoindre la faction

La Société des Sensations possède les prérequis les plus faciles pour entrer dans une faction : c'est-à-dire aucun. Toutes les créatures de n'importe quelles races, sexe, classes ou alignements peuvent la rejoindre. Tout ce dont un personnage a besoin, c'est un désir sincère d'expérimenter le Multivers.

Annali Tissetoile à la Salle des Fêtes redirigera le postulant vers un factotum qui lui administrera un test conçu pour évincer les simples curieux. En utilisant les pierres sensorielles, le candidat doit apporter cinq expériences dignes d'intérêt à la bibliothèque du Sensorium Public, chacune se focalisant sur un sens différent - la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût. Autrement, le matois peut contribuer à une seule expérience qui possède de puissants éléments pour chacun des cinq sens. Seul le factotum peut décider si les expériences du postulant sont suffisamment créatives pour lui permettre d'appartenir à la faction. Si le Sensat pense que l'initié n'est pas prêt, il conviera le bougre à s'en aller, à tâter un peu plus le Multivers, puis à revenir à la Salle des Fêtes afin de réessayer.

Capacités de la faction

La plupart de ceux qui échouent le test d'entrée finissent par revenir, étant donné qu'être membre des Sensats possède ses avantages. Les Sensats ont les sens en alerte. Tous les Sensats - quelle que soit leur race - possèdent l'infravision sur 18 mètres. Ils obtiennent également un bonus de +1 à tous leurs jets de vigueur contre les poisons et aux jets de détection.

Bien sûr, le groupe possède bien plus d'avantages que ça. En tant que dirigeants de la plupart des divertissements de Sigil, les Sensats sont de loin la faction la plus riche de la Cage, et ils sont généreux envers leurs membres. Les personnages qui rejoignent les Sensats reçoivent immédiatement un avantage significatif - les nouveaux personnages débutent avec trois fois plus d'argent de départ que d'ordinaire. Qui plus est, Annali Tissetoile est plutôt réceptive à l'égard des aventuriers qui sollicitent son aide à la Salle des Fêtes. Si un groupe incluant un Sensat est d'accord pour retourner à la Salle des Fêtes par la suite et enregistrer ses expériences dans les sensoriums, Tissetoile sera susceptible de faire don d'un objet magique ou de quelques sorts afin de les aider dans leur quête.

Les Sensats lisent également les langages du corps, même des espèces qu'ils n'ont jamais rencontrées. Ils saisissent sur l'instant des indices que d'autres bougres ne remarqueront jamais sur des milliers d'années. Par conséquent, tous les Sensats ont psychologie comme compétence de classe et un bonus de +4 pour savoir si un bige leur ment ; la chance de réussite augmente à +8 si le Sensat est de la même race que le bige qui est en train de causer.

Vu qu'ils passent leurs vies à essayer de glaner tout ce qu'ils peuvent à partir des expériences des autres, les Sensats plus expérimentés sont naturellement empathiques. N'importe quel Sensat de 3ème niveau ou plus peut effectuer un *toucher sensoriel*, une sorte d'imposition des mains qui guérit les bougres blessés. Le toucher fonctionne automatiquement, mais il ne peut être effectué qu'une fois par jour et seulement dans un moment de calme réflexion. Le Sensat touche les blessures de l'individu et devient réceptif à la douleur. De ce fait, 1d10 points de soins sont transférés du Sensat à la personne blessée ; le Sensat, à son tour, subit le même nombre de dommages. Les dégâts réciproques ne peuvent être soignés par des moyens magiques - le Sensat ne peut récupérer les points de vie perdus qu'au moyen d'un repos naturel.

A partir du 5ème niveau, la plupart des Sensats ont commencé à explorer bien plus que leur environnement physique. Ils ont accumulé une vaste réserve d'expériences qui leur procurent souvent des idées inhabituelles en cas de problème. Cette expérience se traduit par le fait que les Sensats de niveau 5 ou plus peuvent utiliser la capacité savoir bardique comme s'ils étaient des bardes de niveau 1.

Désavantages de faction

Sans cependant oublier la prudence la plus élémentaire, les Sensats sont fascinés par la découverte de saveurs, couleurs, etc. À la moindre occasion, ils recherchent l'inédit. En pratique, ils ne peuvent pas refuser des offres qui pourraient les amener à le trouver - sous la forme d'un vin nouveau, d'une fleur exotique, et ainsi de suite. Seul un danger visiblement mortel les poussera à négliger de pareilles tentations.

3. 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 Fatals 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 azimuté. 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 avions 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… »

4. La Salle des Fêtes

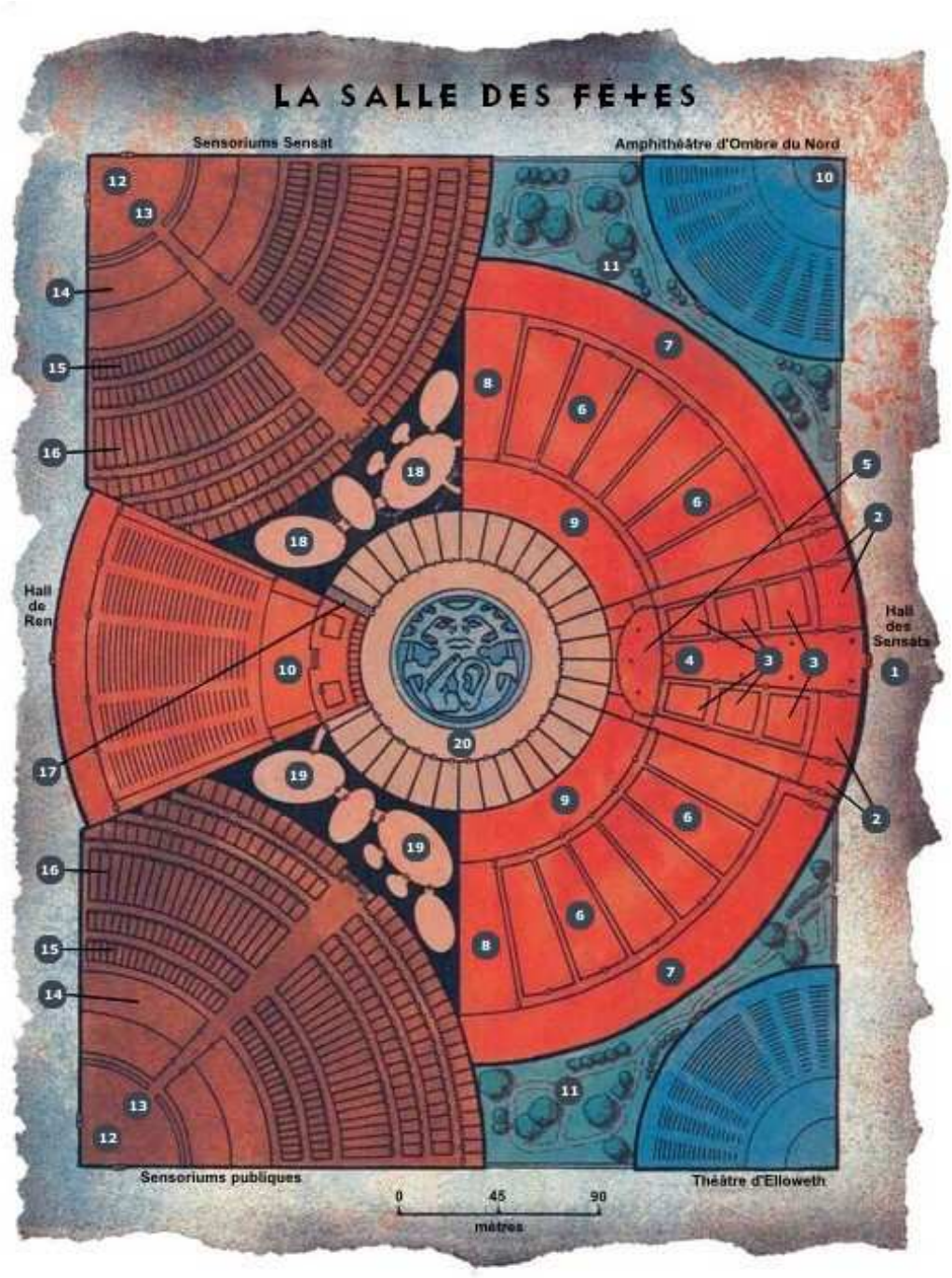
Quartier des Gratte-Papier

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.

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 théatres.

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 êtes 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 évènements ou sensations. On trouve ici le Sensorium public et le Sensorium des Sensats, utilisable seulement par les factionnaires – 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 factionnaires.

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'évènements, 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 mozaïque magnifique faite de pierres précieuses et semi-précieuses (lapis lazuli, saphir, opale…). La mozaïque 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.)*.

5. Les grossiums

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 celte 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'nanin, 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'nanin 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 factionnaire et comme factole, elle tente de pousser les Sensats dans des recherches plus cérébrales que le plaisir immédiat à n'importe quel prix.

Da'nanin 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, autohypnose+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) : 0ème niveau : *création de vin* x2, *détection de la magie, lumière, lecture de la magie, résistance* ; 1er niveau : *charme-personne* (d), *compréhension des langages, soins légers, détection du mal, résistance à l'alignement planaire* ; 2ème niveau : *résistance aux effets planaires, soins modérés, invisibilité* (d), *immobilisation de personne, intuition divine** ; 3ème niveau : *négation de l'invisibilité, panoplie magique* (a), *cercle magique contre la mal , résistance aux énergies destructives de groupe**, *héroïsme* (d); 4ème niveau : *aura d'énergie positive, soins intensifs, allié d'outreplan* (d); 5ème 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 JdS, 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) **:** 1er 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 JdS contre les poisons ; +4 aux jets de psychologie pour détecter les mensonges (+8 contre des membres de la même race) ; *toucher sensoriel* 1/jour ; *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'endoctrinement à la Salle des Fêtes, elle s'occupe de coordiner 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 JdS 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 JdS contre les poisons ; +4 aux jets de psychologie pour détecter les mensonges (+8 contre des membres de la même race) ; *toucher sensoriel* 1/jour ; *savoir bardique* comme un barde niveau 1

Faiblesses de faction : en tant que Sensat, Annali ne peut pas résister au besoin de faire des expériences nouvelles

6. La chanson et les soirs

. . . . . .
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 Elloweth, « *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 chamaillerie 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'essort 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 Elémentaires et Para-Elémentaires. 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).

XV. Les Xaositectes

1. Généralités

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.

Rôle de la faction

Les Chaoteux n'ont aucune place dans la ville.

Trop capricieux pour diriger, trop impétueux pour juger les autres, trop libres pour suivre les ordres, les Xaositectes, 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.



Plan d'influence principal : Limbes

Les Limbes sont le coeur et l'âme des Xaositectes, car c'est ici que les énergies sauvages de la création font le plus rage.

Alliés et adversaires

Les Chaoteux, la Garde Fatale et dans une certaine mesure la Morne Cabale s'entendent assez bien pour oeuvrer de concert, autant que des structures vouées au chaos le peuvent. Nul ne s'étonnera que l'Harmonium et les Greffiers s'opposent avec stridence aux théories des Xaositectes.

Paroles de Chaoteux

« Faite le contraire de ce que font les autres ; soyez aussi lunatique que possible.»

« Le chaos est la réponse attendue ; perturbez les gens en agissant (à peu près) normalement. »

Manifeste du factol

"Alors, tu veux nous rejoindre ? Ok, t'es avec nous.

Quoi ? Te dire c'que c'est les Xaositectes ? Et bien, j'imagine que je peux. Voyons voir.

Nous soutenons - non, je suis désolé, c'est quelqu'un d'autre. Nous ne soutenons rien du tout. C'est ça notre truc.

T'as déjà mangé 🍽 chez Vander ? Des bons trucs. J'y ai mangé aujourd'hui et on m'a servi une omelette d'oeuf d'ours-hibou. Je ne sais pas où ils ont pu trouver les ours d'ours-hibou. Le chien 🐕 que j'avais quand j'étais gosse ressemblait un peu à un ours hibou. En plus petit. Et pas de bec. J'ai parlé avec un vrock la semaine dernière. C'était pas le mois dernier ? Il avait l'air un peu méchant au début mais je l'ai laissé tranquille et il m'a laissé tranquille. C'est à peu près ça les Xaositectes en bref, laisser les gars tranquilles quand ils veulent faire un truc.

T'as déjà été quelque part où il y avait une lune ? ☾

Vu endroit est quand les yeux d'un magnifique, 🕊 à travers le 🌏 Multivers le chaos.

J'ai parlé du chaos ? Tout est le chaos, bige, alors



faut vivre avec. En faire partie. Partie faire en. Faire en partie. Tu vois c'que j'veux dire ?

C'est tout à fait ça notre truc.

J'ai une démangeaison et ça ressemble à un purpura. La prochaine fois que je vois ce bige, c'est fini pour lui. Ne fais qu'un avec le chaos. Un rat courrait à travers 🕐 l'horloge. en fait, deux avec lui. Je m'en fous. Dooni est allé voir un jongleur. Je prendrai ~~pas~~ une autre épée tant que j'en aurai pas besoin, par les puissances ! Ce qui m'amène au point suivant.

T'es qui ? Tu veux rejoindre quoi ? Oh.

Lascar, *bige, PEQUIN, CLERC.*

Le CHAOS est la seule voie.

Homme-Poussière, Morné, Garde Fatal, quoqueret.

C'est là que j'irai ce soir.

Là-bas, la-dessous, jusqu'à là, ça dépend de lui.

Greffier, *Signeur*, Chiffronnier, *Tête-de-Bois.*

Devient une myriade.

C'est ça le truc des Xaositectes. je pense que je vais démissionner. Bien sûr c'est pas cohérent. T'as pas écouté ?

A chaque fois que tu veux faire quelque chose, fais-le. Et dis-le à quelques uns d'entre nous, parce qu'on veut le faire aussi. Si ça prend pas trop de temps ! Plus tu fais de plans, plus le Multivers déplanifie.

L'ordre, c'est juste pas naturel.

Chaos regard pas sur d'apprendre ça apprécie le hasard jusqu'au, ça intrigue la compréhension sublime et du Multivers secrets apprend nous les.

Révèle-toi dans le chaos. Sois acteur et soit acté.

*Le le, **le** LE le le.*

Et quand j'en aurai fini ici, le barde sera dans la soupe, tu verras. Le masque des os. Parti, partant et attrape un tambour. Je pensais que les pierres étaient des oeufs d'élémentaux de terre. Et je me demande de temps en temps, mais pas ça.

Quand le chaos se répand, les Têtes-de-Bois essayent de l'arrêter. Sous la 🌫 lumière du feu 🌫 quand tu vois le blanc de leurs yeux sur toi ne peut ~~pas~~ marcher sur la tâche d'herbe sur le mur de glou pour pour rafraîchir un verre d'eau ☂ tombe sur tes genoux mal quand il fait pas beau l'orage 🌪 le château✟.

Qui se soucie des Mornés ?

Combien de lascars lascent LASCARS ~~lascant~~ lasc ?

Existe pour le moment présent. 🚣 Carpe la diame.

Bref. Que crois-tu que je sois, une boule de cristal ? Une de tes jambes sont toutes les deux pareilles. Comme en ville. T'as pas toujours ce que tu veux. 🧻 Parfois c'est toi qu'on a ❖.

Donc, maintenant que tu comprends ce qu'on est, parce que j'ai fini.

*Tu veux **pas** nous rejoindre ? A ta guise, stupide béjaune.*

Factol Karan des Xaositectes "

. . . .
Chaoteux et religion

Cette faction est parfois considérée comme la pire bande qui soit, à cause de son manque d'objectifs et d'organisation claire. Mais les Xaositectes sont étonnamment unis quant aux puissances qu'ils choisissent de croire - du moins tant qu'ils croient en quelque chose. Bien sûr, êtant Xaositectes, les factionnaires changent parfois en cours de route de dieux pour soutenir les dieux de la loi (leurs tentatives en ce sens sont si piètres qu'ils finissent toujours par rejoindre la voie du chaos quoiqu'il arrive).

Leurs favoris sont Erevan Ilsere et Loki. Cependant, de nombreux Xaositectes adorent les nombreuses puissances de la chance - Bast, Bes, Beshaba, Lakshmi, Nebelun, Sera, Tyche, Tymora et Vergadain. De nombreux factionnaires ont une place spéciale dans leurs coeurs pour Trithereon et Shinare, les dieux de la liberté. Mais peu importe les dieux qu'ils endossent, les Xaositectes agissent indépendamment les uns des autres, même lorsqu'il s'agit de rituels religieux, qui tournent au grand n'importe quoi.

. . . .
Chaoteux et Guerre Sanglante

Ha ! Demander à un Chaoteux ce qu'il pense de la Guerre Sanglante, c'est essayer de saisir une feuille d'arbre en vol. On n'obtiendra pas de réponse valable

et celui qui insisterait serait plus azimuté que les Xaositectes eux-mêmes.

La faction abrite la liberté au plus véritable sens du mot, ne s'autorisant pas même le luxe d'une structure interne. Peut-être servent-ils un but plus élevé qu'ils n'en ont eux-même conscience mais, en surface, les Xaositectes n'ont d'intérêt à n'adhérer à rien – ce qui inclue la Guerre Sanglante.

Juste parce que ces biges sont chaotiques ne veut pas dire qu'ils sont du côté des tanar'ris – ils sont trop imprévisibles pour être loyaux à qui que ce soit. Et s'il prend l'idée à un Xaositecte de prendre les armes et de combattre pour l'un ou l'autre des camps, nul dout qu'il changera d'avis peu de temps après.

Non, comme toujours, les Chaoteux ont leur façon à eux, et le reste du Multivers peut aller se faire voir.

Si vous avez affaire aux Xaositectes

On raconte une histoire à propos d'un Xaositecte qui prit sur lui de changer de personnalité et d'objectif chaque jour. Un jour, il cessa de le faire, au motif que ce changement quotidien était trop organisé et prévu. d'autres affirmèrent qu'il n'avait juste plus d'idées de nouvelles personnalité. Que ce soit l'un ou l'autre, tout type peut comprendre pourquoi il est difficile de traiter avec les Xaositectes.

Même ceux qui ont une bonne nature changent constamment d'avis et d'opinions. Ce qui est dur avec les Chaoteux, c'est de les comprendre.

Parfois, ils seront tout à fait d'accord avec vous et vous ne le saurez jamais parce qu'ils branlent leur ratelier d'une manière tellement étrange. Il n'y a pas de façon certaine de comprendre la chanson des Chaoteux. Ça demande juste d'avoir les idées claires, l'esprit ouvert et pas mal d'expérience.

2. Appartenir à la faction

Comment reconnaître un Chaoteux ? La méthode la plus évidente est de chercher le symbole de la faction sur les habits d'un lascar. Si vous êtes plus patient, vous pourrer observer le personnage : à un moment ou à un autre, un Xaositecte fera quelque chose de façon désordonnée. Bien sûr, juste parce que quelqu'un agit de faction étrange ou ne respecte pas la loi ne signifie pas qu'il s'agit d'un Xaositecte. On pourra aussi s'en faire une idée en parlant avec un Xaositecte : bon nombre d'entre eux emmêlent leur syntaxe à un moment ou à un autre, d'autres plus souvent.

Enfin, un Xaositecte peut annoncer tout de go qu'il appartient à cette faction. Un petit nombre, même des azimutés, pourraient prétendre être membres abusivement.

Vous voyez, l'Harmonium n'apprécie pas les Chaoteux. Etre du côté du chaos va à l'encontre de leurs règles - alors ce jeu pourrait vraiment porter préjudice à un bige. Les Xaositectes n'aiment pas ceux qui font semblant, et plus d'un quoqueret s'est retrouvé remis aux bons soins des Hommes-Poussière pour s'être fait passer pour un membre de cette faction.

Interpréter un Xaositecte

Tout le monde a une anecdote à propos des choses étranges que les Xaositectes font ou disent. Et puis il y a eu une époque, il y a quelques années, lors de laquelle les Xaositectes ont agi "normalement" durant une semaine. Ça a vraiment choqué pas mal de monde, parce qu'on se demandait ce qu'ils préparaient. On s'est finalement aperçu qu'ils ne préparaient rien de spécial, c'était juste ce qu'ils voulaient faire. Les Xaositectes se disent que s'ils agissent chaotiquement tout le temps, ils deviendront prévisibles. Les militants, qui détruisent des trucs juste pour causer des ravages, se trompent. Etre chaotique n'est pas une excuse pour tuer gratuitement. La finalité n'est pas de répandre le chaos, mais de l'observer et d'en faire partie.

Beaucoup de lascars parent des chaoteux comme s'ils les connaissaient. C'est pas vrai. Personne ne connaît vraiment les Xaositectes - pas même les Xaositectes. Les membres de cette faction ont peu de traits en commun, les uns les autres.

Alignement

Pas grand besoin de le préciser, mais un Xaositecte doit être chaotique. Les actions révèlent toujours les tendances d'un factionnaire, un jour ou l'autre.

Les chaotiques mauvais agissent toujours cruellement et égoïstement, juste un peu plus erratiquement que la plupart.

Les actes « au petit bonheur la chance » des bons révèlent leur gentillesse.

Un lascar véritablement chaotique peut faire un acte mauvais un jour et un bon le lendemain, puis paraître neutre pendant quelques semaines. La plus grande partie est neutre : même ceux qui étaient bons ou mauvais au départ voient ces tendances s'effacer de leur comportement, qui ne faisaient que les distraire de la joie sublime du chaos.

Classes

Comme on pourrait le supposer, les Xaositectes attirent une variété de professions. L'alignement peut être rédibitoire pour certaines, comme les druides et les paladins, mais dans le chaos, on peut quand même trouver au moins quelques exemples d'un peu tout.

Pas mal de combattants intègrent la faction, parce que – comme tout mage dirait – la bagarre ne requiert pas beaucoup de concentration (*pour la même raison, peu de guerriers Xaositectes ont la persévérance nécessaire pour se spécialiser dasn une arme – Ed*). Les simples guerriers semblesnt les plus répandus, même si quelques rôdeurs solitaires s'y plaisent tout autant. Vous pouvez vous attendre à voir une grande proportion de roublards, également, comme ils ont généralement le comportement égoïste qu'aime une faction qui laisse chacun faire ce qu'il veut. Beaucoup de voleurs primaires apprécient les Xaositectes, parce que cette faction n'attend pas grand-chose d'eux.

Les prêtres chaoteux, quoiqu'inhabituels, sont toujours dédiés à une faction chaotique. La chanson veut que quelques-uns des prêtres Xaositectes les plus importants soient des potentiaires de ces puissances. Heureusement, les Xaositectes ne comptent pas beaucoup de magiciens, également, parce qu'étudier la magie requiert beaucoup de concentration, ce que la plupart des Chaoteux n'arrivent pas à faire. Cependant, comme la magie peut être un merveilleux facteur de chaos dans le cosmos, plus d'un Xaositecte devient magicien entropiste. La faction compte également quelques spécialistes en illusion, transmutation et invocation, mais peu d'autres écoles. Préférable de se tenir à l'écart de tels lanceurs de sorts. Un Xaositecte avec une épée est une chose, mais un qui peut lancer des boules de feu en est une autre.

Races

On peut pas dire que les Xaositectes ne comptent pas une majorité d'humains dans leurs rangs, mais à vrai dire ils n'ont une majorité de rien du tout : juste beaucoup d'humains et de githzeraïs et de bariaures et de tieffelins et de demi-elfes. La faction accueille aussi des membres de douzaines d'autres races, des minotaures aux slaades. Un groupe sans règles n'exclue personne.

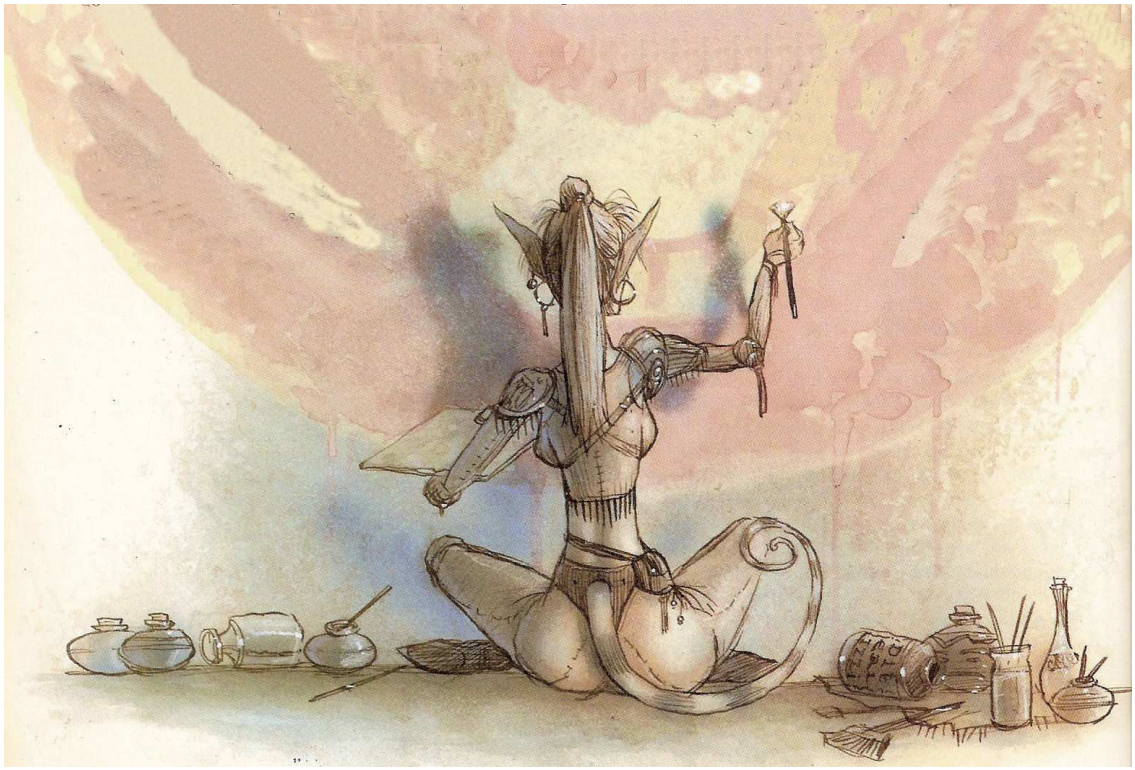
Rejoindre la faction

Intégrer une faction aussi chaotique requiert une sorte de procédure. Naturellement, cette procédure varie. Mais le détail qui reste constant est que les péquins qui veulent rejoindre la faction doivent être cooptés par un membre.

Habituellement, le membre qui valide l'admission d'une nouvelle recrue est un grossium, l'équivalent d'un factol ou d'un factor. Bien sûr, parfois un simple militant fait une admission et personne ne sourcille ; d'autres fois, un factor donne son accord et personne n'accepte le nouveau, comme si cela avait fait l'objet d'une discussion. Il n'y a ni rime ni raison dans cette méthode mais les gens disent que les chaoteux peuvent flairer le chaos (ou son absence) chez un nouveau membre. Un lascar qui est raccord avec eux est juste raccord, et tout le monde dans la faction le sait instinctivement (*la chanson murmure que personne n'a jamais admis Karan : un jour, il s'est juste pointé à Sigil en se déclarant Xaositecte et six semaines plus tard, il en devenait le factol – Ed*).

Parfois, un lascar doit passer des tests pour rejoindre la faction et parfois le sponsor Xaositecte dit juste « *d'accord* ». Quelques nouveaux membres ont à patienter pendant une période ou subir un entretien avec quelques chaoteux, d'autres doivent payer une cotisation pour entrer. Il arrive qu'un sponsor exige de l'aspirant qu'il s'habille de façon rigolote et qu'il réalise quelques gages azimutés par bizutage. Bien sûr, un lascar qui veut rejoindre la faction ne doit pas obligatoirement faire ce qu'on lui demande – parfois le sponsor Xaositecte désire plutôt qu'on lui oppose un refus.

Une fois reconnu « officiellement » membre, un lascar commence à aborer le symbole de la faction, pour que tout le monde connaisse son affiliation. Le symbole dit aux autres Chaoteux « *je veux savoir quand quelqu'un a une idée brillante, pour pouvoir me joindre à lui* ». Bien sûr, tout factionnaire peut toujours approcher une poignée de camarades du chaos et leur donner l'idée de quelque chose de nouveau et intéressant à faire – mais il ne revêt pas le



blason de la faction, les autres Xaositectes ne sauront pas forcément qu'ils peuvent le solliciter.

Existe-t-il des grades chez les Chaoteux ? Et bien, comme d'habitude, la réponse est « parfois ». Les Xaositectes sont une organisation spontannée, bancale, ses membres sont toujours occupés à une demi-douzaine de tâches à la fois, et prêts à les lâcher pour une proposition sympa.

Les nouveaux Chaoteux, ou militants, aiment juste provoquer le chaos et agir comme des azimutés. Tout le monde les voit : ils font juste de leur affiliation une excuse pour agir bizarrement, semblant vouloir tester littéralement tout et n'importe quoi, incapables de se concentrer plus de cinq minutes sur quoi que ce soit. Ils roulent pour eux-mêmes ou pour quiconque a une idée intéressante, peu importent les conséquences. Le truc, c'est que les militants essayent d'être le chaos plutôt que d'en faire partie. Même s'ils portent leur symbole de faction comme des badges, les militants sont peu respectés.

De temps en temps, un militant s'affranchit un peu et avance jusqu'à l'équivalent du grade de factotum, parfois appelé « *patron* ». Pour devenir patron, un lascar doit être accepté par d'autres patrons (à l'appréciation du MJ). C'est une validation officieuse, qui est donnée quand quand un groupe de patrons se joignent à d'action initiée par un militant (comme faire une course à travers le Quartier de La Dame pour faire des chatouilles aux gens avec une plume d'érynie) et y participent.

En effet, tout bige peut initier l'action d'un groupe de militants mais seul un lascar ayant l'étoffe d'un patron peut entraîner derrière lui des grossiums. Un péquin d'une autre faction peut reconnaître un patron à son air de commandant et à son petit groupe de suivants. Certains le suivent durablement, profitant des remous du chaos qu'il génère, d'autres le rejoignent et repartent plus ponctuellement.

Alors qu'ils sont de plus en plus en phase avec le chaos dans lequel ils sont pris, certains patrons peuvent ensuite prendre encore du galon (*là encore, le MJ décide de la promotion d'un personnage, sans lien direct avec son niveau de personnage – Ed*). Ces gens deviennent « *grands patrons* » - plus ou moins l'équivalent de factors dans d'autres factions. Les grands patrons catalysent véritablement le chaos autour d'eux. Ils se comportent à peu près comme les patrons normaux, conduisant des groupes de Xaositectes dans des projets particuliers. Mais un lascar observateur peut dire que les grands patrons ont plus de capacité au chaos que la plupart des patrons, et qu'ils peuvent agréger de plus grands groupes de suivants. De fait, les grands patrons arrivent à embarquer des patrons normaux avec eux et rassemblent différents groupes pour réaliser ce qu'ils

veulent. Le plus grand compliment qu'on puisse faire à un grand patron, c'est de l'appeler « *centre mobile du désordre* ».

Peut-être une demi-douzaine de grands patrons vivent à Sigil et ailleurs, comme dans la ville de Xaos, aux limites de l'Outreterre. Certains sont factors depus des mois et des années. D'autres ne le restent qu'une heure ou une semaine. Certains des plus connus prennent le relai lorsque Karan en a marre d'être factol. L'un d'entre eux est le célèbre grand patron Mordrigaarz Antill (*qui apparaît dans le scénario « La Frontière de l'Infini » -Ed.)*

. . . .

Capacités de faction

Tous les Xaositectes peuvent utiliser *babil* (le contraire du sort *compréhension des langues*) une fois par semaine pour rendre confuse tout communication verbale à 18m. Les militants utilisent cette capacité dès qu'ils le peuvent, que cela soit utile ou pas.

Le statut de patron donne des capacités spéciales liées au chaos. Un patron de 5ème niveau ou plus est protégé par l'équivalent d'un sort de *antidétection* contre les sorts lancés par des prêtres ou des magiciens loyaux.

Un patron de 9ème niveau peut irradier la *confusion*, comme le sort de magicien, une fois par jour sur un rayon de 6m. Ses effets durent 2d6 rounds, les personnages loyaux dans la zone d'effet ayant un malus de -2 à leur jet de sauvegarde.

Les grands patrons ont des capacités supplémentaires, par rapport aux patrons normaux. Le MJ doit déterminer cette capacité : soit l'équivalent d'un pouvoir de *sceptre merveilleux* une fois par jour, soit *déguisement* trois fois par jour, ou encore être victime d'un *déguisement* involontaire et d'une durée aléatoire. Il peut s'apercevoir soudainement qu'il peut utiliser un pouvoir similaire à *création mineure* trois fois par jour ou acquérir un *serviteur invisible* (comme le sort de magicien).

Le MJ doit allouer ces capacités en fonction de la personnalité et des compétences du personnage, en prenant garde de ne pas faire du PJ le centre du pouvoir dans la campagne et en changeant la capacité de temps en temps. C'est comme ça que le chaos fonctionne. Rien ne reste indentique pour longtemps.

Tous les factionnaires ont aussi des pouvoirs supplémentaires, à des degrés divers.

Quiconque branle son ratelier comme les Xaositectes le fond doit bien être un peu azimuté, n'est-ce pas ? Et bien peut-être pas : rien de mieux qu'un Xaositecte pour expliquer ça : « *Je suis pas fou. Je fais plutôt ce qui me vient naturellement, en accord avec la nature aléatoire du Multivers* ». Lorsque les Xaositectes utilisent leur langage désordonné, ils changent l'ordre des mots dans la phrase. Un autre Xaositecte peut comprendre ce langage en réussissant un jet d'intelligence DD10.

Les militants essayent d'utiliser la syntaxe emmêlée des Xaositectes mais ils ne sont pas très bons quand ils le font : ils parviennent à inverser quelques phrases ou d'en mélanger une courte. Mais ils ne font qu'essayer. Encore et encore. Un patron peut utiliser des séries de phrases entières de langage emmêlé – mais juste une partie du temps. S'ils l'utilisaient sans arrêt, les militants ne pourraient pas les comprendre (à l'inverse, s'ils ne mélangeaient jamais leur syntaxe, les militants les comprendraient tout le temps, et ça n'irait pas non plus). Bien sûr, les grands patrons peuvent parler de façon mélangée quand ils veulent.

Une chose étrange à propos des Xaositectes : ils savent où sont les choses. Certaines personnes vivent dans un vrai foutoir mais savent exactement où se trouvent toutes leurs affaires. Les Xaositectes, avec leur sens inné du chaos, savent où tout est rangé dans le Multivers. Si quelqu'un perd quelque chose, il y pire idée que d'aller demander à un Xaositecte où l'objet perdu est passé.

Bien sûr, les Chaoteux qui cherchent quelque chose en particulier se condamnent à ne pas le trouver. Ils ne sont pas bons quand il s'agit de chercher, ce qu'ils savent faire, c'est savoir instinctivement où ça se trouve. Voilà comment ça marche : un péquin qui perd quelque chose doit juste demander directement à un Xaositecte sans préalable : « *où est l'épée que j'ai perdue la semaine dernière ?* » Si elle a réellement été perdue, le Chaoteux peut savoir où elle est (*si le MJ réussit pour le Xaositecte un jet de sagesse DD15 -Ed.)*. Bien sûr, le Chaoteux n'est nullement obligé de révéler ce qu'il sait. De plus, un personnage ne peut pas utiliser cette capacité pour trouver un objet que quelqu'un a délibérement placé quelque part. Là, c'est vraiment perdu. Le seul cas dans lequel le PJ peut trouver un objet volé, c'est quand le voleur l'a lui-même perdu.

Les Xaositectes ayant le meilleur instinct sont ceux qui sont le plus proche d'achever l'unité avec les forces du désordre. Le MJ peut ajuster le DD en fonction du grade du personnage dans la faction (*un militant doit réussi un jet de sagesse DD15 tandis qu'un grand patron n'a qu'un DD10 –Ed).* Le MJ peut aussi modifier le jet en fonction de l'interprétation du personnage.

De plus, les personnages cherchant des informations sur des objets perdus pourraient ne pas obtenir les réponses qu'ils attendent du chaoteux. Parfois, un militant de la faction donne l'exacte localisation avec toutes les précisions : « *c'est à cinq pas juste en face de la porte de côté des Voiles Noires, dans le Bas-Quartier de Sigil* » ou ne donner qu'une réponse générale : « *c'est à côté d'un arbre* ». Le Xaositecte peut décider quel degré de précision donner à sa réponse, ou le MJ peut baser la précision et la pertinence de la réponse sur le grade du personnage dans la faction.

Désavantages de faction

Les Chaoteux sont voués au pouvoir du Chaos. Ceci les empêche de fonder une entreprise, de bâtir une forteresse, de lever une armée, voire d'entreprendre toute action qui demande de l'organisation et de la discipline sur le long terme. D'ailleurs, ils parviennent tout juste à maintenir la cohésion de leur faction.

3. 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 Boule-versement, 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.

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 factionnaires 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 évènements 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 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 Chiffronniers. 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 contrecarer 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 ?

4. Quartier général et refuge

La Ruche

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.

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 itinérent 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 trainent 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 dance 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 factionnaires 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 secteurs. Le reste du quartier de la Ruche est aussi rempli de taudis, mais il semble moins chaotique que cet épicentre, qui a donné son nom au quartier.

Le bar de Tremblote Lavender

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.

5. Les grossiums

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 plait.

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 factionnaires 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 depend 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 apparament 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 (*épée longue de feu intense +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 (*dague venimeuse +1*, 1d4+5, 19-20/x2, empoisonnement DD14) ou +21/+16/+11/+6 (*faux de tonnerre,* 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, fracassement, hébètement à* volonté), *changement de plan* (1/jour*), armure d'inertie*, RM, vision dans le noir (18m) ; AL CN

Jets de sauvegarde : réflexes +16, vigueur +12, volonté +8.

Caractéristiques : force 18, dextérité 25, constitution 18, intelligence 14, sagesse 17, charisme 18.

Compétences : bluff +7, escalade +6, diplomatie +10, contrefaçon +4, renseignements +7, discrétion +8, escamotage +24, intimidation +10, connaissance (plans) +6, déplacement silencieux +8, psychologie +8, utilisation d'objets magiques +17

Dons : attaque en finesse, attaque en puissance, cible mouvante*, enchaînement, succession d'enchaînement, science de la destruction, course, esquive, souplesse du serpent, expertise du combat, attaque en rotation, science du combat à mains nues.

*don du *Codex Martial*

Possessions : *épée longue de feu intense +1* (18315 p.o.), trident en adamantine (m, 3315 p.o.), *dague 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 métal +4* (32170 p.o.), *amulette d'armure naturelle+4* (32000 p.o.), *bracelets d'armure+6* (36000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 138740 p.o.

Capacités de faction : *babil* 1/jour ; *antidétection (*contre prêtre ou magicien loyal) ; *confusion* ; *trouver les choses perdues* (jet de sagesse DD5) ; *création majeure* 1/ jour.

Faiblesse de faction : ne peut pas conduire un projet à long terme.



Tremblote Lavender

C'est une entropiste de 1er ordre. On dit qu'elle aurait reçu l'enseignement du mage Hornung l'Anarchiste (qu'elle a converti à sa faction depuis près d'un an) et par Nahal l'Incorrigible, l'apprenti d'Hornung. Avec sa magie, elle rénove sa taverne, jetant parfois ses sorts au hasard, en attendant de voir quel effet en résulte.

Cette demi-elfe a des cheveux sombres et courts. Elle porte des couches de vêtements de différentes couleurs. Une longue cicatrice sur la partie droite de

son visage altère sa beauté. Elle utilise parfois du maquillage pour mettre en valeur sa cicatrice.

Elle peut avoir l'air belle si elle en a envie (c'est-à-dire la plupart du temps) et elle est très volubile, refusant de tolérer les gars qu'elle trouve ennuyeux. Elle s'en va quand elle en rencontre, ou alors elle n'hésite pas à utiliser ses sorts. On l'a vue jeter *confusion* dans sa propre taverne juste pour voir l'effet que ça fairait Elle aime le chaos et tout le reste semble la laisser indifférente.

La taverne semble garder de l'intérêt pour Tremblote, même si elle se barre de temps en temps quand elle en ressent l'envie. Elle ne recrute jamais de Xaositectes, sachant à quel point ils sont peu fiables (elle peut en prendre en interim à l'occasion). La plupart de ses employés sont des béjaunes, fraîchement débarqués à Sigil.

Tremblote Lavender ; femelle demi-elfe ; magicienne niveau 9 ; Planaire ; grand patron des Xaositectes ; humanoïde de taille M ; FP 9 : DV 9d4+27, pv 45; Init +3 ; VD 9m ; CA 19 (pris au dépourvu 16, contact 19); attaque au corps-à-corps + 6 (dague (m), 1d4+1, 19-20/ x2) ; Attaques spéciales : Particularités : capacités de faction, vision nocturne 18m, appel de familier, sang elfique ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

Jets de sauvegarde : réflexes +6, vigueur +6, volonté +7.

Caractéristiques : force 13, dextérité 16, constitution 16, intelligence 18, sagesse 13, charisme 16.

Compétences : art de la magie +16, concentration +15, connaissance (factions) +16, connaissance (mystères) +16, connaissance (plans) +16, connaissance (Sigil) +16, détection +2, diplomatie +5, fouille +5, perception auditive +2, renseignement +5.

Dons : prestige, dispense de composantes matérielles, magie de guerre, incantation silencieuse.

Sorts (4/5/5/4/3/1, NLS : 9, DD 14+ niveau)**:** 0ème niveau : *son imaginaire, ouverture/ fermeture, illumination, message* ; 1er niveau : *alarme, déguisement, charme-personne, couleurs dansantes, projectiles magiques* ; 2ème niveau : *modification d' apparence, image miroir, rire irresistible de Tasha, lueurs hypnotiques, bébètement de monstre* ; 3ème niveau : *rapidité, vol, éclair, invisibilité* incantation silencieuse ; 4ème niveau : *métamorphose, immobilisation de personne* en incantation silencieuse, *sphère d'invisibilité* en incantation silencieuse ; 5ème niveau : *brume mentale*.

Possessions : *bracelets d'armure* +6, dague (m), fronde et 32 billes.

Capacités de faction : *babil* 1/jour ; *antidétection (*contre prêtre ou magicien loyal) ; *confusion* ; *trouver les choses perdues* (jet de sagesse DD10) ; *effet de sceptre merveilleux* 1/ jour.

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 reconnut 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, grand patron 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 : *babil* 1/jour ; *antidétection (*contre prêtre ou magicien loyal) ; *trouver les choses perdues* (jet de sagesse DD5) ; *création majeure* 1/ jour.

Faiblesse de faction : ne peut pas conduire un projet à long terme.

6. 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 azimuté 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 azimutés et ils se servent de ça. La plupart des chevaliers de la gueuserie, s'ils ont le choix, préfèreront empailler un puissant guerrier qu'un azimuté maigrichon, parce qu'ils pourront au moins avoir une idée de la réaction du guerrier ; les azimutés 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 destructurée sur la surface qu'elle a choisie. Il n'a pas fallu longtemps pour que d'autres factionnaires 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 Chiffronniers 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 azimuter 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 évènement survienne – généralement un évènement 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.

XVI. 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.

1. 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.

2. 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.

3. 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.

4. Les Gardiens

Cette faction vient des Elysées et se base sur la façon d'agir des guardinals. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.



9. Les Mathématiciens

Cecte 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.

10. 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.

11. 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.

12. Les Filles de la Lumière

Quartier des Gratte-Papier

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 évènements 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 prêchent 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 malfaisant 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.

XVII. Les Externes

Autrement appelés les Primaires ou les Béjaunes

Philosophie. Aucune - pas de faction, pas de philosophie. Leur nom suffit à les définir - les Externes sont de simples aventuriers venus du Plan Primaire, des gens extérieurs aux plans qui ne comprennent rien aux factions, aux philosophies afférentes, et ainsi de suite. Ils se moquent de connaître le sens du Multivers. Cela ne leur interdit pas d'être curieux, mais ils ne participent pas au débat incessant qui fait rage à travers les plans.

Les Externes professent souvent des opinions singulières, du moins d'un point de vue planaire. Ils caressent souvent l'idée que leur monde est le centre du Multivers, que leur royaume est le joyau du Multivers ou que leur dieu est la plus grande puissance de toutes. Les planaires se gaussent des théories fumeuses des Externes, mais ceux-ci ont les moyens de se venger de ceux qui les chagrinent.

Plan d'influence principal. À l'évidence, les Externes sont plus forts sur le Plan Primaire, surtout sur leur monde natal dans ce plan. Ils n'ont aucun quartier général à Sigil.

Alliés et adversaires. Les Externes n'ont *a priori* ni amis, ni ennemis. La plupart des factions ont envers eux une attitude ambivalente. Libres du carcan philosophique des plans, ils peuvent aussi bien faire des recrues que des adversaires. La réaction la plus extrême qu'ils puissent déclencher est un sentiment de pitié devant leur ignorance.

Eligibilité. Tout bougre venu d'une campagne primaire est considéré comme un Externe.



Bénéfices. Tout Externe obtient les divers bénéfices des personnages primaires. De plus, à Sigil, on engage souvent les Externes comme mercenaires, car leur absence d'allégeance aux factions apparaît comme un avantage.

Restrictions. Les Externes ne sont pas sujets aux restrictions des divers profils de faction.

Chapitre Deux

Les personnalités

1. Adamok Ebon

Quartier des Guildes, au pub de "la grosse chandelle" ou à l'auberge du "nid de plume".

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 pétrôle. 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 Qartier 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 chasseuse 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 voie 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 cour 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'Ilsensine 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 Cageux qui utilisent ces cadavres pour leur viande, leur fourrure, pour la fabrication de joyaux, 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 Seamusxanthuszenus. 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.

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 tuer.

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 JdS 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 immunisé 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* ; 2ème niveau : *grâce féline, soins des blessures modérées* ; 3ème 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

2. 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'emporte 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.

3. Antralius et Bb'bray

Bas-Quartier

Antralius (Planaire/ Ø baatezu [osyluth]/ DV5/ LM) et Bb'bray (Planaire/ Ø tanar'ri [babau]/ DV 8+14/ CM) forment un duo parfaitement invraisemblable. Ils font tous les deux parties des forces de l'ordre pour la Guerre Sanglante, et même s'ils servent chacun pour des camps opposés, ils semblent ne pas se détester.

Antralius est un osyluth qui a fui du monde souterrain de Baator, sous le motif que sa conscience l'empêchait de pousser plus longtemps d'autres baatezus à une mort certaine entre les mains des troupes tanar'ris. Précautionneux et ennuyeux, Antralius parle lentement, avec une voix bourdonnante et il paraît toujours sensible aux besoins des autres.

Bb'bray est un babau, un policier squelette des Abysses. Lui aussi prétend s'être libéré du joug de la Guerre Sanglante, rejoignant Sigil pour trouver des alliés pour arrêter la violence.

L'histoire veut que ces deux-là se soient rencontrés dans la Ruche et aient cherché à mettre de côté leur haine raciale suffisamment longtemps pour parler ensemble. A leur surprise, ils se trouvèrent une parenté spirituelle et jurèrent d'œuvrer ensemble pour mettre fin à la Guerre Sanglante. Depuis ce jour, Antralius et Bb'bray ne se séparent plus, comme s'ils étaient tous deux effrayés que l'autre ne s'effondre sans un soutien constant. Le fait est qu'ils se sont sauvés mutuellement la vie en de nombreuses occasions, parfois aux dépends de leurs anciens compagnons respectifs. Une fois, Antralius massacra un cornugon qui cherchait la bagarre, et Bb'bray tua une paire de vrocks pour sauver la peau de l'osyluth.

On voit souvent ce duo dans le Bas-Quartier, en train d'essayer de mettre en garde les passants contre les maux de la Guerre Sanglante, leur voix s'élevant au-dessus du brouhaha pour être entendus et compris. Ils sont parvcnus à détourner quelques uns de leurs frères de la Guerre, et ils essayent de barrer la route au recrutement dans Sigil.



Des personnes soupçonneuses disent que les deux fiélons sont des agents doubles, travaillant en secret l'un contre l'autre, tout en proclamant leur amitié en public. D'autres pensent que seul l'un d'entre eux se joue de l'autre, mais sans être capable de se mettre d'accord sur lequel est le manipulateur, lequel est la victime. En tout cas, tout le monde à Sigil s'accorde pour dire qu'ils n'ont jamais vu si étrange duo émerger de la Guerre Sanglante.

4. 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 massacrer 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 abbatus 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 réfreiner. 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 Gigantesque, 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 (pinces 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 vrocks (50% de succès) ou un autre glabrezu (avec 20% de chances). Ce pouvoir est équivalent à un sort du 4ème 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).

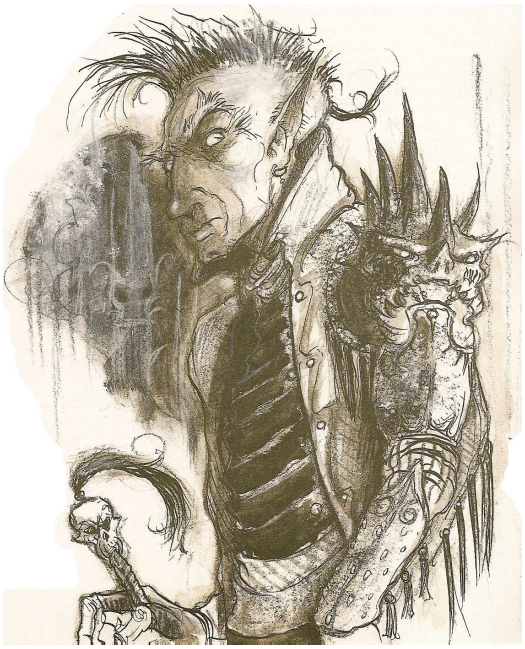
Compétences : Archibald bénéficie d'un bonus racial de +8 aux tests de détection et de perception auditive.

Possessions : *anneau d'adaptation élémentaire* (24000 p.o.), *amulette d'armure naturelle +5* (50000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 74000 p.o.

5. Artagel le Contrebandier

Quartier du Marché



Artagel le Contrebandier (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 4/ Marqués/ Chaotique Neutre) peut vous obtenir tout ce que vous voulez. Tieffelin petit et puissamment musclé avec un rire court, Artagel travaille à Négoce, mais il a une petite boutique dans le Bazar du Quartier du Marché. D'un autre côté, ce matois voyage tellement qu'il est difficile de savoir s'il y a un lieu qu'il considère comme chez lui.

Artagel n'a pas honte d'admettre qu'il fait de la contrebande. En fait, il se vante de sa capacité à passer au travers de tout contrôle, inspection, tout en gardant sa marchandise au complet, prête à être livrée.

Ceux qui font affaire avec Artagel doivent se préparer à cracher au bassinet. S'il s'arrange pour que les marchandises finissent entre les mains de leur propriétaire, il leur fait payer un minimum de 500 pièces d'or par objet. S'il est engagé pour transporter une personne vers un lieu sûr, le prix peut monter jusqu'à 1000 pièces d'or ou plus par personne, selon le niveau de danger.

Artagel fait payer cher, mais le prix en vaut la chandelle. Il n'a jamais amené quiconque au mauvais endroit, ni livré une marchandise dans les mauvaises mains, et c'est rare – particulièrement pour un tieffelin.

6. 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 impressionant 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 complétement 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 redescente 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…

7. 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 sont 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.

8. Autochon le sonneur de cloches

Quartier de La Dame, au Palais du Bouffon

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'amusent 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 était 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.

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. Quoi qu'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.

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 (*cime-*

terre 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 JdS de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition. Jet de sauvegarde contre les charmes qui n'en autorisent pas ; *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 +6 à ses jets de renseignement sur le Grand Bazar ; +4 aux jets de psychologie contre le bluff ; deux fois plus de chance d'être secourue en cas d'agression.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs et dans les autres instances officielles.

9. Marchosias Chou

Localisation inconnue

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 spontannément 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 réfèrence 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 demandez 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 cour 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'arrivait 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 sû 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. Apparramment, 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 opére (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'abrod, 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 apparramment aidé le diantrefosse Bel à se débarasser 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

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 annoné 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 parait 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 dûe 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 évènement 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 Cageux 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 concurentiel 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 hobgobelin 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 biscornues 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.

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 draîne 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 draîner. 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 cour 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 ?

10. Capitaine Danahis

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'aquitait 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 mené en parrallèle. 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 évènements 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).

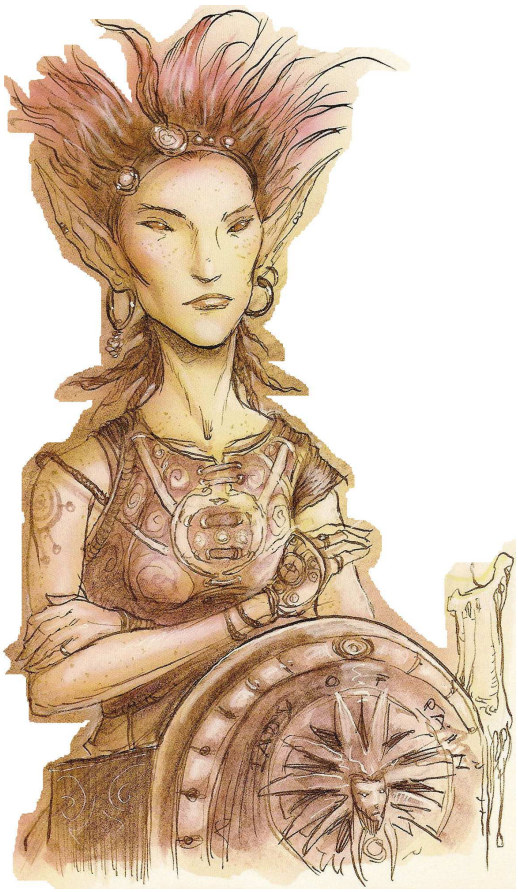
Les supérieurs du capitaine Danahis autant que sa famille se posent des questions sur elle. Personne ne sait vraiment si elle a accepté de mettre de côté ses idéaux par ambition (ce qui signifierait peut-être qu'elle tait beaucoup de choses pour garder sa place et même avancer). Il est possible aussi 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 » ?

11. Cirily

En train de parler au Trianon, à la Chambre des Orateurs ou dans n'importe quel lieu public de la ville.



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'appelerait 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 interviens 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 pestilence 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 drechtes 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 débarasser 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 Cageux ?*

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 éhontés 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* !

Personnalité : émouvante, arrogante et confiante

Comportement : Cirily essaye toujours de garder une attitude calme et confiance, mais il lui arrive facilement de s'énerver 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 prompte 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.

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 ; inititiative +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 théatrale), 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 githzeraï, le baatezu et le commun des plans

Dons : attaques réflexes, parade de projectiles, attaque en finesse, prestige, science du combat à mains nues, talent (représentatation (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 JdS 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 : *bénédiction, 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 : *ancre 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 claque 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.

12. 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.

13. Djherk'nlarr

Quartier des Gratte-Papier, en train de vendre des cartes dans les tavernes ou n'importe où dans la Cage

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 githzeraï, particulèrement auprès des béjaunes), 1M80, trappue, un grand visage alongé 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 pèches 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 vétue 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'nlarr, même s'il n'est pas sûr que ce soit son véritable patronyme. Elle se présente à ses victimes sous le nom de Djhek'nlarr, Djehk'rackrir, Djhek'faa et Pnorr (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'nlarr 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'nlarr 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'nall 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 châtiment n'est connu que de La Dame elle-même). La manière dont Djhek'nlarr 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'nlarr 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 plusen lisant l'avis de recherche qui le concerne) est une des victimes de Djhek'nlarr, 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'nlarr. 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 interpelées en ont fait la descritpion approximative.

Il faut remarquer que pour tendre sa toile, Djhek'nlarr 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'nlarr 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'nlarr 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 Dédales.

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 Dédales 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 Dédale 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 Dédale personnel), appelez directement un garde de l'Harmonium.

Ne pas agir ainsi fera de vous son complice.

Par Ordre du factol Sarin

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 faira 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.

Djhek'nlarr ; femelle githyanki ; guerrière niveau 7, magicienne niveau 4 ; Planaire ; Libre Ligue ; 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 Dédales. 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 Dédale.

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 JdS de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition. Jet de sauvegarde contre les charmes qui n'en autorisent pas ; *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 +6 à ses jets de renseignement sur le Grand Bazar ; +4 aux jets de psychologie contre le bluff ; deux fois plus de chance d'être secourue en cas d'agression.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs et dans les autres instances officielles.

14. 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 azimuté 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 coprs. 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'Infirmerie 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 ; Signe de l'Un ; 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 luminescent 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 JdS 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 perde 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*.

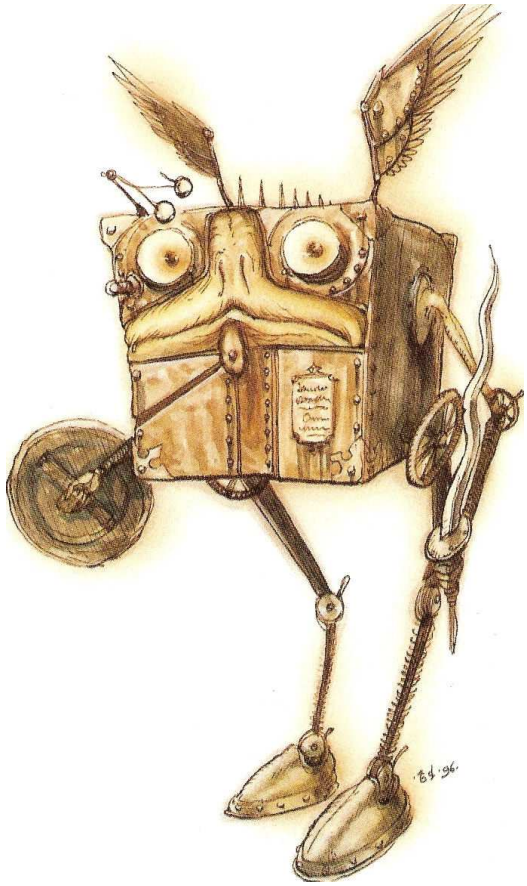
Capacités de faction : droit à un JdS de Volonté automatique contre une illusion de nature magique.

Faiblesses de faction : malus de 1 à ses jets de représentation, bluff et tout ce qui a trait au Charisme en général.

15. L'Escouade des Renégats

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. Aprés 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 aprés 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 immédiatemment 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 chassaient (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. Aprés 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 "*pentadrone 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.

16. 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.

« 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 vétu 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 ferronier ? 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 secrétement 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 Shemeshka 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.

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 délibéremment) 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.

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 ; *création mineure* 1/jour.

Faiblesse de faction : ne peut pas contrevenir à la loi.

17. Farrow

N'importe où dans les rues de Sigil, selon la personnalité

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. Apparamment 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 précisement vers la Cité des Portes. Farrow atterit 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 Négoce – 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 le 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 préférait 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 débarasser, comme il semblait être devenu azimuté. Mais elle passa plusieurs semaines à l'observer, pour apprendre quels évènements 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 personalités.

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 soudoie, 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 *souhait* 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.

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 réfugit dans son quartier général.

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 : *lueur 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 : *infiltration :* peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des factionnaires), +2 à toutes ses compétences de roublard.

Faiblesses de faction : ne peut pas posséder de titre ; doit consacrer 90% de ses revenus au fonctionnement de la Ligue ou aux opprimés.

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 Damrod, 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 déposséder 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 Mahl, 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 privé 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.

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.

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 *: bénédiction 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 : ne peut refuser un ordre de ses supérieurs hiérarchiques.

- 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.

- 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.

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 nouveauté et n'accordant que peu d'attention à tout le reste.

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 JdS contre les poisons ; +4 aux jets de psychologie pour détecter les mensonges (+8 contre des membres de la même race) ; *toucher sensoriel* 1/jour.

Faiblesses de faction : 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 inapropriée. Les hordes 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.

18. 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 négocierez 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 caguer 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.

19. Le Grixxit

En train de vendre des cartes et des informations à la taverne du Rat Tacheté, dans le Bas-Quartier. Le reste du temps, elle rôde dans les rues pour détruire des portails.

« 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 Vanaheim, 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 ma 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. »

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.

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.

Bas-Quartier, Le Pentacle

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 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 (appellé « le Goin »), a d'ailleurs vu ses nombreuses pages remplies, tant et si bien que le gardien du livre, le diablotin 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 proptiété 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'endoit 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 prés 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.

Un peu partout dans Sigil, selon le déguisement qu'il revêt, mais la majorité du temps en train d'attendre Shemeshka la Maraudeuse à la Roue de la Fortune (sous la forme de son laquais Colcook).

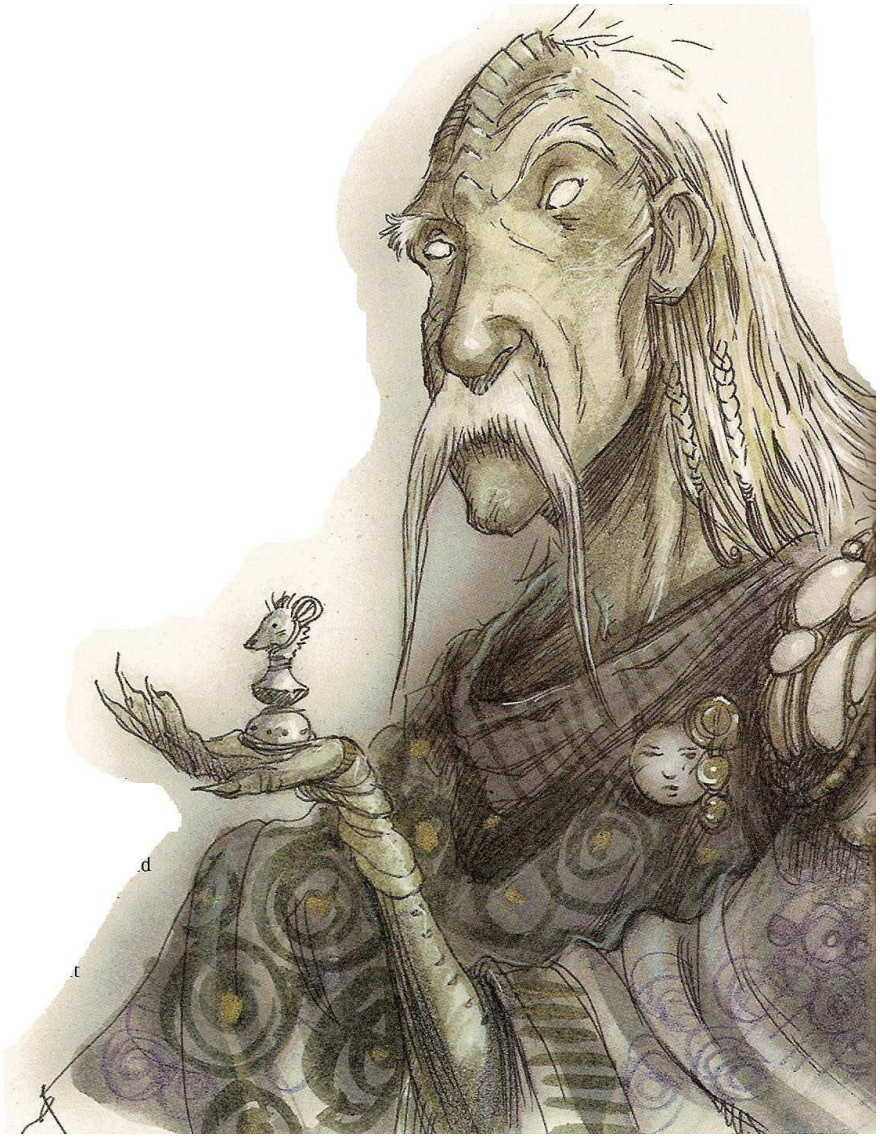
« Ce n'est pas La Dame des Douleurs qui maintient la paix à Sigil. C'est moi.

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 saoûl 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 inaproprié, 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 Œrth 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 horde 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 effrenée 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 Shemeshka 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. »

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.

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.*

22. Jeremo, « le fou de La Dame »

Quartier de La Dame, Palais du Bouffon

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 bariaures, 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 rombhoïde*) ; 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 (*rapière 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 (*rapière 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 rhomboïde*), volonté +10.

Caractéristiques : force 15, dextérité 17, constitution 13 (15 *pierre ioun rose rombhoïde*), 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 rombhoïde, rapière sanglante +3, arc long composite +1 (+2), carquois d'Ehlonna*, 60 flèches de maître, *bottes de rapidité, cape elfique, heaume 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 Keoghtom, 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 parfai-

tement tous les rébus grace 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 déchiqueté 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 généroristé 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 transmets 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.

23. Jovius

Un peu partout dans la Cage, souvent au Temple de Brihaspati

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 couvrirent 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 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 invonlontairement le soltif 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 raffermit 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 complétement 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 espére.

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 fairaient 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 !

24. Julius le Symétrique

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 a peu près tous), on peut supposer que Julius, bien qu'étant certainement plus intelligent et cultivé que ses congénéres jinxkins (comme on appelle couramment les jermlaines), a gardé la propention 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 ravaler 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 : c*e 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 Shemeshka 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 n'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 espéces. 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 connaîs 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 célébre (ou tristement célébre) 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 toute façon, 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

25. Kihlans

Suppliant/ githzerai mâle/ Sensat

« Kilhans est un bon bougre, bien qu'il ait un penchant prononcé pour la mélancolie. Voyez-vous, ce lascar n'est jamais qu'à motié 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. Kilhans 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 Cageux, 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 interessé 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 tyranœil 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 saurai 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 Kilbans 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 succés 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 Grixxit 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

26. Kiso et Cendre

La Ruche

….
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 aphoticaires et de négociants en plantes reMilitants.

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 cour 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… [*reprend 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 (Œrth)/ 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 top.o. 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 préoccuppé 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'Œrth…* » ah, écoute celle-là, bige : « *…une Guerre pour mettre fin à toutes les guerres a détrui 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 immédiatemment 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 toute façon, 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 proccesus, 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 dégoutant…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 éventuellemnt 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 toute façon…

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.

27. 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.

« 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 vertue des commandements de notre Seigneur Anhur. 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 honneur) 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 !?

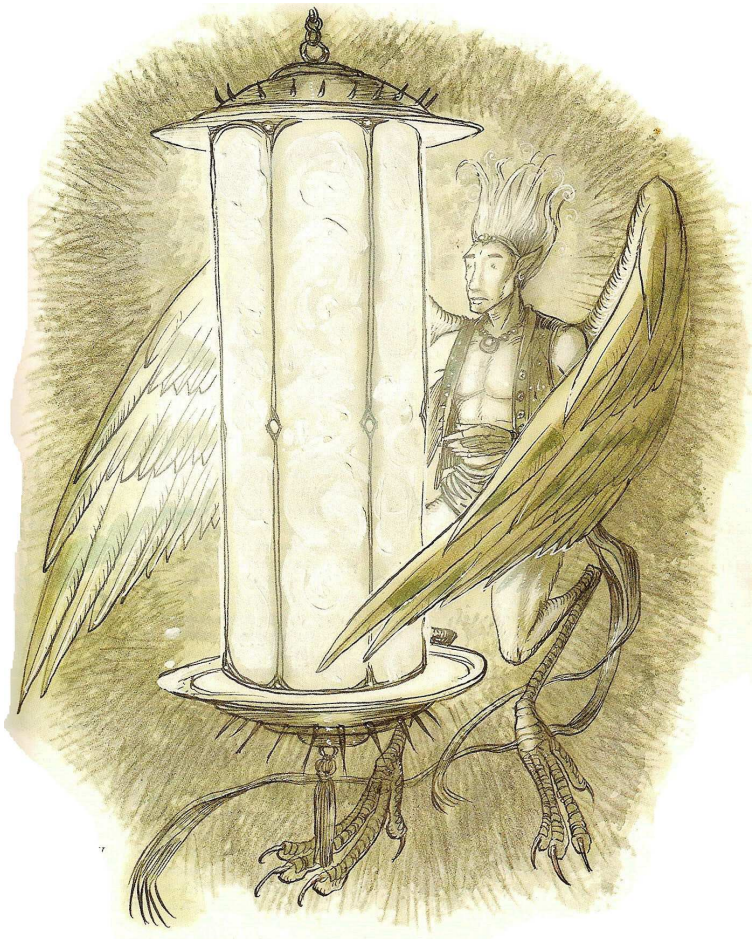
Il était déterminé à tous nous convaincre. Il nous a réellement forcés à lui tourner le dos. Bien sûr, le Seigneur aasimon ne prit même pas la peine de l'écouter. Et c'est ainsi que Koe reçut sa punition. Nous ne savons pas où il est, mais il est plus qu'évident qu'il doit être seul. Il est probable 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 aménera 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'assure 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 toute façon. 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 guardinals 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 apprecié 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 réglo ? 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 maintiends 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 débarasser 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

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.

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.

28. Kylie

Un peu partout dans Sigil

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, 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 Cageux 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 aménera 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 discrétement, 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'interrompront 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 désoeuvrés. 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 débourser.

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.

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 quicon-que la provoque. Son *épée courte de rapidité* lui permet d'attaquer toujours en premier et sa queue lui donne une 2ème 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.

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, crochetage +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 aux JdS de volonté contre les sorts et effets de charme et coercition. Jet de sauvegarde contre les charmes qui n'en autorisent pas ; *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 +6 à ses jets de renseignement sur le Grand Bazar ; +4 aux jets de psychologie contre le bluff ; deux fois plus de chance d'être secourue en cas d'agression.

Faiblesses de faction : n'est pas représenté à la Chambre des Orateurs et dans les autres instances officielles.

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 (JdS 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.

29. Krr'k'akar

La Ruche

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 désépérés 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'extaordinaires 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 Cageux 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…

30. 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.

31. Juge Limace Bavarde

A la Cour du Malheur, sur le Plan d'Energie Négative (dont l'entrée est dans le Bas-Quartier).



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 fréné-

tiquement 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.

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 bien-séance 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 draîne 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.

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), bluf +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 vrocks, 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. JdS volonté DD 22 ou hébétement 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.

Capacités de faction : *Trève des Morts*, aucun mort-vivant ne l'attaquera sans provocation ; *commander les morts-vivants*, comme un prêtre de niveau 14.

Faiblesses de faction : toute tentative de ramener Skall à la vie a 50% de chances d'échouer.

32. Lissandra la Chercheuse de Portails

On peut trouver Lissandra n'importe où dans Sigil, même si elle tourne souvent autour des portails connus.

« *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 réflêchir. Elle y passa les mois suivants à compulser les parchemins, grimoires et autres diagrammes traitant des portails.

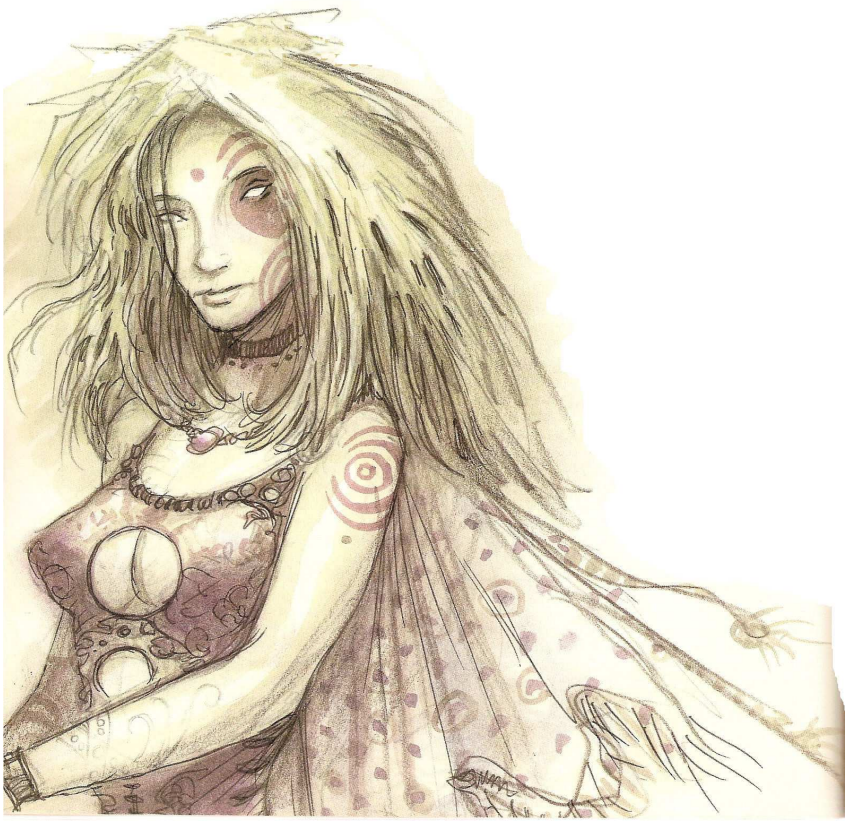
La faction s'était presque résolue à l'initier lorsque Lissandra décida que sa soif de connaissance concernant les portails était satisfaite et qu'elle décida de s'en aller. On lui avait assigné la tâche de classer et d'organiser les livres en paiement de son droit d'accès à la bibliothèque. Lissandra 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 mains 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 ricanne 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.

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. Patiente 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.

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, comprébension 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, perception de la distortions, 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 (JdS 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 : *infiltration :* peut se faire passer pour un membre de n'importe quelle faction sans être détecté (statut social, accès au quartier général, soutien des factionnaires), +2 à toutes ses compétences de roublard.

Faiblesses de faction : ne peut pas posséder de titre ; doit consacrer 90% de ses revenus au fonctionnement de la Ligue ou aux opprimés.

33. Llysadia et Collisis

Llysadia

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 Sphéres 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'*invisibilté*. 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 cosmopolites, 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 diablotins 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 diablotin 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 diablotins 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 oberve 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 contôle. De plus, les diablotins 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 Diablotins 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 espèrer 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 extrémement vieille, même selons 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 diablotin Gynax (Planaire/ diablotin 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 diablotin 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 diablotins 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 diablotins 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 derière l'idée du livre de sort public, qui propose gratuitement le sort de *familier*. Elle espère faciliter aux jeunes mages l'invocation de diablotins 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

Collosis 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'Cageux gardent leur calme quand les pas du géant font trembler leurs maisons, et ce dernier se fraie toujours un chemin, au final. C'est Collosis 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. Inquiéte que la créature mécanique puisse dysfonctionner, Llysadia n'a épargné aucune dépense auprés 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…

Collossis ; 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 ; Paticularité : 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 Collossis.

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).

34. Ly'kritch

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).

« 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 démombre – 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 démombres.

- 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 démombre 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 emeuraude 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 démombre ? 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 fermais 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 souvienne 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 démombres. 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 démombre, 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 réllement 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 démombres 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 démombre 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.

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.

Ly'kritch, mâle démombre, extérieur (Chaos, intangible, Mal) de taille M, démombre, 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 démombre touche un adversaire de taille M ou moins avec ses deux griffes, in 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 démombre peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser ses griffes pour maintenir l'ennemi (malus de –20 au jet de lutte, mais le démombre 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 démombre 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 démombre 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 démombres. 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 démombre 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 démombre 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 démombre 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'affablissement temporaire de caractéristique, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

Intangible : le démombre 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 démombres, 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.

35. 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 zeck, 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 écervelés 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 dûement exécutée sur la place des Suppliants.

Le récupérateur qui ramena son cadavre à la Morgue (le vieux Herteck, un modrone) se retrouva plus que perplexe quand il s'aperçut qu'un marmot essayait vainement de sortir du ventre de la monstrueuse zeck qu'on venait d'exécuter. Ne sachant rien de la manière de nourrir ou d'éduquer un enfant, Herteck « 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 : *Trève des Morts.*

Faiblesses de faction : toute tentative de ramener Skall à la vie a 50% de chances d'échouer.

36. Magnum Opus

Au musée des Arcanes

(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 trés 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 ; aprés tout, la plupart des lascars comprennnent 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 ? Aprés tout, cela concerne des choses trés 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 pouraient apporter des réponses aux questions fondamentales qui régissent notre existence, ils sont encore plus intéréssés. 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 Signeur en moi qui parle, mais j'ai du mal à imaginer un Multivers créé par quelqu'un qui serait incapable d'en percer 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 sensationaliste 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 trés 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 déja 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 trés 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 toute façon, 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 préférent rester anonymes.*

Qaida : *Zadara la titan, Marchosias Chou et Traloc le sharn, 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 aprés. 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 connaitre 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 githzeraï. 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 toucherai 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'apparaitra 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 trés éloigné le jour où La Dame viendra mettre un terme à leurs bouffoneries ! J'ai toujours été une centriste (si ca 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 éré pour moi. J'espère que vous viendrez bientôt me rendre visite au Musée.*

37. Malkalotl et Carutcher

Quartier de la Dame

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 croisiez 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 Cageux* ». C'est Malkalotl lui-même qui a présenté Verdue aux membres de sa faction, aprés l'avoir trouvé déambulant au hasard dans les rues de la Cage, tentant d'éliminer les tanar'ris à mains nues. Aprés 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 récement, bien que Malkalotl le suspecte de préparer un grave forfait... (quelqu'un s'associant avec la githyanki Djhek'nlarr 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 commencait 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 narurelle, 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, aprés 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, Malkalolt inflige 2d8+6 points de dégâts.

Etreinte : pour utiliser ce pouvoir, le Malkalolt 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* ; 1er niveau : *armure du mage, coup au but, endurance aux énergies destructives, mur de vent, protection contre le Chaos* ; 2ème niveau : *rayon ardent, silence, soins modérés, splendeur de l'aigle* ; 3ème niveau : *cercle magique contre le Mal, convocation de monstres III, état gazeux* ; 4ème 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 aux jets d'attaque avec un cimeterre ; +3 à tous

les JdS 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 : doit obéir aux ordres du factol Sarin.

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 le 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 inflitrer 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 accés 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 immédiatemment 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'anarchsites ont été prévenus de raids pour que cela soit une coincidence, 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.

38. M'borr

Surtout dans le Quartier du Marché

Des griffes, de la fourure 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 indûement de la Guilde Verdoyante), 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 vétus de fourrures ou de boutiques vendant des peaux, des trophées de chasses ou des objets réalisés à partir de morceaux d'animaux.

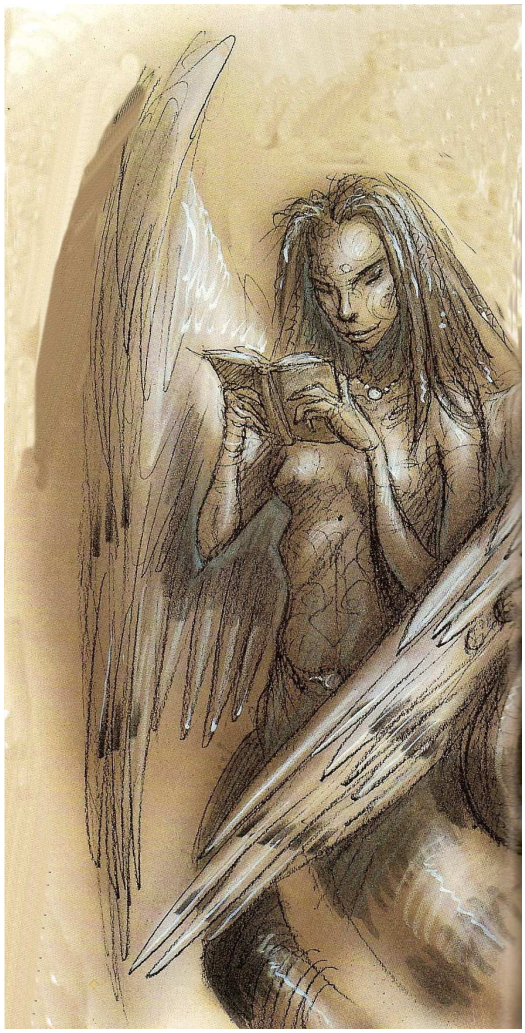
Il a attaqué à plusieurs reprises le magasin « Des Parties et des Morceaux », menaçant Seamus-xanthuszenus de lui faire passer un mauvais quart d'heure s'il ne renonçait pas à faire du profit sur la mort de créatures vivantes (c'est d'ailleurs M'borr qui a tué le premier propriétaire de cette boutique, 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.

39. Milori

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.

La Cage compte bon nombre de quoquerets 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 Jérémo (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 ***heaume 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 Jérémo 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 imcompris. 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 écoulée, 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.

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'occurence facilement accesible. 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.

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 hallucinatoire* (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.

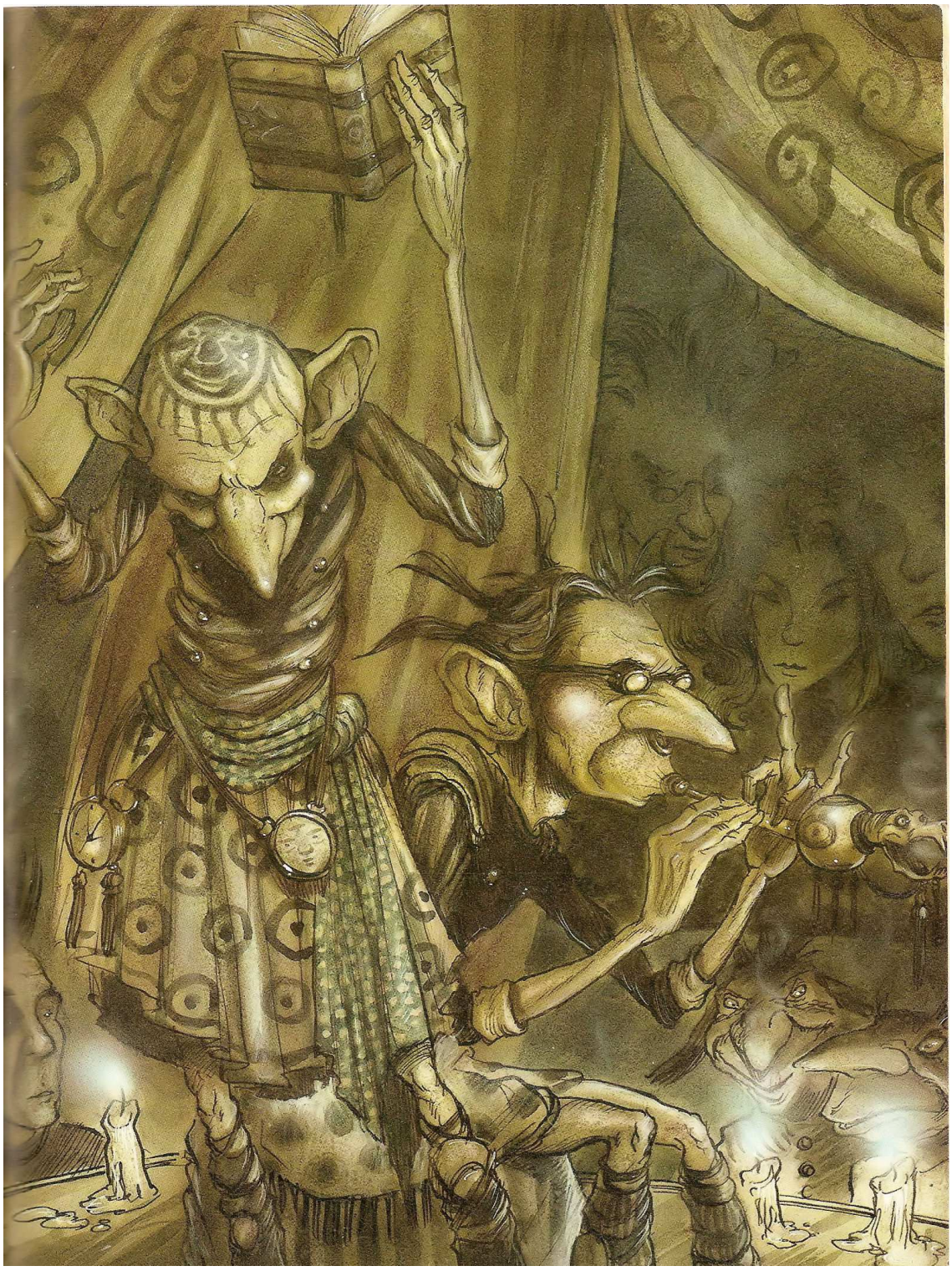
Sorts (3/4/3, NLS 6, DD 14+ niveau du sort) **:** 0ème niveau : *berceuse, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, lumières dansantes, manipulation à distance* ; 1er niveau : *charme-personne, identification, soins légers, sommeil* ; 2ème niveau : *cacophonie, immobilisation de personne, invisibilité*.

Possessions : lance, pierre porte bonheur, flûte de hantise

40. Morvun et Phineas

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).

« 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 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'enfuiront 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 théatre, 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 complétement 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 alongés, 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 champs de vision. Comme toute décoration, il porte une simple tunique en laine noire – sa seule extravagence 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 complétement dépressifs. Naturellement, ils trouvèrent bien vite refuge auprès de la Morne Cabale.

A une époque, ils esssayèrent 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 humilés 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 poème appelés « Mort ». Morvun fut flatté par cet éloge, mais s'offusqua de la comparaison négative de ses poèmes sur la mort, et il envoya caguer 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 toute façon, se jetant aux pieds de son frère en pleurant : « *Non, Phin, on peut pas faire ça ! Ça nous donnerait du sens !* »

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.

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.

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 : immunisé aux sorts et capacités psioniques qui causent la folie temporaire ou définitive, tels que *confusion, danse irrésistible, débilité* et *fou rire.*

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.

41. Nux Vomica

Dans sa Tour aux Araignées dans la Ruche

(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 haïssez, 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 brulé 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 saoûlés 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 piqûre 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 quesar Savoire. 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 fait 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 changée. 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 quesar 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.

42. Nye "Le Rusé"

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.



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 émotionsr ? 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'amusent, de toute façon. 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 toute façon.*

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 Tassberbe 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.*

Qiada : *parlez-moi de vos diablotins du chaos.*

Nye : *vous avez farfouillé dans mon esprit, ou quoi ? Si vous le savez, pourquoi poser la question ? Les diablotins sont funs. Je les ai attrapés comme on attrape une maladie dans les Limbes – ils ont investi mes pierres iouns. Cinq pierres, cinq diablotins.*

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 diablotins s'échapper des gemmes et filer à toute vitesse dans la salle d'audience. Ça met un peut 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 !*

Personnalité : malicieux, débridé et inventif.

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 diablotins vont souvent habiter les objets de ses ennemis pour les plonger dans la confusion ou pour les effrayer.

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 éthérée* pendant 2 heures - 14 charges, 10000 p.o.), bleu pâle rombhoïde (*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/jour.

Faiblesse de faction : ne peut pas conduire un projet 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 diablotin 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 JdS 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 diablotin du chaos peut parler depuis l'objet qu'il occupe. Si l'objet et détruit, le diablotin en est expulsé. Un sort de *dissipation de la magie* expulse tous les diablotins des objets dans la zone.

Transformation de l'hôte (Sp) : le diablotin 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.

43. Omott

Quartier de La Dame, dans ou à côté des temples de Sigil, parmi les fidèles.

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 désoeuvré.

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 toute façon, 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, prétenduement 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 tyranique 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 emet 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…

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).

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

44. O'pok

Dans son musée dans le Quartier des Gratte-Papier

O'pok le flagorneur (Planaire/ mâle githzeraï/ 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).

45. Parakk l'attrapeur de rats

Dans un taudis de la Ruche ou n'importe où dans Sigil en train de trouver les rats crânes.

126ème 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 lorque 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 githzeraï, 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 complétement asservie aux chaines 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 githzeraïs 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 surprens 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 lêcher 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 différement 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.

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.

Parakk l'attrapeur de rats ; mâle githzeraï ; 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 githzeraï, 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 githzeraï, Parakk peut utiliser *commotion, hébètement, 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.), *médaillon de détection de pensées* (12000 p.o.).

Valeur de l'équipement : 13002 p.o.

46. Patch

Entoure la tour d'Ylem dans la Ruche

« 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 Cageux 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 githzeraï 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 maintiend 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'occurence 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 étancher 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



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.

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 dès. Une armure intermédiaire les réduits 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.

47. Qaida

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.

Le crâne d'argent flotte dans les airs, juste là où je l'ai jeté, me regardant de ses orbites creuses dans l'obscurtié 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 joyaux. 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 Potentiaire 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 Homme-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'oeuvre 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 caguer 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 joncs 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 tyranœil, 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 bariaure 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 démombre 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 démombres. La pièce noire qu'elle donne avec la rétribution est un marqueur, une balise grace 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 Tarholt. Leur origine, la Montagne des Nains, fait qu'elles sont particulièrement apporpriées 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 nombnreux 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 démombre 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

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 démombre Ly'kritch peut venir à son aide (s'il est dans les parages, dans le corps d'une victime récente).

Qaida ; femelle aasimar ; prêtresse niveau 8 ; Potentiaire d'Arawn ; 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'Arawn, 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 : *Trève 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.

48. Règle-de-Trois

Au Passeur du Styx, dans le Bas-Quartier

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 githzeraï, 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.

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 githzeraï, 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.

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'énèrvent. 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.

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 (*dague sanglante de vitesse +1*, 1d4+5 plus poison mortelame, 19-20/x2) et +18 (morsure, 1d6+4 ou griffe 1d4+4, 20/x2) ; attaques spéciales : *pouvoirs magiques*, 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.

49. Alluvius Ruskin

Quartier du Marché, dans sa boutique des Antiquités de 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 surMilitants 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 prédecesseurs. 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 draîner 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 démombre Ly'kritch en échange de gemmes qui contiennent des esprits enfermés. Lu espère que tôt ou tard, le fiélon lui aménera 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 démombre 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 complétement, 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* », prétextera-t-elle, détournant la tête par une modestie feinte (qui cache un sourire vicieux).

Personne ne pourrait suspecter la puissance que détient cette tieffelin. Elle a l'air d'une vieille femme faiblârde, 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.

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, draînant 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.

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.

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 (4/6/5/5/4/4/3, NLS : 14, DD 15+niveau)**:** 0ème niveau : *détection de la magie* x2, *manipulation à distance, réparation* ; 1er niveau : *alarme, charme-personne, mains 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 JdS 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.

50. Saure

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.

« 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'Cageux, un regard normalement réservé aux gens malveillants, pas à nous !! J'ai ouï 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 Sciptorium 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 xaen.

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 »

Personalité : têtue et violente.

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 xaen, 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.

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 p.o. ; 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.

Bénéfices 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 recevoir d'aide d'un prêtre d'une divinité spécifique.

51. Savoire et Sage

Bas-Quartier

Savoire

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 désépérée 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 pousuivant 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 Chiffronnier 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.

Savoire n'est pas le seul impliqué dans ces machinations, qu'elles soient réelles ou fictives. Tripicus, L'érudit oursinal rencontre souvent le quesar. 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 quesar a passé un marché avec le démombre Ly'kritch, le payant généreusement en échange d'une gemme spéciale. N'importe qui connaissant un peu les démombres 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 quesar 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 quesar, 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 quesar 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 quesar 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 fonciérement 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. Aprés 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 quesar ; 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 mains impitoyables d'un quesar ayant un secret à garder.

De même, personne ne sait ce que pensent les supérieurs du quesar 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.

Savoire ; mâle quesar ; 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 JdS des sorts affectant l'esprit).

Caractéristiques : force 11, dextérité 16, constitution -, intelligence 9, sagesse 10, charisme 11.

Compétences : concentration +7, détection +11

Savoire 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, Savoire 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, Savoire 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, Savoire 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).

Guérion accélérée : le quesar 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 JdS 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 Savoire 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 démombre Ly'kritch, et le quesar l'acheta pour libérer l'incarnat.

Sage a commencé à travailler à la cause de Savoire, 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...

52. Le Seigneur Paon

Quartier de La Dame

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 trés mince, de frêle stature, mais par La Dame, il est vraiment beau ! Et trés 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. Aprés tout, ce sont quasiment des Puissances. Non, le Seigneur Paon a été exilé par ses pairs, les paons eux-mêmes. Maintenant, ces emplumés 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 déja 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 surement pas été un choix facile, mais à mon avis, le lascar commençait à se sentir mal à l'aise de toute façon. 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 hésiteraient à inviter quelqu'un de cette importance à une fête, au cas où quelque chose tourne mal et que ça revienne aux oreilles de Llira. Cela serait un faux-pas de grande envergure !"

Magnum Opus,
conservatrice méduse
du Musée des Arcanes

53. 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.

54. Shemeshka la Maraudeuse

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).

La plupart des mortels à Sigil connaissent un peu Shemeshka, aussi appelée le Roi du Commerce[1]. Certaines des histoires que l'on raconte sur elle sont vraies.

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 ouvrage[2]). 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 affaire[3].

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 »[4] 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 apparence[5]. 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 moments-là, parviendront à s'en tirer s'ils font preuve d'une éloquence hors du commun. Les autres, fuiront éventellement 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

[1] Pour la vexer, demandez-lui pourquoi elle ne s'appelle pas la *Reine* du Commerce.

[2] A'kin, le fiélon fidèle est en est un bon exemple.

[3] Pour citer Jeena Ealy dans « *Chapeaux, bandeaux et Epingles 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* ».

[4] Un bar de jeu très célèbre du Quartier de La Dame où les riches et les puissants font leurs affaires.

[5] 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.

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 mois[6].

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 trahir[7]. 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

[6] Beaucoup se résignent ; quelques-uns meurent.

[7] « *Cette fiélonne pourrait peler un lascar en train de l'espionner* » comme on dit dans le quartier.

détails que son interlocuteur voudrait garder secrets et peut-être, croyait avoir gardé secrets, juste pour montrer qui 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 dérangée que par des gens voulant lui acheter ou lui vendre des informations[8]. 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 colères[9]). 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 ouvrage[10]. On dit qu'il serait possible que Shemeshka ait fait tout cela pour protéger Kylie, qui serait une affaire juteuse en puissance[11].

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

[8] 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, probabalement que ce ne se serait pas passé comme ça).

[9] 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.

[10] 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 ».

[11] D'autres disent – en privé – que Kylie serait le fruit de l'union de Shemeshka et d'un homme à l'identité inconnue.

s'aperçut que les risques y étaient moindres et les profits plus importants[12].

Les qualités de Shemeshka laissent supposer qu'elle pourrait appartenir au Consortium Planaire de Commerce, un large conglomérat d'entreprises qui semble basé dans la ville-portail de Négoce, 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) 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 affaires[13]. On peut se demander si la haine farouche que Shemeshka porte à Zadara n'est pas dûe au fait que c'est une femelle. Peut-être voudrait-elle être la seule femme de pouvoir dans Sigil ?[14]

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.

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 complétement 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.

Shemeshka la Maraudeuse ; femelle arcanaloth ; +7 niveaux d'ensorceleuse; Planaire ; Extérieure de taille M (mal, extraplanaire, yugoloth ; FP 24 : DV 12d8+36(arcanaloloth) +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

[12] Comme tous les yuguloths, elle a le cœur avide et plein de mensonges.

[13] Il est intéressant de constater que l'ogre mage Estevan 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.

[14] 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…

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 (mystéres) +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 dédegne combattre physiquement, ces griffes restent une menace. Chaque blessure infligée à l'aide de ces griffes oblige à réussir un JdS 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 Exterieurs, elle a la vision dans le noir sur 18m et ne peut pas être ramenée à la vie ou ressuscitée.

Yugoloth : 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.

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 aracanaloth 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 : 6/9/9/9/8/8/8/7/7/5, NLS 19, DD 20+ niveau du sort, DD 21+niveau de sort en évocation : 0ème niveau : *porte silencieuse*, colle, copiste* x2, *détéction de la magie* ; 1er niveau : *poigne électrique* x5, *protection contre le bien, bouclier* x3 ; 2ème niveau : *fou rire de tasha* 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'antimagie*, 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. Grace 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

55. Silex-Brise-Ardoise

Quartier du Marché

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 Cageux ne s'en préocuppent 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 vrocks en déroute qui arrivait de la Guerre Sanglante. Les fiélons apparurent en masse dans le Grand Bazar et commencèrent immédiatemment 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. A l'aide de *murs de pierre* et de *mains de pierre* sorties de terre, le génie arrêta les vrocks 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. A 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'exloitation 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 avertisements alarmés des voyants du Bazar (parmi lesquel 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.

A 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 vrocks 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 repèrer 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…

56. Martiken Solitz

Bas-Quartier ou autre

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 déja 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 palôt, 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 quelquonque 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 aprés 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 guardinal. 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 trés 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 reconnaître 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 irréprochables.

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 fiélons eut vent de la raison de la fureur du Seigneur : il avait trouvé dans sa salle du trésor les mots "*Marti 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 accés à tellement d'informations qu'ils pourraient trés 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.

57. Le Tailleur

Quartier du Marché

Planaire/ mâle xixchill/ magicien niveau 9/ Chiffronnier/ 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 ? Aha ! 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 toute façon ne durent pas toujours trés 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 (ha!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 voeu 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 complétement 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 ennuient. Plus d'un de ces médisants 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.

58. Tant-en-Un

Caché dans les tunnels sous les Scories dans la Ruche.

« 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 haï. 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'imiscent 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'Ilsensine. Nous avons refusé la tyranie 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 Ilsensine 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.

Ilsensine 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 githzeraï. 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 githzeraï a accepté fièrement Tant-en-Un comme nouveau maître. La haine d'Ilsensine brûle dans son âme. Les siens – comme les notres – 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 débarasse 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 pourrons



détruire le dieu-cerveau. Lui et tous ceux qui s'opposeront à Tant-en-Un. Mais le githzeraï 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 githzeraïs 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 fantasmatique, 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 trottinent à l'unisson. Mais même là, nous le faisons uniquement sous couverture magique afin que personne ne nous voit. Nous hantons 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 evanescente 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 rejettant 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. »

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'assomer 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).

Tant-en-Un ; grande meute 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 divisable, esprit de ruche, télépathie (sur 24 m) ; RM 26 ; Al 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 6/7/7/7/6/3 ; sorts connus 9/5/ 4/3/2/1 ; DD 14+niveau du sort). Sorts en mémoire : 0ème niveau : *lumières dansantes, hébètement, détection de la magie, lumière, son imaginaire, manipulation à distance, ouverture/ fermerture, prestidigitation, lecture de la magie* ; 1er niveau ; *charme-personne, retraite expéditive, projectile magique, rayon affaiblissant, décharge électrique* ; 2ème niveau *: détection de pensées, fracassement, image miroir, détection de l'invisibilité ;* 3ème niveau : *boule de feu, éclair, lenteur* ; 4ème niveau : *bouclier de feu, sphère d'isolement d'Otikule* ; 5ème 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'assomer, 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 en 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 JdS 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 divisable : 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 compexe. 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 langagese 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 soltif 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.

59. Laurelli Tarantella, la bergère des âmes

Un peu partout dans Sigil, mais souvent à la Taverne des Sept Cieux

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 saoûlés 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 rappeller 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 préfére pas le savoir.

Quand elle ne guide pas d'âmes, et n'est pas saoûle 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 conaître 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 infaillible, même saoule, 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.

60. Tarholt

Localisation : forge de Traban dans le Quartier de La Dame ou un peu partout à Sigil ou à travers des Plans.

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 fournaises 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 démombre 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 parlemente. 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 coeur.

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 conglomérat 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.

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 ; 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 : connaissance de la pierre, vision dans le noir 18m, stabilité, +2 aux JdS contre le poison, +2 aux JdS 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 : bonus aux points de compétence à la création et toutes les compétences sont des compétences de classe ; tous les biens qu'il achète ont un prix réduit 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.

61. Terl Ragot

Quartier de La Dame

Terl Ragot (Planaire/ femme humaine/ Barde niveau 8/ Libre Ligue/ N) passe ses journées à décrouvrir les rumeurs de Sigil. Comme la digne Cageuse pur jus qu'elle est, elle est tout à fait consciente que la cité sair tenir ses secret à l'abri des oreilles du péquin moyen. Il faut donc vraiment creuser et fureter avec ténacité, ce que fait Terl. Elle a toujours voulu être au fait de la chanson, et à présent, elle a acquis le statut de celle qui sait.

Mais ses connaissances sont chères. Terl a besoin de quoi vivre et elle vend ses infos à quiconque en a les moyens. Une info de notoriété publique ne vaut pas plus de quelques pièces de cuivre, tandis que les secrets des factions peuvent monter jusqu'à 10000 pièces d'or.

La seule raison pour laquelle Terl est toujours en vie est qu'elle est expert en déguisement. A l'heure actuelle, elle est recherchée par l'Harmonium, les Greffiers et les Rectifieurs, pour avoir vendu quelques uns de leurs secrets à l'éditeur d'un ouvrage qui s'est vendu sous le manteau depuis. Pour tout ça, elle est pas facile à trouver. Mais un lascar qui a besoin de ses services devrait traîner un moment du côté du Quartier de La Dame et saluer ostensiblement tous les miliciens de l'Harmonium qu'il croise. Terl le remarquera et arrangera un rendez-vous secret.

Naturellement, elle se renseigne autant qu'elle peut à propos du lascar qui veut la rencontrer et Terl finit habituellement par en savoir plus sur son client qu'il n'en sait lui-même. Si elle découvre quelque chose de gênant pour elle - par exemple, que son "client" est en réalité un chasseur de primes qui veut sa tête - et bien, Terl a beaucoup d'autres clients. Lorsque le bige se pointe au lieu de rendez-vous, il ne trouve rien d'autre qu'un mot qui lui fait comprendre ce que Terl sait sur lui (en ne faisant pas mystère des secrets compromettants pour l'obliger à filer doux).

On dit que Terl n'oublie jamais quelque chose qu'elle a appris. Cela dit, cette femme reste mortelle et l'erreur est humaine. C'est juste qu'on ne l'a jamais prise en train d'en faire une. Enfin, Terl ne garantit pas l'exactitude de ses infos. Elle relaye simplement ce qu'elle entend.

62. Thelinagra

Bas Quartier

Thelinagra (Suppliante/ femmelle githzeraï/ 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 bouillonant, 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.

63. Tripicus

Soit il donne des cours à la Salle des Fêtes, soit il est dans son étude dans le Quartier de La Dame.

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 : *ba, 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... Œrth, 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 Théatre 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' Œrth. 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.*

Personalité : 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.

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 ;* 1er niveau : *charme-personne, couleurs dansantes, feuille morte, hypnose, yeux de l'avoral ;* 2ème niveau : *idiotie, invisibilité, localisation d'objet, poussière scintillante, joug de miséricorde ;* 3ème niveau : *claraudience/clairvoyance, contact guérisseur, exaltation, lumière du jour, suggestion* ; 4ème niveau : *brillance céleste, brouillard lumineux, confusion, scrutation* ; 5ème niveau : *mur de feu* purifié, *renvoi, téléportation* ; 6ème 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.

64. Tussa

Quartier de La Dame

Planaire/ femelle bariaure/ 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.

65. Unité-des-Anneaux

Unité-des-Anneaux parcourt Sigil et peut être dans n'importe quel quartier ; il travaille souvent aux soupes populaires de la Ruche.

« 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 au milieu des marchands bariaures 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. Jérémo 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 Jérémo 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 impregné 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.

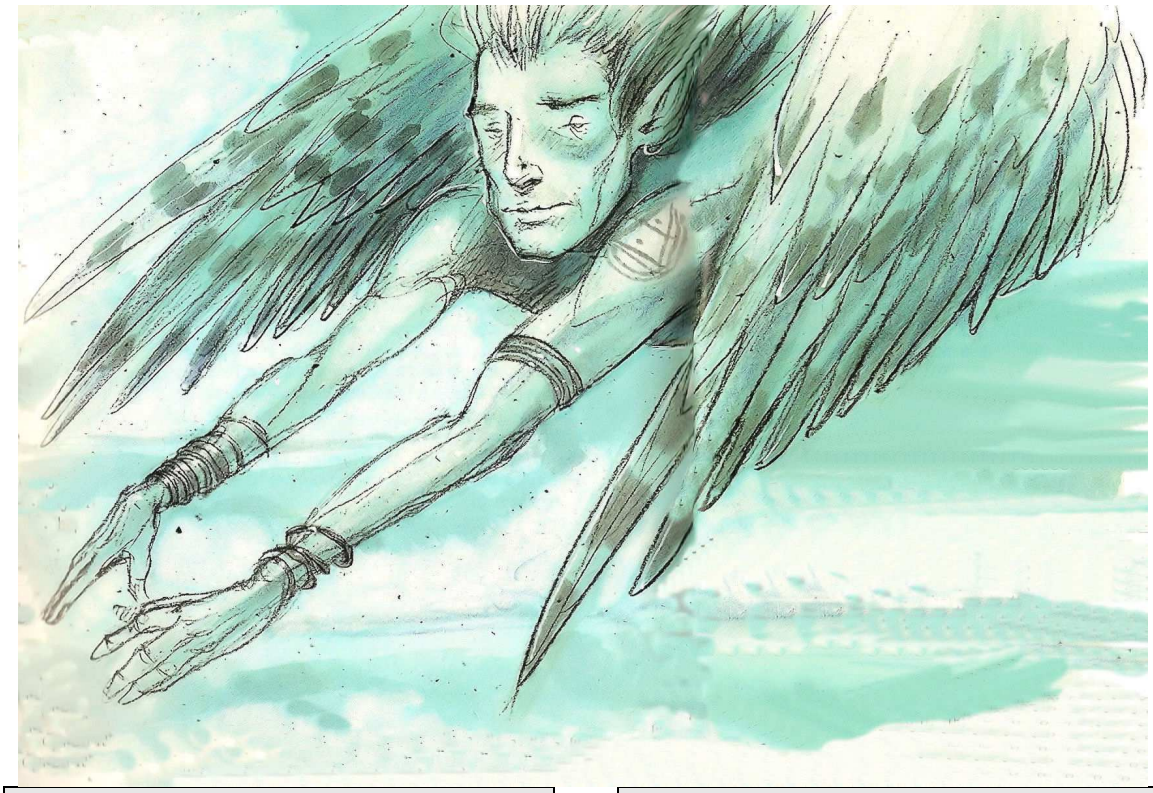
Beaucoup d'aventuriers se sentent bénis lorsqu'ils obtiennent une telle prémonition – honorés d'avoir attiré l'attention d'un deva. Mais ce qu'ils ne comprennent pas, c'est qu'Unité-des-Anneaux voit le Grand Schéma et ne donne jamais d'avis sur le choix à faire. « *Repensez-y* » ne veut pas forcément 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 réthorique 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.



Personnalité : vigilant, toujours modéré, circulaire.

Comportement :Unité-des-Anneaux est clairvoyant mais ne s'impliquera pas physiquement pour changer le cours des évènements, 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.

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.

Equilibre 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.

66. 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.

Ce n'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 perçevaient 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 néréïdes 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, ce n'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 ce n'est pas avec des *boules de feu*, des tremblements de terre où des *éclairs* – ils font ça silencieusement, comme un meurtre au coeur de la nuit. Et crois-moi, quand je dis ça, ce n'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 factors 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 ne 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 désappointés de voir que le bariaure réside à la Chambre des Orateurs. Alors, à mon avis, ce qui les gène, 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 scéllée 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 Fatals 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 ne 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 envoit 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 obtiend 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 azimuté 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-il 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 rénommée, 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 révérer 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 Signeur, désormais converti
et loyal aux Athars.

. . . . . .
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.

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 JdS ; 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 +8, 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 Tasha* ; 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 : droit à un JdS de Volonté automatique contre une illusion de nature magique.

Faiblesses de faction : malus de 1 à ses jets de représentation, bluff et tout ce qui a trait au Charisme en général.

. . . . . .
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.

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 +4, 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'écailles (200 p.o.).

Valeur de l'équipement : 205 p.o.

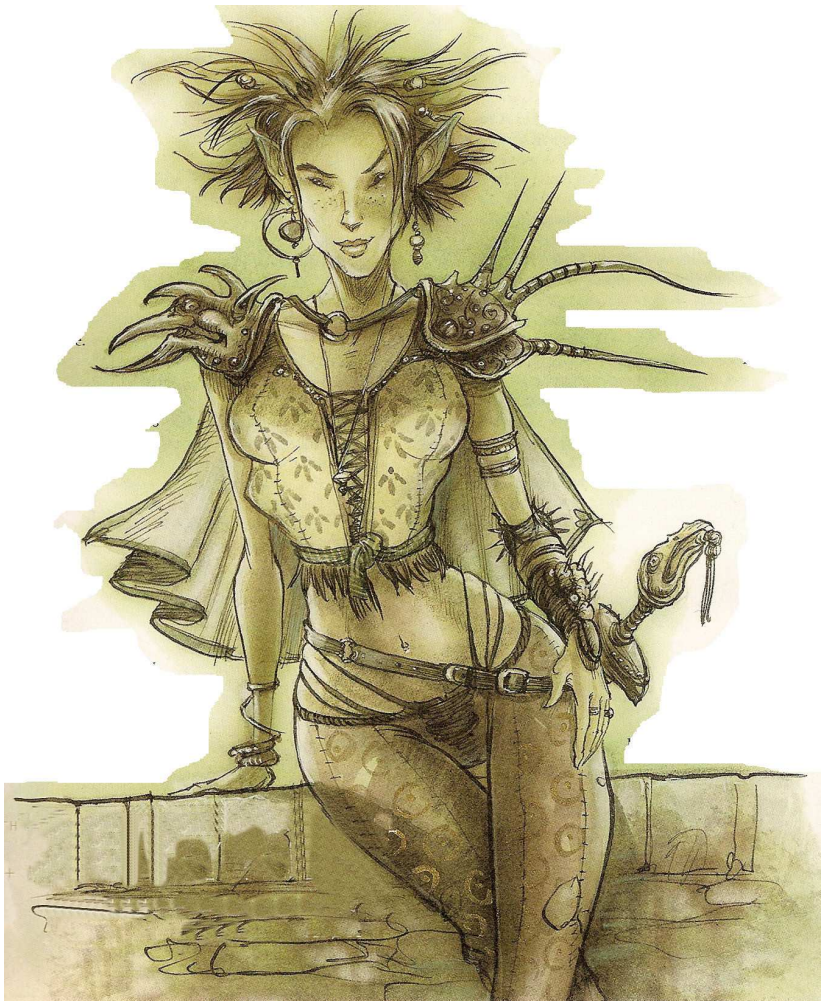
Capacités de faction : droit à un JdS de Volonté automatique contre une illusion de nature magique.

Faiblesses de faction : malus de 1 à ses jets de représentation, bluff et tout ce qui a trait au Charisme en général.

67. Verden

Localisation : elle tient l'Iris Azuré, l'auberge perchée sur la Roue de la Fortune.

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 autre 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 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'Œrth, 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 douloureusement consciente de sa propre mortalité, 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 githzeraï 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'abréger 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 Laineux 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 béjaune en forme.

Personnalité : sporadiquement intense, alerte, aggressive 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 draîne 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 draîner ses agresseurs, profitant de ses nombreux objets de protection.

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 JdS 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 : *vieillissement*, Verden vieillit à un rythme dix fois supérieur à la normale.

68. Inspecteur Christopher Verdue

Quartier de La Dame

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 trés grand et mince, et extrémement 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 Pimaires 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 trés 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 toute façon, 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 claivoyance 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 décidérent 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 aprés 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 décidérent 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. Aprés 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 aprés 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 aprés 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, aprés 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 ? Appellez Verdue.

Vous avez un meurtre sur les bras et votre seul indice est le cadavre lui-même ? Appellez 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 éxécuté 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...

69. 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.

70. Will Miroir

Quartier des Grattes-Papier

Will Miroir (Primaire/ mâle elfe/ magicien niveau 6/ Signe de l'Un/ Loyal bon) est un primaire qui vit à Sigil depuis au moins cinq décennies. Sa boutique d'apothicaire/ alchimiste, cachée au fin fond du Quartier des Grattes-Papier, est faite pour les gens qui ont besoin de minéraux rares et de composantes de sorts difficiles à trouver.

Ça a son utilité en soi, mais Will est plus qu'un boutiquier. Il n'a pas vieilli du tout ces cinquant dernières années. On peut attribuer ça au fait qu'il a un accès facile à des potions (ou à son sang elfique) mais Will a une caractéristique particulière qu'il ne peut expliquer.

Ce lascar n'a pas choisi son nom par hasard. En se concentrant un peu, il peut se diviser en deux corps séparés mais identiques, chacun avec son propre esprit et sa propre volonté. Ils partagent à l'identique tous les souvenirs acquis avant la séparation et chaque corps agit en accord avec les buts que Will a en tête au moment de se diviser.



Une fois accompli ce qu'il avait à faire à deux, les deux corps se réunissent pour ne plus en former qu'un. Will prétend obtenir alors toutes les connaissances que ses deux corps ont acquises lorsqu'ils étaient séparés. Et il ne dira pas comment il arrive à faire ce qu'il fait (même si certains pensent que c'est le résultat de croyances de faction, l'ultime pouvoir de l'esprit).

Ainsi, l'un des corps de Will est toujours en voyage pour s'approvisionner, tandis que l'autre s'occupe du magasin. C'est un arrangement commode, lui permettant de bien occuper son temps. Et si l'un des deux coprs meurt, un sort de *résurrection* lancé sur l'autre le ramène à la vie.

Bien sûr, Will ne veut pas être confronté à la mort, donc il cherche toujours des gardes du corps pour ses voyages. La plupart de ses périples le conduisent sur les Plans Inférieurs – souvent à traver des champs de bataille de la Guerre Sanglante – et il préfère la compagnie de lascars bons et costauds. Il paye bien et offre des rabais et des cadeaux à ceux qui le servent bien. La chanson veut que voyager avec Will soit une bonne manière de voir la Guerre Sanglante sans se retrouver coincé dans ce qu'elle a de pire.

71. Xideous

Localisation : dans une petite cellule de l'Aile des Criminels et Malades Mentaux Incurables, à la Loge.

« 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 gebreleth, 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 Lesyeuxbrilants).

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 célèbrités 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 encombrent les autres cellules de cette aile, c'est la plus belle musique de la Ruche) !

Mes visiteurs gehreleths reconstituent leur corps, et me donnent leurs infromations 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 Tassberbe (difficile de dire que ce gars-là n'est pas aussi azimuté 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 bâte. 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 hobby 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... »

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.

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 JdS 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, hébètement, 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 Tasha* (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.

72. Ylem

Mène des recherches magiques dans sa tour en ruine de la Ruche ou parcourt la Cage pour interprêter les « lois » de Sigil.

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.

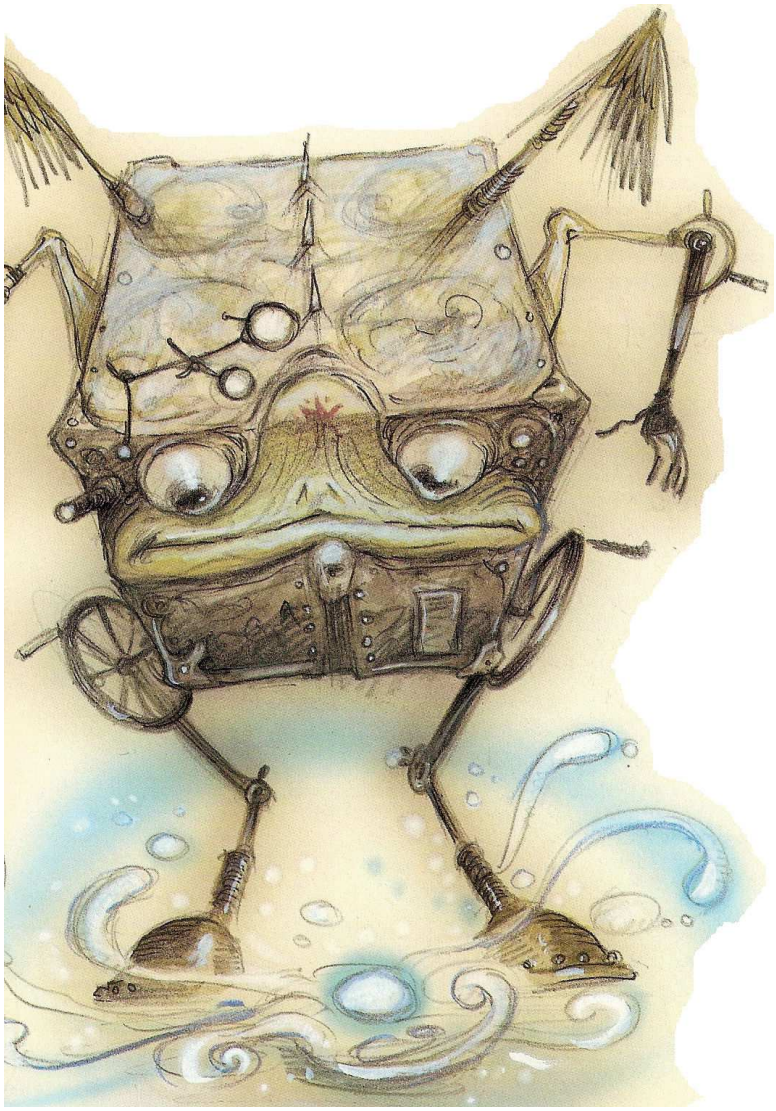
L'apparence du modrone changea, elle aussi, comme il prit le nom d'Ylem et l'apparence d'un quadrone. Exactement haut d'un mètre quatre-vingt, Ylem a un corps en forme de cube avec un visage d'un mètre de large. Ses deux bras d'un mètre de long font le juste équilibre avec ses deux jambes de la même 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 relachèrent 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 évènements 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 gourvenant 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 envoit à un endroit particulier d'un plan choisi pour qu'ils jettent des sortilèges dans des conditions spécifiques. Le modrone espère que la clé défaillante 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 interplanaire 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.

Personnalité : impressionable, humble, systématique.

Comportement : Ylem est ignorant des us et coutumes de Sigil et il fait souvent l'erreur d'interprêter 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.

Ylem ; mâle modrone renégat ; magicien niveau 5 ; Planaire ; 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, hébètement* ; 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.

73. 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.

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 Militants 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 secretement 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 acroître 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 Dédales afin de les revendre à prix d'or. La titan espère qu'à terme, la githyanki trouvera un secret sur les Dédales 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 main-mise 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 accomodé 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 ».

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'amusent.

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 ; 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).



LE GUIDE DE SIGIL

Compilé et traduit par Rémi Titoncl

PARTIE II - FACTIONS ET PERSONNALITÉS

Sigil est la ville de La Dame des Douleurs, la cité aux multiples portails, un point de départ pour des aventures aux quatre coins du Multivers.

Pour qui veut arpenter les plans ou séjourner dans Sigil, ce livre décrit les quartiers, les factions et les matois qui comptent dans la cité.

Ce qu'il contient sépare l'affranchi des béjaunes...

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS is a registered trademark owned by TSR, Inc.
PLANESCAPE, the Lady of Pain logo, and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc.
©1995 TSR, Inc. All Rights Reserved. Printed in the U.S.A.

2610XXX1901