

PLANE

SCAPE™

ACCESSOIRE

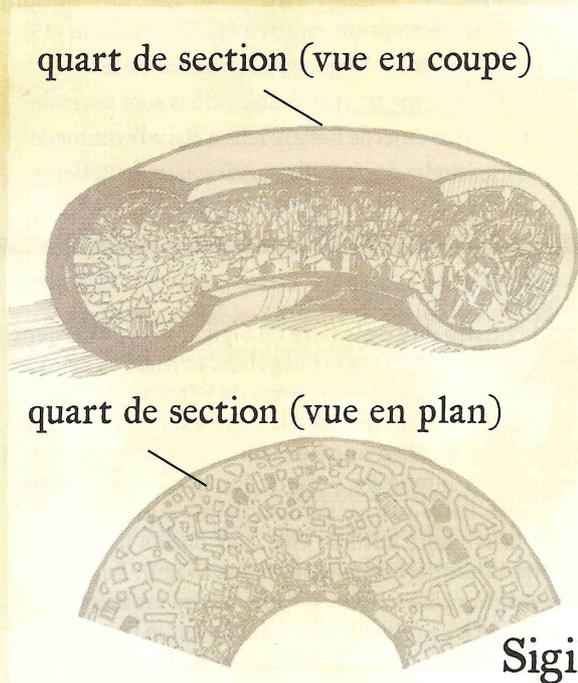
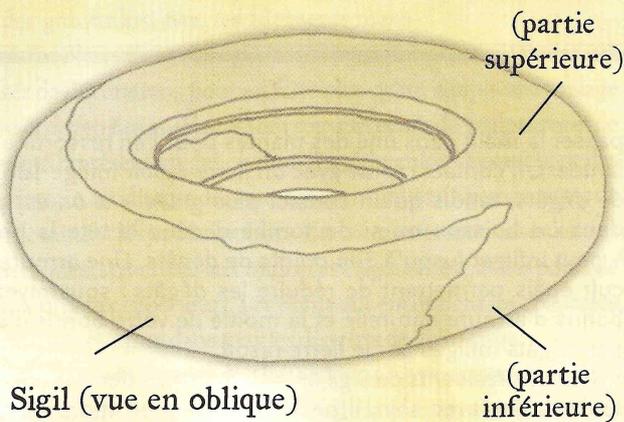
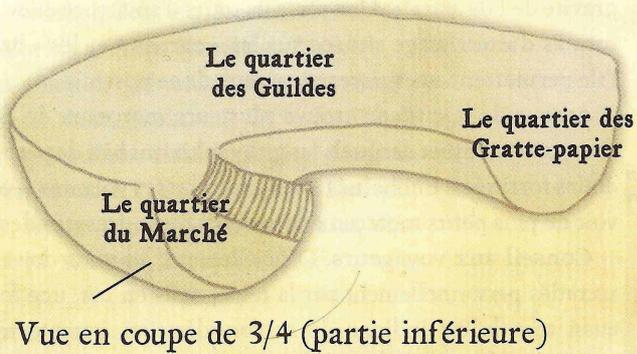
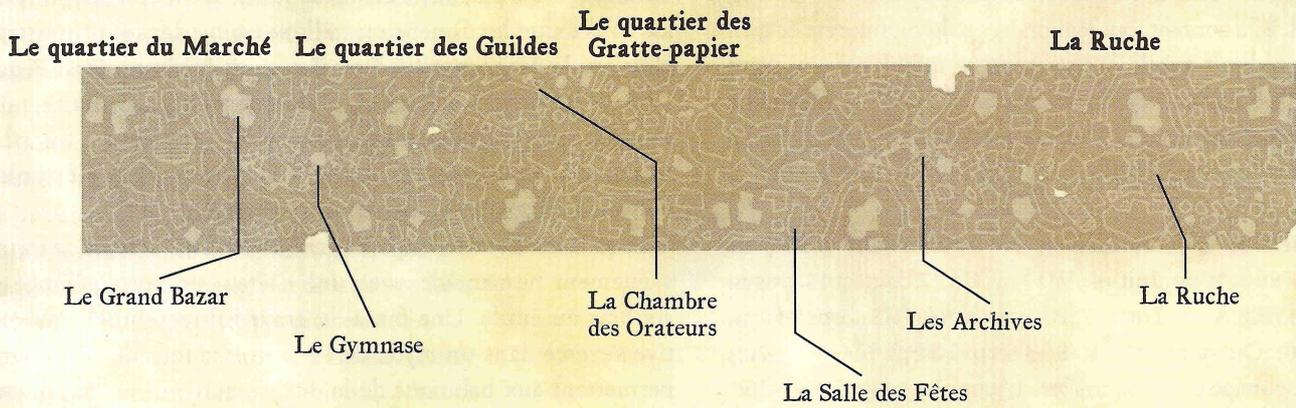
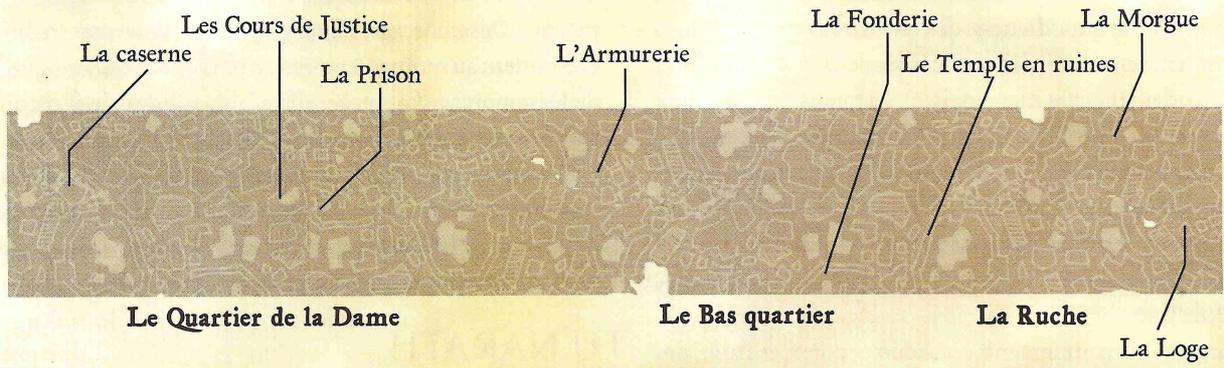
# LE GUIDE DE SIGIL

PARTIE I  
LA CITÉ  
DES PORTES



B. 2009 94

# Sigil



# GUIDE DE SIGIL

## PARTIE I - LA CITE DES PØRTES

### CREDITS

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

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

**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* » (3<sup>ème</sup> 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 Le fonctionnement de la cité 7

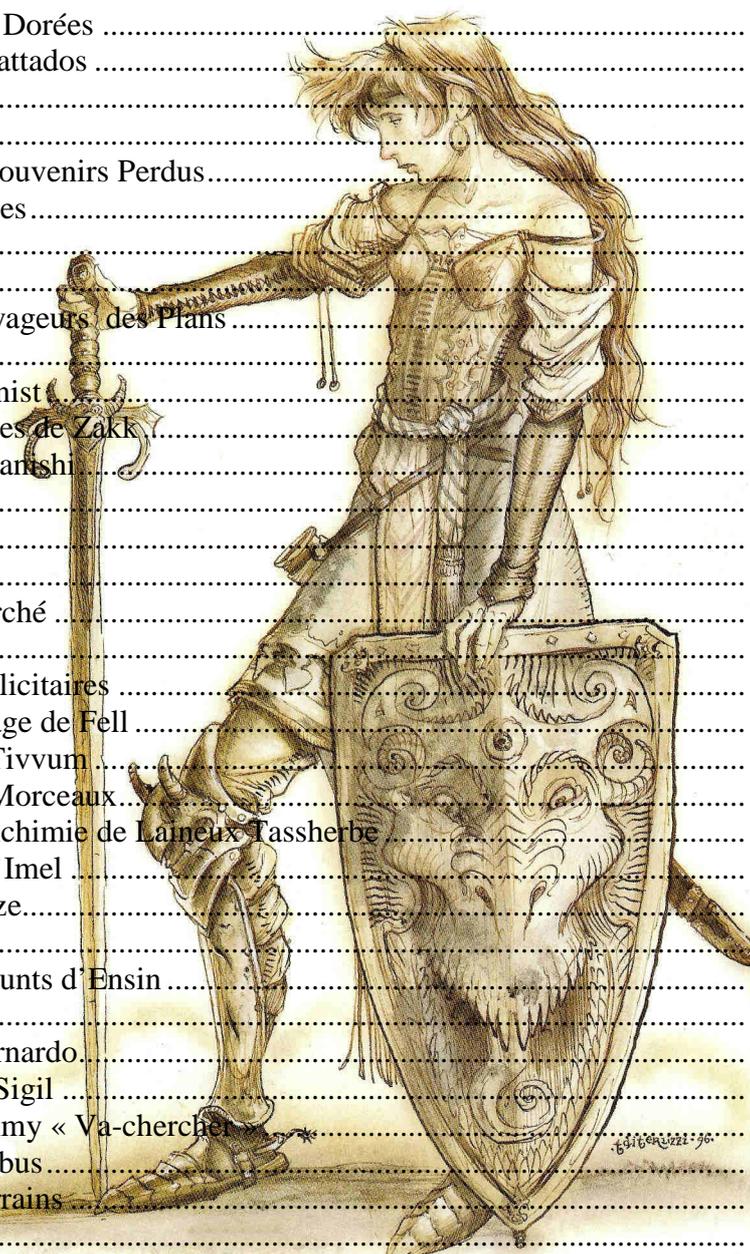
|      |  |    |
|------|--|----|
| I.   | Le Jargon des plans .....                          | 9  |
| II.  | Description générale de la cité.....               | 13 |
| 1.   | Les réalités de l'impossible .....                 | 13 |
| 2.   | Le haut et le bas .....                            | 13 |
| 3.   | Le jour et la nuit, les mois et les années .....   | 13 |
| 4.   | Les conditions climatiques et atmosphériques ..... | 14 |
| 5.   | Architecture et vue d'ensemble .....               | 15 |
| 6.   | Les habitants .....                                | 16 |
| 7.   | La faune et la flore.....                          | 17 |
| III. | Les portails .....                                 | 21 |
| 1.   | Généralités .....                                  | 21 |
| 2.   | Types de portails.....                             | 23 |
| 3.   | Clés de portails .....                             | 24 |
| 4.   | Localisation de portails Sigiliens.....            | 25 |
| IV.  | La Dame des Douleurs .....                         | 26 |
| 1.   | Les Dédalles.....                                  | 26 |
| 2.   | Les dabus .....                                    | 28 |
| 3.   | Le code de conduite .....                          | 29 |
| V.   | Sigil et la Guerre Sanglante .....                 | 31 |
| 1.   | S'emparer de Sigil .....                           | 31 |
| 2.   | Diplomatie et tromperie.....                       | 32 |
| 3.   | La chanson habituelle .....                        | 33 |
| 4.   | Les biges de la rue .....                          | 36 |
| VI.  | Gueuserie et Roue de la Justice .....              | 38 |
| 1.   | La gueuserie.....                                  | 38 |
| 2.   | La garde .....                                     | 42 |
| 3.   | La justice .....                                   | 43 |
| 4.   | Les châtiments .....                               | 45 |
| VII. | Gagner et perdre du jonc .....                     | 48 |
| 1.   | Faire des achats.....                              | 49 |
| 2.   | Les services.....                                  | 50 |
| 3.   | Les biens .....                                    | 56 |
| 4.   | L'immobilier .....                                 | 64 |
| 5.   | Faire du commerce .....                            | 65 |
| 6.   | Richesse et niveau de vie.....                     | 66 |

## Chapitre Deux Les quartiers 69

|    |   |    |
|----|---|----|
| 1. | Six visites de Sigil .....                | 71 |
| I. | Quartier de La Dame .....                 | 74 |
| 1. | Données Générales .....                   | 76 |
| 2. | Les Seigneurs Dorés .....                 | 79 |
| 3. | Les grands temples .....                  | 84 |
| 4. | Les Catacombes et les Douze Factols ..... | 94 |
| 5. | La Roue de la Fortune .....               | 95 |
| 6. | L'auberge du Bariaure Doré .....          | 98 |
| 7. | Le Palais du Bouffon .....                | 99 |

|      |  |     |
|------|--|-----|
| 8.   | La Forge de Traban.....                    | 99  |
| 9.   | La Fontaine chantante.....                 | 99  |
| 10.  | La Bibliothèque de La Dame.....            | 103 |
| II.  | Le Bas-Quartier .....                      | 104 |
| 1.   | Données générales .....                    | 105 |
| 2.   | Les Os de la Nuit .....                    | 108 |
| 3.   | Le Fossé.....                              | 110 |
| 4.   | La Famille Garianis et son territoire..... | 112 |
| 5.   | Le Passeur du Styx .....                   | 114 |
| 6.   | Le Voile Ecarté.....                       | 120 |
| 7.   | La Société de l'Ether luminescent.....     | 125 |
| 8.   | La Cour du Malheur .....                   | 126 |
| 9.   | La Déchetterie de la rue Magne.....        | 129 |
| 10.  | Le Fiélon Fidèle.....                      | 130 |
| 11.  | Auberges et tavernes.....                  | 133 |
| 12.  | La Cloche d'Or .....                       | 139 |
| 13.  | Les Aiguilles du Temps.....                | 139 |
| 14.  | La Maison des Mimirs .....                 | 141 |
| 15.  | Le Pont Perdu .....                        | 141 |
| 16.  | Le Square de Verminard et du Cerf.....     | 142 |
| 17.  | Pièges Compagnie .....                     | 143 |
| 18.  | La Gazette du Bas-Quartier .....           | 144 |
| 19.  | L'appartement de Thelinagra.....           | 145 |
| III. | La Ruche.....                              | 146 |
| 1.   | Généralités .....                          | 151 |
| 2.   | Balade dans le secteur des scories .....   | 156 |
| 3.   | Le Garde-Manger d'Allesha.....             | 161 |
| 4.   | Le Mur des Graffitis .....                 | 163 |
| 5.   | Le Marché Nocturne de la Loge .....        | 163 |
| 6.   | Le Bureau de l'Hygiène.....                | 165 |
| 7.   | Le Puits Sanglant .....                    | 167 |
| 8.   | Le Behemoth .....                          | 168 |
| 9.   | L'Allée du Suicide.....                    | 170 |
| 10.  | Auberges et tavernes.....                  | 171 |
| 11.  | Les Etables de la Pierre Verte.....        | 177 |
| 12.  | L'infirmierie des Esprits las.....         | 178 |
| 13.  | La Maison d'Abigaëlle .....                | 182 |
| 14.  | Le Double-Six .....                        | 183 |
| 15.  | Le Laboratoire de Deffa .....              | 184 |
| 16.  | Le Quartier des Gobelins.....              | 185 |
| 17.  | Le Médium Heureux.....                     | 186 |
| 18.  | L'Allée Montekkai .....                    | 186 |
| 19.  | L'Entrepôt.....                            | 186 |
| IV.  | Le Quartier des Gratte-Papier.....         | 188 |
| 1.   | Données générales .....                    | 190 |
| 2.   | Le Bureau des Renseignements.....          | 193 |
| 3.   | Le Bureau de Jeena Ealy .....              | 198 |
| 4.   | Les Transports de la rue du Thé .....      | 199 |
| 5.   | L'Agence pour l'emploi de Tensar.....      | 200 |
| 6.   | Le Nic'epona Trioptique .....              | 202 |

|      |  |     |
|------|--|-----|
| 7.   | La Prune Verte.....                                | 202 |
| 8.   | Le Scribe Automatique de Grundlethum.....          | 203 |
| 9.   | Le Trianon.....                                    | 203 |
| 10.  | Le Syndicat.....                                   | 204 |
| 11.  | Les Châteaux de Sable.....                         | 208 |
| 12.  | Les Mercenaires de Dair.....                       | 208 |
| 13.  | Les Confessions Dorées.....                        | 209 |
| 14.  | La Maison de Mattados.....                         | 209 |
| 15.  | Le Planarium.....                                  | 210 |
| 16.  | Le Scriptorium.....                                | 211 |
| 17.  | La Maison des Souvenirs Perdus.....                | 211 |
| V.   | Le Quartier des Guildes.....                       | 213 |
| 1.   | Généralités.....                                   | 214 |
| 2.   | Guildes en activité.....                           | 217 |
| 3.   | De Primaires à Voyageurs des Plans.....            | 219 |
| 4.   | L'Autre Endroit.....                               | 219 |
| 5.   | La Boutique de Xanist.....                         | 224 |
| 6.   | Les Soins Mortuaires de Zakh.....                  | 225 |
| 7.   | Le Jardin Zen de Kanshi.....                       | 226 |
| 8.   | La Pax.....  | 227 |
| 9.   | Le Plaza englouti.....                             | 228 |
| 10.  | La Tour Météo.....                                 | 228 |
| VI.  | Le Quartier du Marché.....                         | 232 |
| 1.   | Généralités.....                                   | 232 |
| 2.   | Les prospectus publicitaires.....                  | 236 |
| 3.   | Le Salon de Tatouage de Fell.....                  | 240 |
| 4.   | Les Antiquités de Tivvum.....                      | 243 |
| 5.   | Des Parties et des Morceaux.....                   | 245 |
| 6.   | Le Laboratoire d'alchimie de Lameux Tassherbe..... | 249 |
| 7.   | La Langue Agile d'Imel.....                        | 252 |
| 8.   | Le Bezant de Bronze.....                           | 254 |
| 9.   | Au Gazouilleur.....                                | 254 |
| 10.  | Les Elixirs discounts d'Ensin.....                 | 259 |
| 11.  | Le Dabus Ivre.....                                 | 259 |
| 12.  | L'élevage de Bernardo.....                         | 260 |
| VII. | Les souterrains de Sigil.....                      | 262 |
| 1.   | L'histoire de Rhemmy « Va-cherche.....             | 263 |
| 2.   | Les Tunnels des dabus.....                         | 263 |
| 3.   | Parcourir les souterrains.....                     | 264 |
| 4.   | Les rats.....                                      | 264 |
| 5.   | Les Morts et les Obscurs.....                      | 265 |
| 6.   | Des tunnels, des salles, et puis des monstres..... | 265 |
| 7.   | Les Canaux Souterrains.....                        | 266 |
| 8.   | Les Cataphiles.....                                | 267 |
| 9.   | La Forteresse du Chevalier Valigar.....            | 267 |



## Chapitre Premier

# Le fonctionnement de la cité

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

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

Et c'est exactement pour ça que tout le monde vient à Sigil – les bons et les mauvais, ceux qui guerroyent et ceux qui sont en paix, les justes et les cruels – tout le monde. Personne n'oublie ses amours

et ses haines, mais pendant un moment, la plupart des gens arrivent aux mettre de côté.

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

Mais il est inexact de dire que tout le monde vient à Sigil, puisqu'il y a un groupe d'êtres très importants qui ne le peuvent pas : les Puissances divines des autres plans. Sigil a quelque chose en elle qui les repousse à l'extérieur, leur ferme les portes et les empêche de rentrer. Bien entendu, les dieux n'ont pas l'habitude que leurs pouvoirs leur fassent défaut, et ils en sont extrêmement frustrés. Le simple fait que Sigil leur refuse son accès suffit à leur donner encore plus envie de la posséder. N'importe quel Sensat pourrait vous dire qu'on souhaite toujours plus ardemment ce qu'on ne peut pas avoir.

C'est la raison pour laquelle les Potentiaires et les prêtres des Puissances viennent dans la Cité des Portes, munis d'instructions précises et impatients de convertir Sigil de l'intérieur. Dans les impasses et les ruelles sombres de la Cage, ils se livrent à la *kriegtanz*,

la guerre souterraine pour le contrôle de l'âme de Sigil. Ce jeu compte plus de participants qu'un bougre ne pourrait en dénombrer, et les pions glissent sur le plateau comme le mercure sur du verre. Aujourd'hui, les prêtres de Thor peuvent s'allier avec le factol des Hommes-Dieux pour vaincre les agents de Primus ; demain, ils peuvent se retrouver poursuivis par les Hommes-Dieux et l'Harmonium. Les alliances et les inimités ne cessent de se modifier, l'une après l'autre, chaque fois que l'équilibre évolue d'un iota.

Mais il n'y a jamais de guerre ouverte, parce que La Dame ne le permettrait pas. Il s'agit plutôt d'une étrange danse où les soldats sont en civil, les champs de bataille non-définis, et où les vainqueurs ne clament jamais tout haut leur triomphe. Tant que le conflit reste discret, il est toléré. Mais s'il commence à échapper à tout contrôle, La Dame fera pleuvoir des punitions spéciales, du genre qu'elle réserve à ceux qui osent croiser son regard.

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

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



# 1. Le Jargon des plans

Un pauvre bougre sera sans doute azimuté par l'accumulation de jargon qu'il trouvera dans ce livre. Mais n'importe quel matois peut apprendre le soltif des choses. Avec un peu de bonne volonté, il branlera bientôt son râtelier comme un véritable affranchi ; il pourra jouer un air à un grossium et envoyer cagner un chevalier de la gueuserie.

Hein ?

Les lecteurs qui sont arrivés jusqu'ici ont probablement remarqué les termes d'argot qui parsèment tous les ouvrages consacrés à Planescape, les rendant plus amusants à lire mais aussi plus difficiles à comprendre. C'est pourquoi vous trouverez ci-dessous un glossaire de toutes les expressions bizarres qui y sont employées.

La "voix" de Planescape est unique, et contribue grandement à instaurer l'ambiance appropriée. Pour en tirer le meilleur parti, le MD ne doit pas hésiter à employer les expressions proposées lorsqu'il s'adresse à ses joueurs. Ainsi, son univers prendra vie plus rapidement sous les yeux de ces derniers. Faire dire à un factol : "*Je veux voir cet enfumé de voleur garotté ou gravé dans le marbre*", c'est quand même beaucoup plus coloré que de lui faire dire : "*Je veux que vous me le rameniez mort ou vif*". Pour vous aider à employer tous ces termes au mieux, nous avons tenté d'expliquer quand et comment les glisser dans une conversation.

Mais attention : trop de termes d'argot dans une même phrase risquent de sonner un peu bizarrement - comme le premier paragraphe de cette section. Le MD n'a pas besoin de les employer à chaque opportunité ; et s'il trouve l'un d'entre eux complètement stupide, il n'est pas obligé de l'employer du tout. N'utilisez que des termes que vous trouvez naturels, et laissez les autres de côté.

Parrallèlement, n'hésitez pas à en rajouter de nouveau à cette liste. Voici un petit truc qui vous permettra de rester dans le ton : la plupart des expressions employées ici sont tirées du vocabulaire des voleurs, des filous et des colporteurs des XVII<sup>ème</sup>, XVIII<sup>ème</sup> et XIX<sup>ème</sup> siècles. Bien entendu, nous n'avons pas retenu toutes celles qui existaient : certaines

seraient trop hermétiques pour les oreilles modernes. Choisissez des termes légèrement archaïques et bizarres, mais qui peuvent quand même évoquer quelque chose à vos joueurs. N'hésitez pas au besoin à modifier la signification ou l'emploi d'une référence historique.

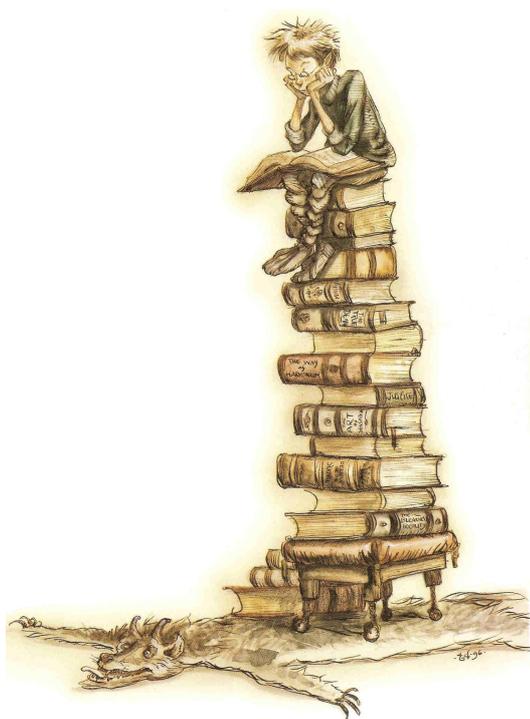
**Affranchi** : toute personne experte, sage ou particulièrement compétente dans son domaine. Un champion gladiateur ou un magicien de haut niveau sont des affranchis. Désigner quelqu'un sous ce terme est une marque de respect.

**Aplanis** : ainsi désigne-t-on les êtres planaires, généralement les tieffelins, qui ont un aspect "presque" humain mais que les plans ont transformé physiquement.

**Arbre mort** : la potence, c'est-à-dire l'endroit où finissent certains biges après avoir été garrottés.

**Azimutés** : les fous, et tout spécialement ceux de Sigil, qui ont été "frappés" par l'impossible immensité des plans.

**Bâcle-ça** : une façon presque polie de dire "*Tais-toi*" ou "*Ne me parle pas de ça*". Cette expression courte et imagée peut être utilisée en guise



d'avertissement : "*Bâcle-ça, Jannos ; y'a des Hommes-Poussière dans tous les coins.*"

**Béjaunes, les** : ceux qui ne comprennent rien à rien - généralement, les primaires. Si vous traitez un planaire de béjaune, attendez-vous à une bagarre dans les secondes qui suivent.

**Bibard** : un ivrogne - surtout s'il a visiblement connu des temps meilleurs. La majeure partie des habitants de Sigil ne manifestent aucune sympathie envers les bibards.

**Bibe** : boisson, vin ou bière bon marché et à peine consommable.

**Bigé** : un imbécile ; en particulier quelqu'un qui s'est attiré des ennuis alors qu'il aurait très bien pu les éviter.

**Bled** : toute ville plus petite que Sigil, soit par la taille soit par l'esprit - c'est du moins ainsi que le voient les habitants de Sigil. Les autres péquins ne sont pas toujours d'accord.

**Bougre** : un malheureux, une pauvre âme. Généralement utilisé pour témoigner de la sympathie à un matois malchanceux, ou de l'ironie envers ceux qui s'attirent des problèmes tout seuls.

**Cage, la** : c'est un surnom que les natifs du coin utilisent pour désigner Sigil. Il est dérivé de cagette (voir-ci-dessous) et n'a donc rien de très flatteur.

**Cagette** : une cellule ou tout ce qu'on peut lui comparer.

**Cagner** : une expression à usages multiples et généralement insultants : "*Prends un bout de bois et va cagner, bibard.*"

**Case** : la maison ou l'endroit où vit un matois.

**Chanson, la** : expression synonyme de nouvelles, d'actualité locale, ou de tout ce qui a trait aux événements. "*C'est quoi, la chanson ?*" est une façon de demander quelles sont les dernières informations qu'il a récoltées.

**Chaoteux** : surnom des Xaositectes, qui décrit assez bien leur mentalité.

**Chevalier de la gueuserie** : un voleur, un tricheur et un menteur - cette expression n'est bien évidemment pas un compliment ; à moins bien sûr que celui auquel on l'applique ne souhaite justement passer pour un voleur, un tricheur et un menteur.

**Chiffonnier** : surnom des membres de l'Ordre Transcendantal - la plupart des gens n'arrivent tout simplement pas à comprendre ce qu'ils racontent.

**Cracher au bassinnet** : signifie payer même quand on n'a pas envie de le faire : "*Crache au bassinnet ou tu ne sortiras pas d'ici vivant.*"

**Dédales, les** : les petits pièges vicieux conçus par La Dame des Douleurs à l'intention des apprentis-dictateurs. Est devenu synonyme de toute punition particulièrement méritée : "*Il finira dans les Dédales, et j'avoue que je ne le plaindrai pas.*"

**Empailler** : trahir quelqu'un ou user de mensonges. Etre un empailler est la pire chose dont on puisse accuser un matois.

**Enfumé** : une façon pas particulièrement amicale de traiter quelqu'un d'idiot : "*T'as compris ce que cet enfumé de magicien voulait qu'on fasse ?*"

**Estamper** : rouler quelqu'un en lui volant son argent ou en trompant sa confiance. Un bon guide prévient toujours un matois que quelqu'un tente de l'estamper. Les voleurs se vantent souvent d'avoir "*estampé un quoqueret dans la rue*".

**Garniche** : un pot-de-vin : "*Donne son garniche à ce stupide petit employé et il nous fichera la paix.*"

**Garroté** : arrêté.

**Gravé dans le marbre** : mort.

**Greffiers** : une faction de Sigil qui pense que la connaissance des lois physiques peut permettre à un matois de contrôler n'importe quoi. Inutile de discuter logique avec ses membres.

**Grossium** : ce que tout le monde veut être à Sigil : quelqu'un qui possède de l'argent et de l'influence. Les factols sont automatiquement considérés comme des grossiums. Il est de mauvais goût de se désigner ainsi ; ce terme n'a de valeur que dans la bouche des autres lorsqu'ils parlent de vous.

**Gueuserie** : le vol, ou toute autre activité illégale. Un "gueusard en sursis" est un voleur qui a probablement eu affaire aux Rectifieurs.

**Guitoune** : tout endroit dans lequel un matois peut passer la nuit, et tout particulièrement les petits hôtels borgnes de la Ruche ou d'ailleurs. Les propriétaires de bonnes auberges se vexent si l'on désigne leur établissement sous ce nom.

**Harmonium** : une faction des plans dont le slogan pourrait être : "*Faites-le à notre façon ou ne le faites pas.*"

**Hommes-Dieux** : l'une des factions de Sigil. Ses membres pensent que tout un chacun a une chance de devenir une puissance.

**Hommes-Poussière** : l'une des factions de Sigil. Ses membres pensent que tout le monde est mort.

**Indés** : une faction des plans, dont les membres vivent comme bon leur semble, sans prêter allégeance à quiconque. Certains les jugent indignes de confiance ; mais ils sont très utiles en tant que mercenaires.

**Inscrit au Livre des Morts** : mort.

**Jonc** : l'objectif du pauvre : l'argent. "*Ça va vous coûter beaucoup de jonc,*" dit-on lorsqu'on exige un garniche substantiel.

**Jouer de la corde** : ce qui arrive aux criminels condamnés qui ne réussissent pas à jouer un air à la

loi. Les voleurs sont les seuls à utiliser cette expression.

**Jouer un air** : s'échapper ou filer entre les griffes de quelqu'un. Piller la demeure d'un tanar'ri sans se faire prendre, c'est lui jouer un air.

**Lascar** : une manière neutre de se référer à une personne, généralement un homme de main ou un guerrier.

**Marqués, les** : une faction des plans dont les membres pensent que s'ils disposent de quelque chose, c'est parce que cela leur appartient, ce qui ne convient pas toujours aux autres.

**Matois** : terme susceptible de se référer à n'importe qui, mâle ou femelle, faisant preuve d'un peu d'audace ou de ressources. Plus flatteur que bige.

**Méfieux** : suspicieux, sur ses gardes. ce qu'un lascar devrait être s'il pense qu'il risque de se faire peler.

**Morné** : membre de la Morne Cabale.

**Murs** : désigne les impasses des Dédales, mais aussi une situation impossible ou désespérée : "*Il va se cogner aux murs s'il essaye de mentir à un factol.*"

**Outré** : à l'extérieur des Plans Extérieurs. Un péquin qui se trouve dans le Plan Élémentaire de l'Eau est outré. Ce terme vient de Sigil, que ceux qui ont adopté cette expression considèrent comme le centre du Multivers.

**Outreville** : même chose que ci-dessus, mais désigne un péquin qui se trouve en Outreterre (mais pas à Sigil).



**Peler** : un escroc est un peleur, une escroquerie est une pelade. On utilise plus souvent le verbe peler. Peler un tanar'ri est généralement une mauvaise idée.

**Péquain** : un type quelconque, n'importe qui, sans que l'usage du terme entraîne aucun jugement de valeur.

**Perdu** : mort. "*Il s'est perdu*" signifie qu'il ne reviendra qu'à l'aide d'une résurrection.

**Perdus, les** : une faction des plans dont les membres s'appellent en réalité les Athars. Ces derniers affirment que les puissances n'existent pas. Les prêtres aimeraient les voir se perdre pour de bon (conformément à la définition ci-dessus).

**Quoqueret** : un type particulièrement lent à comprendre. Synonyme d'idiot.

**Râtelier** : la bouche de quelqu'un, ainsi désignée à cause de ses dents, crocs ou autres appendices. "*Arrête de branler ton râtelier*", signifie : "*Arrête tes boniments*," ou : "*Laisse tomber les menaces*."

**Rectifieurs** : une faction des plans qui croit en la justice absolue.

**Sensats** : surnom des membres de la Société des Sensations, l'une des factions de Sigil, qui pense qu'il faut tout expérimenter pour tout comprendre.

**Signeurs** : surnom des membres du Signe de l'Un, qui pensent que chaque être vivant est au centre de son propre univers.

**Soltif** : tout ce qui est secret est un soltif. « *Voilà le soltif* » est une façon de dire : « *J'ai un secret et je vais le partager avec toi*. »

## II. Description générale de la cité

### 1. Les réalités de l'impossible

---

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

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

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

### 2. Le haut et le bas

---

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

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

qu'il n'y a rien à voir – et ils veulent vraiment dire « rien » : le néant total.

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

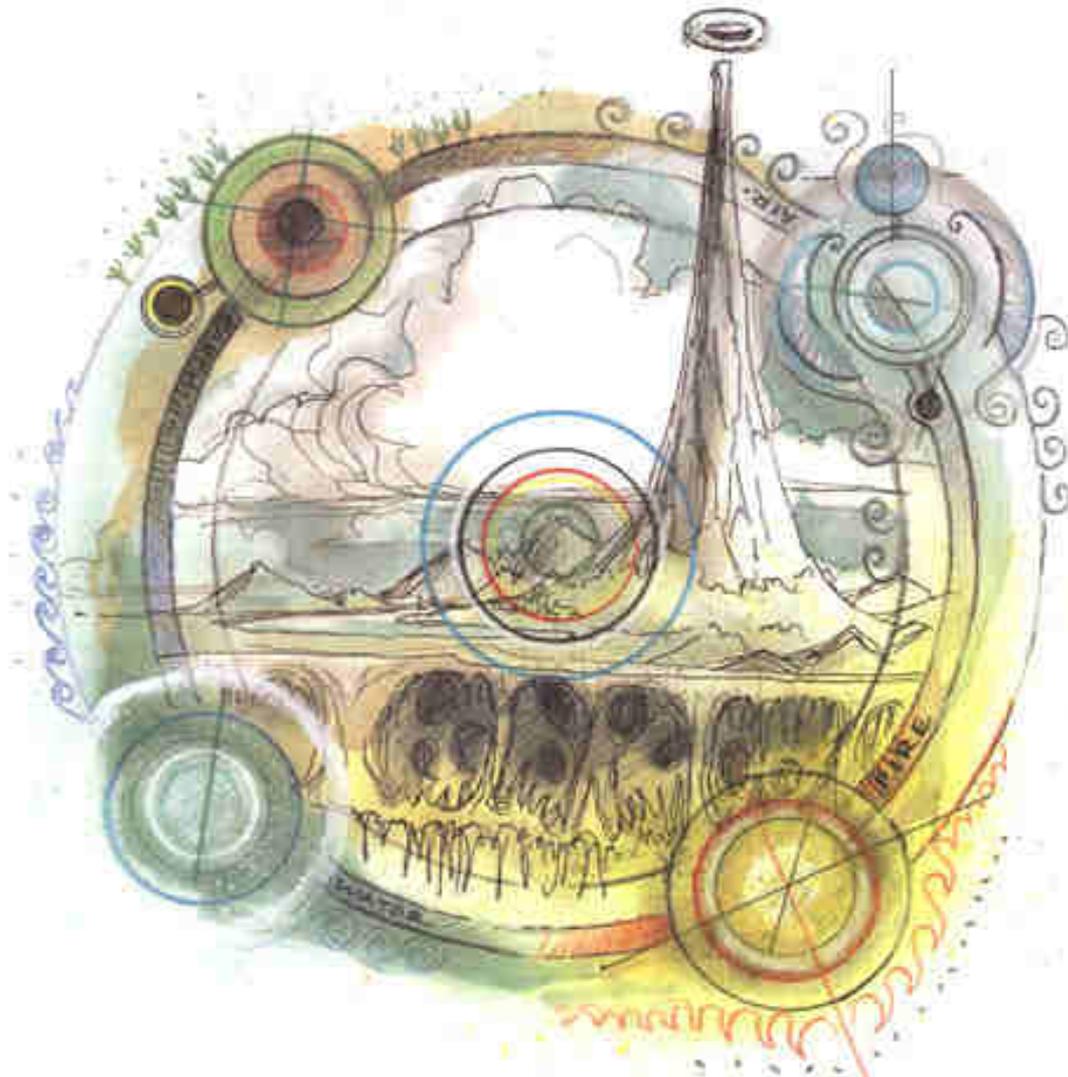
### 3. Le jour et la nuit, les mois et les années

---

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

Bien que les notions de plein jour et d'obscurité profonde soient connus à Sigil, la majeure partie d'une journée est baignée par une lueur semblable à celle d'un crépuscule primaire, riche d'ombres et de brume. Les créatures sensibles au soleil peuvent se promener sans problème toute la journée, à l'exception des trois heures précédant et suivant l'apogée de la lumière. Cette apogée est appelée « pic » (équivalent de midi). Pour dire l'heure, on utilise ce « pic » en disant « *il est 2 heures avant pic* » ou « *5 heures après pic* ». Il existe aussi un « antipic » correspondant à minuit. Les six heures les plus sombres de la journée se trouvent avant et après antipic.

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



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

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

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

#### 4. Les conditions climatiques et atmosphériques

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

Le ciel de la ville se compose d'une sorte de brume d'aspect grasseux, produite par les fumées et les vapeurs que crachent les milliers de cheminées de la ville. Lorsqu'il pleut, c'est-à-dire souvent, les gouttes de pluie prennent un teint brunâtre à cause de tous les déchets en suspension dans les airs. Lorsqu'il ne pleut pas, Sigil est généralement recouverte d'un épais brouillard qui peut réduire la visibilité jusqu'à 1m50 (mais dans la plupart des cas, un matois peut voir jusqu'à 10 mètres environ dans la brume).

Dans les rares moments où elle n'est en proie ni à la pluie, ni au brouillard, Sigil peut être un lieu plaisant. La température y est plutôt fraîche (voire

froide lorsqu'il pleut), mais une légère brise chasse les odeurs stagnantes normalement suspendues dans les airs.

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

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

## 5. ARCHITECTURE ET VUE D'ENSEMBLE

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

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

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

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

l'on regarde à l'autre bout d'une longue avenue, on la voit monter comme si elle escaladait une colline.

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

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

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

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

En dépit du fait que Sigil est une cité très ancienne et que chaque surface disponible est déjà occupée, de nouvelles rues, de nouveaux boulevards apparaissent

sans arrêt, tracés par les dabus bâtisseurs. De nouveaux bâtiments viennent se greffer au sommet des anciens, rendant impossible la connaissance précise de chaque rue. Les habitants de Sigil, pour ne pas se perdre, ne repèrent non pas grâce aux noms de rues mais plutôt avec les bâtiments importants (un tel habite à deux rues du Grand Gymnase en se dirigeant vers le Grand Marché).

Sigil est donc une cité bondée, recouverte comme par des parasites, de bâtiments. Avec ses 6 kilomètres de diamètre et ses 24 kilomètres de circonférence (selon les mesures officielles de l'Harmonium en sachant que La Dame peut agrandir ou réduire la Cage à volonté), Sigil est vaste mais pas infinie.

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

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

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

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

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

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

Les rues sont dallées de pierres dans les quartiers riches, et poussiéreuses dans les quartiers pauvres. Dans ces deux types de quartier, les maisons possèdent des cours intérieures, cachées de la rue et

seulement accessibles par d'étroites allées ou des passages couverts entre les bâtiments. La plupart des bâtisses sont protégées des voleurs par d'épaisses portes qui sont fermées durant la nuit, transformant ce qu'elles défendent en véritables forteresses, en plein milieu de la cité. En période de troubles, certaines portes peuvent être barrées magiquement.

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

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

---

## 6. Les habitants

Comme elle se situe au centre des Plans Extérieurs (du moins du point de vue des Cagés), et comme elle a des liens étroits avec l'ensemble du Multivers, la Cage est peuplée de membres de presque toutes les races et cultures imaginables. Même si la liste des différentes ethnies est bien trop longue pour être écrite dans cet espace limité, il suffit de dire que les branches planaires des races primaires sont les plus abondantes et forment l'essentiel de la population de Sigil. Parmi les races aplanies, ce sont les aasimars et les tieffelins que l'on rencontre le plus souvent dans la Cité des Portes. Même s'il existe une petite communauté visible des différentes races de genasi, les aplanis plus exotiques forment une très petite minorité. On peut aussi remarquer que les races natives des Plans Extérieurs sont bien plus nombreuses que celles provenant des Plans Intérieurs, même si Sigil est connecté à tous les Plans du Multivers.

Selon les quartiers, la population de la Cité des Portes varie en composition entre planaires et primaires, tout comme en types de lascars occupant la zone. Les races exotiques, et plus particulièrement celles habituellement insulaires ou persécutées – à Sigil ou autre part – se regroupent généralement dans des secteurs bien distincts. En fait, ces enclaves ethniques sont parfois devenues suffisamment importantes pour mériter d'être distinguées au sein de leur quartier.

## 7. La faune et la flore

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



Le lierre-rasoir tire son nom de ses feuilles noires et brillantes aux bords tranchants comme des lames acérées. Un matois ne peut pas le toucher à mains nues sans se couper. Ses feuilles sont si fines qu'elles peuvent trancher même le tissu et le cuir peu épais. Des gants de cuir épais ou de mailles sont le seul moyen d'en ramasser sans se blesser. Quiconque se mettrait en tête de cultiver du lierre-rasoir le paierait littéralement de son sang.

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

Les habitants de Sigil parviennent à l'utiliser à leur avantage, protégeant leurs maisons des voleurs en

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

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

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

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

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

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

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

**Organisation :** 2d20 pieds

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

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

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

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

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

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

**Rat-crâne, créature magique de taille P, FP1/8 par rat; +1 par 10 rats à partir de 32** : DV 1/2d10+1, pv 3 ; Init. +2 ; VD 12m, escalade 4m50 ; CA 14 (contact 14, pris au dépourvu 12) ; BAB +0/ lutte +0 ; attaque au corps-à-corps +4 (morsure, 1d4, 20/x2) ; espace occupé/allonge (0,75m/ 0m) ; Attaques spéciales : pouvoirs mentaux, submersion ; Particularités : vision dans le noir 18m, défenses communes, esprit de ruche, odorat ; AL NM.

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

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

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

**Dons** : attaque en finesse

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

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

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

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

| Nombre de rats | Int/Cha | Caractéristiques |
|----------------|---------|------------------|
| 1-4            | 1       | Aucune           |

|       |     |                                 |
|-------|-----|---------------------------------|
| 5-34  | 2-6 | Aucune                          |
| 35-39 | 7   | 1 niveau de sort d'ensorceleur  |
| 40-44 | 8   | +1 niveau de sort d'ensorceleur |
| 45-49 | 9   | Décharge mentale, 1/3 rounds    |
| 50-54 | 10  | +1 niveau de sort d'ensorceleur |
| 55-59 | 11  | +1 niveau de sort d'ensorceleur |
| 60-64 | 12  | Décharge mentale, 1/2 rounds    |
| 65-69 | 13  | +1 niveau de sort d'ensorceleur |
| 70-74 | 14  | +1 niveau de sort d'ensorceleur |
| 75-79 | 15  | Décharge mentale, 1/round       |
| 80-84 | 16  | Immunisé au gaz                 |
| 85-89 | 17  | Immunisé au froid               |
| 90-94 | 18  | RM 13                           |
| 95-99 | 19  | RM 19                           |
| 100+  | 20  | RM 25                           |

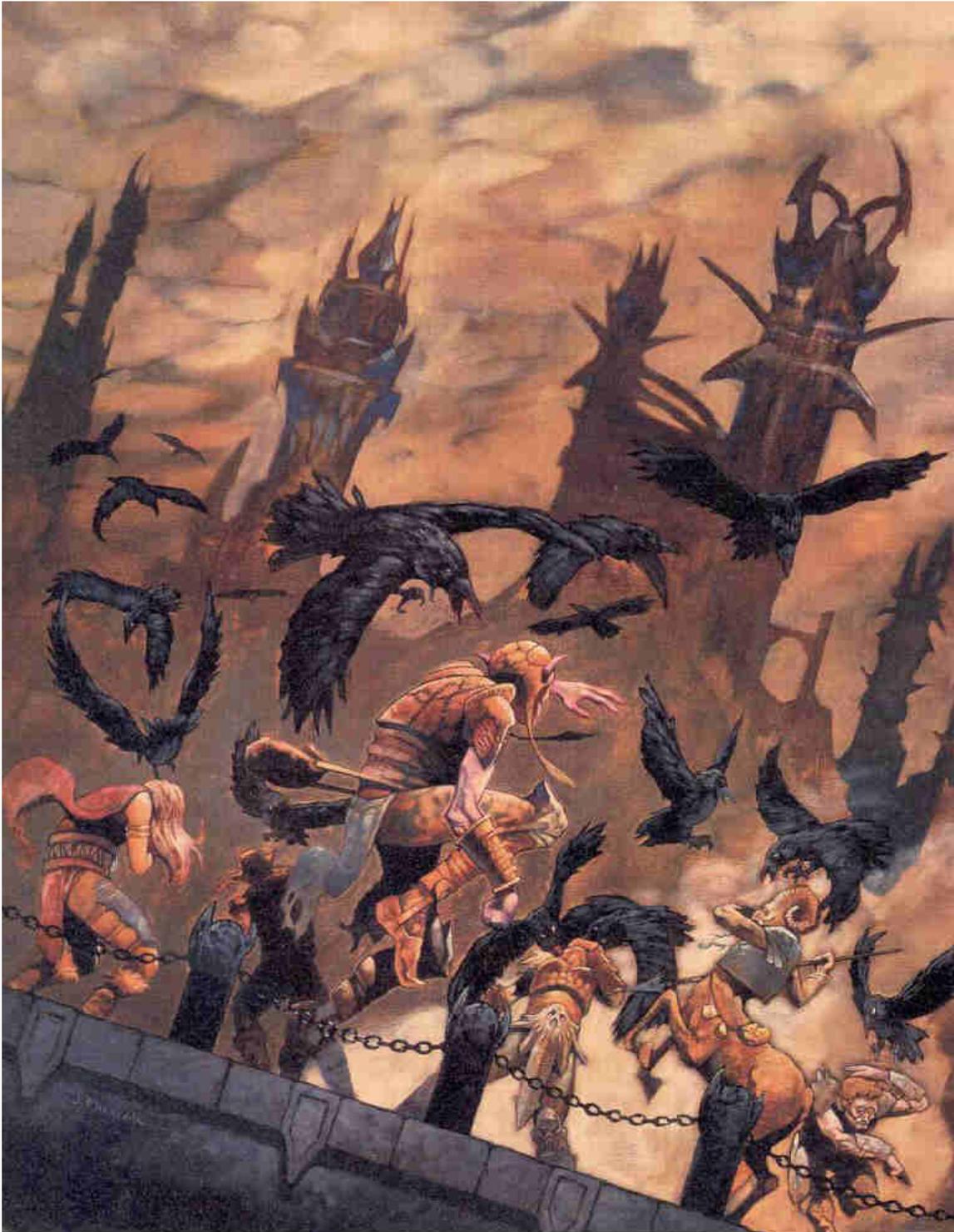
**Sorts d'ensorceleur (Sp)** : les rats-crânes peuvent lancer un certain nombre de sorts d'ensorceleur par jour ; par exemple, une meute de 55 rats-crânes peut lancer deux sorts de niveau 2 ou un sort de niveau 3 et un sort de niveau 1 ou un sort de niveau 4. (NLS 1/2 intelligence du collectif, DD 10+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

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

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

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

Il existe également des rats-garous, qui ont l'audace de croire qu'ils finiront un jour par contrôler la Cage depuis les souterrains. Leur misérable existence couinante est un testament d'espoir pour les plus humbles créatures. La plupart des autres formes de vie sauvage « naturelles » de Sigil se composent de vermine. Les blattes et les charognards grouillent dans les piles de déchets, les souris sévissent dans les entrepôts et les chauves-souris dans les souterrains. On ne trouve pas beaucoup d'oiseaux ou de pigeons à



Sigil ; et bien que la Ruche abrite quelques meutes de chiens sauvages, rien ne prouve qu'ils soient natifs de la ville. La plupart des bêtes qu'un matois peut trouver à Sigil ont été importées d'un autre endroit.

Il y a les chiens aoskians, autrefois nourris et éduqués par les serviteurs du dieu Aoskar. Ils sont d'un blanc de neige, et ressemblent à des fantômes dans la nuit. Leur plus grande particularité sont leurs deux têtes aux crocs acérés et leurs aboiements si

puissants qu'ils peuvent étourdir les béjaunes qui s'en approchent plusieurs minutes durant. Attrapés dans la rue, ils peuvent rapporter 20 pièces d'or si l'on trouve à qui les vendre. Dressés et adultes, ils peuvent être vendus 150 pièces d'or. Ils sont très utilisés comme chiens de garde, surtout dans les parties les plus riches de la ville.

**Chien d'Aoskar (ou chien aoskien), Créature Magique Extraplanaire de taille M, FP3 : DV**

3d10+6, pv 27 ; Init. +2 ; VD 12m ; CA 16 (pris au dépourvu 14, contact 12) ; BAB +3/ lutte +5 ; attaque au corps-à-corps +5/+5 (morsures, 1d8+2, 20/x2) ; Attaques spéciales : aboiement étourdissant ; Particularités : vision dans le noir 18m ; AL N.

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

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

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

**Dons :** vigilance, pistage.

**Evolution :** 4-8 DV

**Organisation :** solitaire ou meute (2-6)

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

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

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

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

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

**Compétences :** perception auditive +5, détection +6.

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

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

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

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

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

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

**Compétences :** escalade +2, saut +2

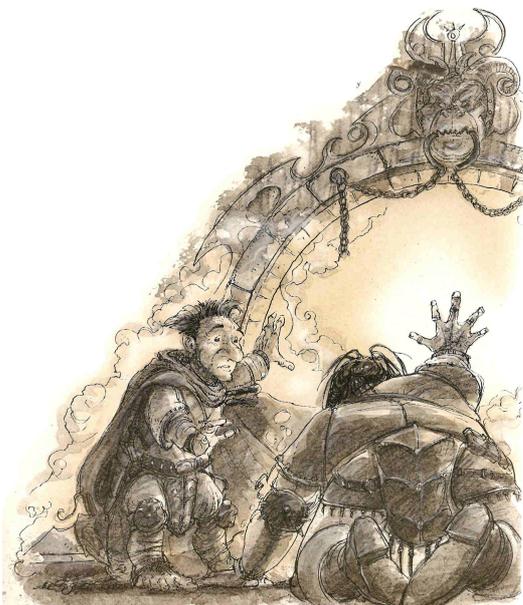
**Dons :** attaque en finesse.

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

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

# III. Les portails

## I. GÉNÉRALITÉS



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

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

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

dépend de ce dernier (*rappel à la vie*, par exemple), sont quand même efficaces dans son enceinte ; seuls le passage et l'observation depuis le Plan Astral sont impossibles.

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

La majorité des portails temporaires qui apparaissent aléatoirement dans Sigil s'ouvrent dans les ruelles désertes des bas-fonds – il semble qu'ils apparaissent toujours dans les endroits les plus sordides de la ville. Mais c'est uniquement parce qu'il existe un sort : *verrou suprême*, qui permet de protéger certains lieux contre l'ouverture de portails. Les grossiums ont assez de jonc pour se les payer, afin de protéger leurs cases et leur voisinage immédiat contre d'éventuels intrus ; ce qui n'est pas le cas des pauvres bougres (c'est probablement dans la Ruche, le tréfonds des bas-fonds, que l'on trouve la plus grande concentration de portails).

### **Verrou suprême**

Abjuration

Niveau : Ens/Mag 4

Composantes : V,S,M

Temps d'incantation : 1 heure

Zone d'effet : rayon de 18m

Durée : 1 jour/ niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Résistance à la magie : non

*Verrou Suprême* est un sort spécialement conçu pour se protéger contre l'ouverture de portails indésirables. Tant qu'il est effectif, il scelle tous les seuils et portails permanents, temporaires ou nomades ouvrant sur d'autres plans. Par contre, il n'affecte pas les capacités de déplacement à l'intérieur d'un même plan (et donc pas les sorts de *téléportation*). On ne peut pas utiliser de sort comme *portail* pour faire sortir une créature de la zone d'effet ou l'y introduire. Toute tentative dans ce sens est automatiquement vouée à l'échec - si c'est un sort, celui qui l'a lancé l'a perdu ; si c'est un pouvoir d'objet magique, le propriétaire de ce dernier a dépensé une charge en pure perte.

Tous les portails présents dans la zone d'effet sont également affecté ; le jeteur de sorts ne peut pas choisir d'en épargner certains. De la même façon, il ne peut pas annuler son sort avant expiration sans recourir à une *dissipation de la magie*.

Une fois le sort lancé, la zone d'effet, bien que centrée à l'origine sur le jeteur de sort, ne se déplace pas avec ce dernier et reste immobile.

La composante matérielle de ce sort est une clé de cristal qui doit être brisée à la fin de l'incantation.

Si un matois cherche un portail permanent vers un plan donné, il peut le trouver dans le quartier entourant le repaire de la faction dont le plan principal d'influence est celui de son choix ; en effet, la plupart des factions maintiennent délibérément un portail permanent avec leur univers favori.

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

#### **Perception de la distortion**

Divination

**Niveau** : Ens/Mag 2

**Composantes** : V, S

**Temps d'incantation** : 1 action simple

**Zone d'effet** : 18m dans une direction

**Durée** : 1 round/ niveau

**Jet de sauvegarde** : Volonté

**Résistance à la magie** : oui

Certaines personnes, et tout particulièrement celles originaires du Plan Primaire, sont incapables de repérer les portails éparpillés dans les plans. C'est pourquoi un magicien inconnu a créé le sort de *perception de la distortion*, qui détecte et analyse les portails menant vers d'autres plans. Il permet à celui qui le lance de percevoir tout seuil ou portail, actif ou non, sur une distance de 18 mètres devant lui. Scruter une direction (sur les quatre possibles) prend un round entier. Le jeteur de sorts doit être totalement concentré, si bien qu'il ne peut que tourner sur lui-même pendant que son sort est effectif ; tout autre déplacement annule son sort.

Une fois qu'il a détecté un portail, il peut tenter de déduire où mène celui-ci et quelle en est la clé

éventuelle. Chaque information requiert un jet de sauvegarde par le jeteur de sort contre le DD de son propre sort ; si l'un des deux est raté, le jeteur de sorts ne peut plus rien apprendre d'autre sur le portail concerné.

Le joueur peut choisir laquelle des deux informations il cherche à obtenir en premier. S'il a déjà vu fonctionner le portail, le DD de son jet de volonté est diminué de 2.

Les portails fonctionnent dans les deux sens. Passez-le dans un sens et un matois peut le passer dans l'autre, à condition de toujours en posséder la clé. Ainsi, on peut pénétrer dans la Cage aussi facilement qu'en sortir ; de sorte que se réfugier à Sigil ne constitue en aucun cas une protection contre des ennemis qui vous poursuivent. Bien entendu, La Dame des Douleurs peut fermer les portes à son gré ; mais la plupart du temps, elle n'utilise ce pouvoir que contre les Puissances. Il lui arrive parfois de fermer son royaume à d'autres menaces ; mais c'est assez rare, parce qu'elle se moque bien de la nature des êtres qui franchissent les portes de sa ville, tant que ceux-ci n'y causent pas trop de problèmes. A moins que les PJs n'aient une réputation exécrationnelle, ils peuvent compter sur la présence des portails pour entrer et sortir de la ville à leur gré.

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

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

## 2. Types de portails

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

### Les portails permanents

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

### Les portails temporaires

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

Voilà le type de portail qu'il faut utiliser pour envoyer les personnages sur la septième strate de Baator ou au cœur du palais de Lolth. Une fois qu'ils ont terminé l'aventure préparée par le MJ, le portail

disparaît. On peut se servir d'un portail temporaire pour s'introduire dans une salle au trésor ou dans le château d'un puissant félon – le genre d'endroits que le MJ veut employer dans une aventure, mais où il ne souhaite pas que les personnages puissent revenir.

### Les portails nomades

Ce sont les plus vicieux de tous : juste au moment où un bige commence à penser qu'il peut se fier à eux, ils changent. Parfois, c'est l'extrémité située à Sigil qui se déplace d'une porte à une autre ; et parfois c'est l'autre extrémité, celle qui se trouve dans un des plans. La seule chose constante à leur propos, c'est qu'ils ne se déplacent pas aléatoirement – sans quoi, ils ne seraient pas différents des portails temporaires. Ils vont d'un endroit à un autre en suivant un schéma



qui leur est propre. Un portail nomade peut par exemple s'ouvrir dans l'arche qui marque l'entrée de la Ruche pendant trois jours, puis se déplacer vers une bouche d'égout sur laquelle une semaine durant, puis se bouger à nouveau vers l'entrée de la maison d'un riche marchand et y rester pendant une journée. Après quoi, il reprend son cycle au début. De l'autre côté, il peut ouvrir sur Malbolge (à Baator) pendant trois jours, puis se déplacer vers l'Arcadie pendant une semaine avant de revenir à Baator. Le schéma de déplacement du portail peut comprendre n'importe quel nombre d'étapes durant n'importe quel laps de temps.

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

Les portails nomades sont utiles pour certains types d'aventures. Tout d'abord, ils soumettent les joueurs à des obligations temporelles – et savoir qu'ils doivent accomplir leur mission avant que le portail du retour ne disparaisse a le don de rendre les aventuriers nerveux. Vous pouvez aussi utiliser un portail nomade dans ceux de vos scénarios qui se déroulent successivement sur plusieurs plans. Ainsi, un affranchi peut se rendre sur la Gaste Grise, revenir à Sigil pendant quelque temps, attendre que le portail se déplace, puis le franchir vers sa nouvelle destination, et ainsi de suite. Enfin, un portail changeant peut jouer un bien vilain tour au bige qui a l'habitude de l'employer pour rentrer aux Carcères (par exemple), et qui s'aperçoit un jour qu'il est bloqué à Sigil parce que son portail a disparu.

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

### 3. Clés de portails

Pour faire fonctionner un portail, il faut posséder une clé, c'est-à-dire un objet que l'on emporte avec soi lorsqu'on le franchit. Nous laissons au MJ le soin de choisir ses propres clés ; mais voici quelques conseils sur lesquels il pourra s'appuyer. Les meilleures clés



sont des objets qui ne sont ni rares ni courants, mais seulement peu communs. Si une clé est un objet trop courant, le portail auquel elle correspond va passer son temps à s'ouvrir, y compris au moment où ça n'arrange pas le MJ. Par exemple, si la clé est une épée, chaque guerrier qui franchit le portail va partir en voyage à l'improviste. D'un autre côté, si la clé est un objet trop rare, le portail en devient presque impossible à utiliser. Le MJ ne veut certainement pas que les personnages se retrouvent irrémédiablement prisonniers d'un plan lointain parce qu'ils ont eu le malheur de perdre leur irremplaçable clé.

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

Le moyen le plus rapide de découvrir la clé d'un portail donné est le même que pour découvrir le portail en question : demander à une faction. Bien entendu, celle-ci ne possédera pas toujours ce renseignement – ce serait trop facile. La clé requise peut figurer dans les plans complexes des affranchis qui s'amuse à inventorier les portails. Un sort de

*perception de la distorsion* peut indiquer la nature de la clé nécessaire, tout comme un sort de contact avec un autre plan ou de *connaissance des légendes*. De plus, Sigil abrite des boutiques, telles « les Antiquités de Tivvum », qui vendent uniquement des objets servant de clés. Vous avez besoin d'une perle pour vous rendre sur le Plan Élémentaire de l'Eau ? Ici, vous pourrez vous en procurer une – pour un bon prix (de 5 p.a. jusqu'à 500 p.o. pour les clés les plus rares) : comme tous les commerçants, la tenancière vit du profit réalisé sur ses ventes. Et une fois qu'un matois s'est procuré une clé pour un portail, il peut dormir tranquille, car celle-ci ne changera jamais.

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

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

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

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

Ses portails mis à part, Sigil est physiquement coupée du reste du Multivers. Les sorts astraux et ceux qui permettent de passer d'un plan à un autre n'y fonctionnent pas. Les greffiers supposent que la situation particulière de la ville (au cœur de

l'Outreterre) crée une sorte de barrière astrale autour de la Cage. Comme aucune autre explication ne semble valable, la plupart des gens qui se posent la question acceptent cette réponse comme vraie. La seule chose importante dont vous devez vous rappeler, c'est que les portails sont le seul moyen d'entrer et de sortir de Sigil.

#### 4. Localisation de portails Sigiliens

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

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

Un péquin qui veut partir vers une autre cité commerçante des Plans devrait aller voir dans le Grand Bazar, puisque ce dernier abrite plus de portails vers ce genre de destinations que n'importe où dans Sigil. Dans ce cas, premièrement vous devrez trouver le portail, ce qui n'est pas si facile puisque la plupart d'entre eux sont nomades ou temporaires. Si vous entendez une rumeur sur un portail, dépêchez-vous parce que ce genre de choses ne dure pas toujours et ce que vous avez traversé aujourd'hui pourrait n'être qu'un mur de pierre demain.

Trouver des portails permanents n'est pas si difficile. Le Registre des Portails du Bureau des Renseignements est une archive des portails les mieux connus. D'autres peuvent être trouvés si vous contactez les bonnes personnes (bien sûr, les vieux marchands les connaissent mieux que les jeunes quoquerets, et les Indés sont particulièrement bien renseignés).

Repérer un portail est plus facile que l'utiliser. Beaucoup sont gardés, d'autres sont payants. L'Ordre Transcendantal, par exemple, possède une arche turquoise derrière le Grand Gymnase, qui mène aux Élysées. Cette faction laisse les gens l'utiliser uniquement s'ils approuvent son but, si vous n'êtes pas de l'Harmonium, et si vous payez 2000 p.o.

## IV. La Dame des Douleurs



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

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

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

grande. La destruction de ses ennemis a toujours été brutale et sans pitié.

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

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

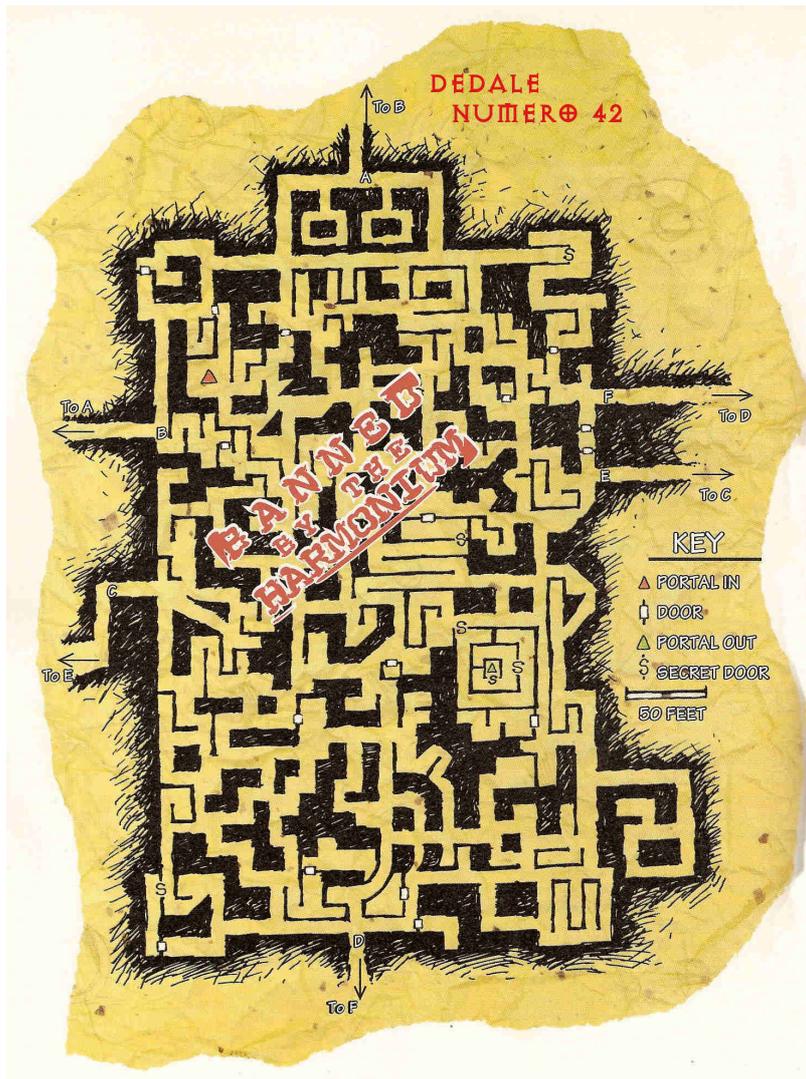
Dans le jeu, elle ne doit être qu'une icône qui cristallise l'ambiance du jeu. Les PJs ne doivent pas avoir affaire à elle. Elle ne distribue pas de missions, elle n'accorde jamais de pouvoirs, et il est impossible de piller ses temples puisqu'elle n'en a pas.

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

### 1. Les Dédales

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

Les Dédales sont, comme leur nom l'indique, des labyrinthes. Mais ils sont très différents des quartiers les plus fouillis de la Cage, bien entendu – sans quoi où serait la punition ? Pour commencer, ils ne font pas exactement partie de Sigil. Lorsque La Dame crée une



stratagèmes habiles pour déjouer ses pièges. Certains ne quittent jamais leurs palais, d'autres ne se déplacent qu'en groupe ; mais ils finissent toujours par échouer. Tôt ou tard, un lascar traverse un couloir vide de son palais et se retrouve dans un dédale de pièces qu'il ne connaissait pas ; ou bien, il tourne le dos un instant à ses amis, et lorsqu'il regarde par-dessus son épaule, ils ont tous disparu. Les Dédales rattrapent toujours leurs bougres, quelque prudence dont celui-ci fasse preuve.

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

nouvelle portion de Dédale, elle copie une petite partie de la ville – ruelle et cour, par exemple – et en fait un minuscule demi-plan qu'elle projette ensuite au fond de l'Ether profond. Là, la copie croît et se transforme jusqu'à devenir un labyrinthe inextricable ne possédant ni commencement ni fin : il se répète lui-même à l'infini (en fait, les Greffiers affirment que les Dédales font toujours partie de Sigil, même s'ils sont dans l'Ether ; de sorte que leur emplacement exact est déjà un casse-tête pour l'esprit).

Un bougre condamné aux Dédales ne le sait jamais avant qu'il ne soit trop tard. Les Dédales peuvent se former autour de lui pendant qu'il se promène dans une partie particulièrement déserte de la ville. Le bougre peut tourner un coin de rue et s'apercevoir que l'intersection suivante n'est pas telle qu'il se la rappelait – mais il est déjà trop tard. Ceux qui pensent que La Dame des Douleurs en a après eux – les rusés et les ambitieux – s'essaient à toutes sortes de

Pire encore, tous les prisonniers savent qu'il existe une sortie, car La Dame des Douleurs dissimule toujours quelque part un portail de retour menant à Sigil. Peut-être est-ce afin que les dabus puissent aller procéder à des vérifications en cas de nécessité, ou est-ce seulement pour torturer encore davantage les prisonniers. Par conséquent, il n'est pas impossible de s'échapper des Dédales – difficile, oui ; impossible, non. Un bige peut avoir beaucoup de chance et tomber dessus par hasard. Ses amis peuvent posséder suffisamment de jonc pour monter une opération de sauvetage. Après tout, il leur suffit de trouver l'endroit où s'ouvre le portail dans Sigil, ou l'emplacement du demi-plan dans l'Éthéré profond. Ça ne doit pas être si dur que ça...

On pense que La Dame n'a pas toujours pu utiliser les Dédales. En effet, la plus ancienne légende connue à propos de Sigil remonte à 10 000 ans dans le passé

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

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

On dit aussi que La Dame serait à l'origine de la destruction du Temple Ruiné (actuellement le quartier général de la faction des Athars), car ses habitants se seraient mis à la prier comme incarnation du dieu Aoskar. Il n'y a aucun survivant de cette époque, aussi tout ceci n'est que pure conjecture. Il n'y a pas grand chose d'autre que l'on sait des origines et de l'histoire de La Dame, car elle ne parle jamais. Certains disent qu'elle ne voudrait pas perdre son temps à parler avec quelqu'un qui ne serait pas son égal – et ceux qui essayent de se mettre à son niveau finissent bien avant dans des Dédales.

## 2. Les dabus

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

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

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

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

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

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

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

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

**Compétences : artisanat (n'importe lequel) +25, désamorçage/sabotage +9, renseignement +5, connaissance (n'importe laquelle) +25, perception**

auditive +11, crochetage +7, fouille +10, détection +12.

**Dons** : vigilance, maniement des armes simples.

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

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

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

**Compréhension des langages** : comme le sort, toujours actif.

**Langage par rébus** : les dabus parlent en utilisant des rébus qui apparaissent au-dessus de leur tête. Ces rébus sont faits pour être compris par l'interlocuteur, mais ça ne fonctionne pas toujours.

### 3. Le code de conduite

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

Néanmoins, il est possible de se faire mettre sur le Livre des Morts de La Dame pour des offenses moins graves que menacer la sécurité de Sigil : par exemple,

pour avoir emmené les habitants de la ville à remettre en question sa puissance. Trop de meurtres et de crimes rendent les sigiliens nerveux et effrayés, et les poussent à se demander si La Dame a réellement les moyens de les protéger. Il n'est donc pas étonnant que les dabus traquent impitoyablement les criminels en série. On ne peut détenir de pouvoir durable qu'en rendant son peuple heureux.

Il semblerait naturel que La Dame considère les factions comme une menace envers son autorité. Après tout, chacune d'entre elles a sa propre idée de ce qui est bon ou pas pour Sigil ; et l'idée en question n'inclut pas forcément La Dame des Douleurs au sommet de la hiérarchie. Et de fait, si les factions poussent le bouchon trop loin, La Dame les écrasera comme des insectes. Mais leurs factols sont assez sages pour se rendre compte que Sigil est un refuge sûr contre leurs ennemis (en plus de l'intérêt que représentent les portails), et que s'en faire expulser ne



serait pas une bonne idée. Les philosophies qui s'attaquent directement à la puissance de La Dame ont droit à un Dédale rien que pour elles. Les factions ayant le choix entre ne pas répandre tout haut certaines de leurs idées ou finir dans les Dédales, il est facile de comprendre pourquoi certaines d'entre elles ont disparu. On raconte souvent l'histoire des Communards, des bougres qui voulaient que tout appartienne à tout le monde, y compris le pouvoir de La Dame des Douleurs. Un jour, tous les gens qui se

trouvaient dans le quartier général des Communards disparurent brusquement. On peut supposer qu'ils furent tous emprisonnés dans le Plan Ethéré. Peu de temps après, plus personne n'avouait être ou avoir été Communard ; mais on dit qu'il existe encore une petite colonie de vrais croyants en leur doctrine quelque part dans l'Astral.

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

## V. Sigil et la Guerre Sanglante



*"Sigil est la cité au centre de tout, pas vrai ? Alors pourquoi c'est pas l'un des champs de bataille les plus contestés de la Guerre Sanglante ? Si les fiélons ne se battent pas pour l'avoir, c'est qu'elle est pas si importante, après tout. Si Sigil avait autant de valeur, vous croyez qu'on y verrait des fiélons s'y délasser et boire des coups avec des devas ?*

*Niroj de Hin, Béjaune"*

Sigil a de nombreux noms : la Cage, la Cité des Portes, la Cité au Centre de Tout, parmi d'autres. Mais il faut noter un truc à propos de ce dernier surnom - on l'a choisi pour une bonne raison. C'est ici que des arpenteurs des plans venant de tout le Multivers convergent pour échanger des secrets et partir vers des destinations inconnues. Pour cette raison, Sigil est l'un des endroits les plus importants du cosmos - et en même temps l'une des plus grandes cages qu'on pourra trouver.

Ce chapitre détaille la place de Sigil dans la Guerre Sanglante. La chanson vaut tant pour les personnages

planaires que pour les primaires, quoiqu'il est peu probable qu'un primaire soit au courant de tout ça.

### 1. S'EMPARER de Sigil

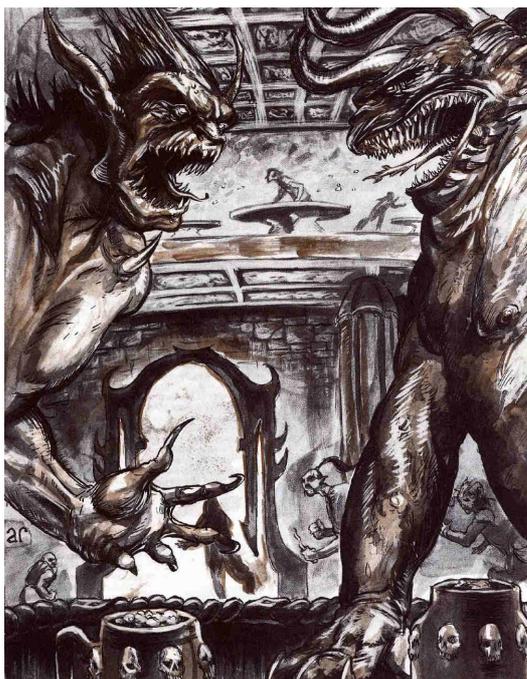
Beaucoup de gens remarquent que la localisation de Sigil et ses nombreux portails pourraient attirer le pire de la Guerre Sanglante. Après tout, quiconque contrôlerait les portails contrôlerait, et bien, absolument tout. Ceux-là disent que les rues devraient être emplies de fiélons de toutes sortes, en train de s'entretuer, à tel point qu'aucun quoqueret ne voudrait plus mettre le pied ici : la cité dans son ensemble ne devrait être qu'un champ de bataille.

Théoriquement, ils ont raison. Mais il y a un facteur qu'ils oublient : La Dame des Douleurs. Avec son pouvoir de déchiqeter un bige d'un regard et celle de le projeter dans un labyrinthe infini, La Dame garantit que les fiélons ne puissent reproduire dans les rues ce qui se passe dans la guerre qui se livre hors de la ville. Elle a une tolérance particulièrement limitée pour les fiélons qui abusent de leurs pouvoirs au sein

de la cité, même si elle n'intervient pas systématiquement ; les Scories, dans la Ruche (qui ont connu les ravages de la Guerre Sanglante six semaines durant) en sont le témoignage muet.

Indéniablement, la Cité des Portes est un trésor que les fiélons tueraient pour posséder. En fait, des centaines de milliers (ou plus) d'entre eux ont connu une fin tragique en essayant de s'emparer de la Cage. Seuls ceux qui viennent sans intention agressive ont l'espoir de survivre - ainsi que ceux qui apprennent à masquer leur hostilité sous un sourire. On peut parier que la moitié des fiélons de la cité cherchent un moyen de la tirer de leur côté, mais La Dame joue son rôle d'équilibre trop bien pour que cela arrive, et il est peu probable qu'un fiélon puisse mettre la main dessus.

La rumeur veut que les baatezus aient construit une réplique de la Cage sur une strate infernale de leur plan d'origine et qu'ils s'emploient à en faire une copie la plus exacte possible. Une fois qu'ils auront un modèle en état de fonctionnement, ils pourront l'étudier jusqu'à être capables de conquérir la véritable cité. Et pour compléter leur modèle, tout ce qui leur manque, ce sont les gens qui vivent à Sigil. Au fond des ruelles, on murmure que les bibards et les azimutés disparaissent progressivement de la ville, jour après jour. Il est même arrivé que des groupes de primaires et de planaires disparaissent également. Bien sûr, il n'existe nulle preuve d'actes malveillants.



Des quoquerets disparaissent de la Cage tout le temps. Certains passent par inadvertance à travers un portail, tandis que d'autres finissent dans la Livre des Morts. Les explications abondent sur le sort de ces visages familiers qu'on ne revoit plus, mais pour certaines personnes, ces raisons fortuites sonnent un peu faux.

Quoiqu'il en soit, dans les échoppes minables du Bas-Quartier, on se perd en spéculations sur ce que feraient les fiélons - baatezus ou tanar'ris, s'ils s'emparaient de Sigil ?! La transformeraient-ils en un vaste quartier général pour les leurs, usant des portails pour porter des attaques en toute sécurité sur leurs ennemis ? La convertiraient-ils en un camp de prisonniers, en condamnant toutes les portes et en confinant leurs ennemis dans ses rues grisâtres ? Ou bien encore, essaieraient-ils de la détruire, pour apprendre à La Dame des Douleurs le prix à payer pour avoir interféré dans leurs affaires ?

Certains croient que La Dame elle-même était auparavant une grossium des Abysses - et bien sûr, fiélon un jour, fiélon toujours, disent d'autres - et que les tanar'ris veulent prendre la cité pour la punir d'avoir trahi les siens. On en vient jusqu'à dire qu'acquérir le contrôle des portails ne serait qu'un but secondaire.

Maintenant, il faudrait juste que les tanar'ris trouvent le pauvre bougre qui est censé la punir...

## 2. Diplomatie et tromperie

La Cité des Portes est plus qu'un anneau pour lequel les fiélons se battent. Sigil est l'endroit le plus neutre du Multivers et elle est devenue une étape pour les peuples des plans.

Les antagonismes ne cessent pas à Sigil, mais les visiteurs en conflit peuvent mettre leurs différends de côté un moment pour s'occuper chacun de leurs affaires. Les fiélons visent la Cage pour recruter des alliés ; leur lassitude à se faire peler par les traîtreux yuguloths fait qu'ils sont toujours à la recherche de nouveaux partenaires. C'est pour ça que vous pourrez voir un cornugon partageant un verre avec un deva, et constater qu'ils peuvent apprécier mutuellement cette étrange compagnie.

Qui plus est, les fiélons doivent réfréner leur tempérament tant qu'ils sont à Sigil, ou La Dame les

mettra sans l'ombre d'un doute dans le Livre des Morts. Ils ne peuvent pas tuer à volonté un bige qui les dérange - du moins pas en public (un quoqueret qui embête un fiélon dans une ruelle peu fréquentée n'en ressortira probablement pas). Grâce à la paix qui règne ici, on pourra même surprendre un tanar'ri et un baatezu partageant une table dans une taverne de la Ruche ! Ça reste peu courant mais Sigil est l'un des quelques endroits du Multivers où les fiélons loyaux et chaotiques ne se jettent pas automatiquement à la gorge les uns des autres.

Un jour ou l'autre, cependant, cette paix est ce qui amènera les fiélons à quitter la Cage. La plupart d'entre eux n'arrivent pas à tempérer leur nature violente aussi longtemps et ils retournent chez eux pour libérer la haine qu'ils ont accumulée. De ce fait, la population de fiélons de la Cage est toujours fluctuante ; seuls les plus forts peuvent rester en ville plus de quelques semaines d'affilée.

Donc, Sigil ne deviendra pas un haut-lieu de la Guerre Sanglante avant un certain temps. Elle reste cependant la rampe de lancement idéale pour les espions, assassins et forces d'intervention. Se déplaçant discrètement à travers les rues enténébrées, des escouades de soldats rampent jusqu'à des portails qui leur permettent de se déplacer rapidement jusqu'aux forteresses de leurs ennemis. Les lois de la cité prohibent de telles manoeuvres mais encore faudrait-il trouver une patrouille de l'Harmonium capable de les faire appliquer. La meilleure option pour celui qui s'aperçoit d'une chose pareille est d'alecter les baatezuz de toute présence tanar'ri suspecte - et *vice versa*. Laissez les fiélons se gérer entre eux. Il peut en résulter quelques destructions mais les Têtes-de-Bois et les Rectifieurs veulent être sûrs que les fiélons ont une claire conscience que Sigil n'est pas leur terrain de jeu.

Tout mortel traitant avec un fiélon dans la Cage devrait savoir ceci : ces créatures voient cette cité comme un moyen de transmettre des informations pour contrecarrer leurs ennemis. Comme point focal des Plans Extérieurs, toute rumeur qui monte jusqu'à Sigil acquiert le statut de vérité (ou du moins devient crédible) et elle fera du chemin si on la chuchote aux bonnes oreilles.

De fait, des batailles entières ont résulté de rien de plus que des mensonges. Baatezuz et tanar'ris jouent tout autant le jeu de la désinformation par la rumeur,

chacun luttant pour inciter l'autre à quitter le terrain faute de pouvoir vérifier - ou de connaître - des informations lacunaires. Il est arrivé à chacune des deux armées de battre en retraite simplement parce qu'elle était convaincue que la victoire était impossible.

Enfin, du fait de la situation centrale de Sigil, elle attire tout type de péquin : primaire, planaire, potentiaire, guerrier, magicien, roublard, mercenaire, soldat - tous viennent dans la Cage tôt ou tard, et peuvent tous être manipulés pour servir les objectifs de fiélons dans la Guerre Sanglante. Nombreux sont ceux qui veulent ne rien avoir affaire avec ce conflit, tandis que d'autres signent aussitôt qu'ils ont franchi un portail.

### 3. La chanson habituelle

La Guerre Sanglante est tellement gigantesque qu'elle génère assez de rumeurs, de ragots et de nouvelles pour noyer une centaine d'espions par jour. Bien sûr, près de la moitié de ce qu'on entend est parole d'azimuté et près de la moitié encore est périmé. Ce qui reste de tout ça est valable et la meilleure manière de rester en course est de garder une oreille qui traîne.



Les rumeurs qui suivent ont été collectées à Sigil, où la chanson sur la Guerre Sanglante est la plus abondante. Seul un quoqueret parierait sa vie sur de tels ragots, mais il y a une bonne chance qu'une partie soit véridique. Du reste, qu'elles soient vraies ou fausses, les rumeurs suivantes tiennent la Cage en haleine, et c'est toujours une bonne idée d'être au fait de la dernière chanson.

#### ..... Divinations

Les voyants et les prophètes autoproclamés abondent dans les rues de Sigil. Ils font toutes sortes de prévisions sur le futur imminent de la Guerre Sanglante, chacune plus extravagante (et moins juste) que la précédente. Ces derniers temps, une prédiction très amusante circule. Il semble qu'un prince aveugle primaire qui vit dans la Ruche propage des inepties à propos d'un basculement qui va survenir dans la guerre, un basculement radical et soudain - rien de moins que la chute simultanée des tanar'ris et des baatezus, balayés par des forces inconnues.

Plus drôle encore, le bige prétend que des dieux morts et morts-vivants vont surgir du vide argenté pour réclamer leur dû - bien sûr, cette chanson est une fable pour les mecs aux idées confuses, mais elle trouve complètement son public dans cette époque troublée. Aussi nébuleuse qu'apocalyptique, la rumeur de ce primaire azimuthé a mis du baume au coeur à tous les informateurs de Sigil.

#### ..... Embobinages

D'un ton plus sérieux, les spéculations circulant dans le Quartier de La Dame sont récemment devenues carrément effrayantes - apparemment, le commandant en second d'une faction, un matois ayant des contacts dans les deux camps de fiélons - prétend qu'il existe une collusion entre les deux parties, et que la Guerre Sanglante est une vaste pelade.

C'est juste. Ce conflit millénaire n'était rien qu'une mise en scène pour conduire les célestes à penser que les forces du mal étaient incapables de travailler ensemble. Avec les armées de la lumière à présent occupées par leurs propres querelles, les baatezus et les tanar'ris planifient de joindre leurs forces pour attaquer les forteresses du Bien.

Dans des nouvelles relatives à ce sujet, la chanson dit que les célestes se hâtent d'édifier leurs forteresses. Clairement, ils sont devenus faibles et gras durant tout

ce temps t'attente, laissant les fiélons se détruire entre eux, et à présent, les fiélons sont une force plus grande que les bonnes âmes n'oseront jamais imaginer.

#### ..... Refuges

Dans une cité aussi pleine d'intrigues que Sigil, il faut savoir où se cacher. Peut-être parce qu'on a empaillé le grossium d'une faction, peut-être parce qu'on a aux trousses un fiélon, on peut avoir besoin d'une case à l'abri où passer ses nuits et dormir. Malheureusement, les refuges fiables ne sont pas si communs dans la Cage, en partie à cause de l'Harmonium - ils s'en sont pris avec tellement d'énergie aux Anarchistes et aux Indés dernièrement que tout bige qui veut garder un secret est surveillé de plus près qu'auparavant.

Mais un lascar affranchi peut trouver des abris sûrs, des maisons réputées être si neutres qu'elles ouvrent leurs portes à quiconque a le bon mot de passe. Mais les fiélons et les célestes sont les bienvenus, tant qu'ils respectent les règles de l'endroit. En fait, un refuge - dont on dit que le bâtiment est conscient, abrite l'âme d'un dieu exilé - est réputé abriter régulièrement des délégations de Baator comme des Abysses.

La chanson dit que les fiélons qui s'y rendent cherchent à négocier des cessez-le-feu dans la Guerre Sanglante, pour des raisons inconnues. Toute personne assez azimuthée pour vouloir mettre y les pieds devrait se renseigner du côté du Bas-Quartier - on dit qu'une femme tieffelin très maigre avec des cheveux très soyeux (et un couteau particulièrement aiguisé) peut vous mener jusqu'à ce refuge.

#### ..... Extraction de primaires

Les planaires méprisants cherchent à le nier mais le Plan Matériel Primaire est un joyau de choix pour quiconque est assez fort pour s'en emparer. Le plan primaire a des ressources, il n'est pas rattaché à un camp et les milliards de mortels qui y vivent pourraient être autant d'hommes d'armes, de serveurs et de chair à canon pour la Guerre Sanglante. Les ragots du Grand Bazar veulent que les fiélons prévoient des attaques en douce sur des mondes primaires pleins de magie, dans le but de se constituer des hordes de fidèles, et supplanter les dieux que chérissent tant les quoquerets mortels.

Pourquoi les fiélons ne parviennent-ils pas à obtenir le contrôle du Plan Primaire (ou au moins de quelques sphères de cristal) ? Et bien, les baatezus et les tanar'ris complètent leurs rangs avec des suppliants, et les suppliants sont les esprits – et oui – des primaires. Chaque race espère mettre le grappin sur des mondes du Plan Matériel, puis les convertir à l'alignement chaotique ou loyal mauvais pour que les âmes de ses habitants aillent vers le « bon » plan Extérieur.

Il est bien évident que c'est une action dangereuse, propre à provoquer les puissances, mais on dit que les fiélons n'en ont cure – ils sont désespérés et ont besoin de plus de recrues.

#### ..... Corruption de grossiums

Comment les célestes pourraient-ils s'assurer que les fiélons n'attaqueront jamais les Plans Supérieurs ? En les montant les uns contre les autres. Et comment les célestes pourraient-ils réaliser un tel plan ?

Et bien, une chanson assez dérangeante qui circule dans le Quartier du Marché – le foyer des marchands et des peleurs – dit que les lascars des Plans Supérieurs attisent la flamme de la guerre en vendant des armes, des infos et de la magie aux tanar'ris et aux baatezus. Les péquins qui répandent cette rumeur n'ont rien d'autre pour la fonder que la logique. C'est clair, les célestes n'ont pas les moyens d'affronter simultanément les deux races de fiélons – il se peut qu'ils ne soient pas même capables de faire face à l'une d'entre elles. Ça tombe sous le sens qu'ils ne peuvent que vouloir affaiblir les deux armées autant qu'il est possible.

Ici ou là, on trouvera un deva trop lié au négoce d'armes ou un aasimon secrètement connecté à un réseau d'espionnage yuguloth. Là encore, rien n'a été prouvé jusqu'ici. Mais ceux qui croient les rumeurs ne savent quelle attitude adopter, entre le dégoût de la duplicité et la gratitude envers les célestes qui oeuvrent comme ils peuvent contre les fiélons...

#### ..... Glissement de plans

La Guerre Sanglante se déporterait finalement jusqu'aux plans intermédiaires. La chanson veut que Méchanus et les Limbes s'apprêteraient à glisser dans les Plans Inférieurs. Les fiélons auraient finalement converti (ou détruit) suffisamment de modrones et de slaades pour faire pencher la balance. Le Grand

Anneau serait en train de pencher et seules les puissances savent ce que cela signifiera pour le Multivers lorsque cela arrivera.

Du fait de ces rumeurs, des hordes de bonnes âmes ont fait des descentes sur Méchanus et les Limbes, accomplissant leur devoir sacré pour garder ces plans neutres, voir pour les faire passer du côté du bien. Et les biges maléfiques ont répondu, fondant sur les plans intermédiaires pour s'assurer que le glissement vers le mal s'effectuerait "comme prévu". Ce qui est le plus amusant, c'est qu'aucun de ces plans n'était sur le point de basculer au départ.

#### ..... Recruteurs

Les fiélons de Sigil passent leur temps à branler leur râtelier, essayant d'enrôler un peu tout le monde dans leurs armées. Chaque camp promet richesses, aventure, or, gloire et célébrité. Ce n'est pas un soltif que les baatezus mettent toujours des clauses et annexes secrètes à leurs contrats, et que les tanar'ris tiennent rarement leur parole. Mais ça ne suffit pas à empêcher les jeunes Cageux et les primaires – bien sûr qu'ils sauront se défendre – de s'engager.

L'un des recruteurs les plus efficaces est un nycaloth du nom d'Azarin le Bègue (Pl/ mâle yuguloth [nycaloth]/ DV 11+22/NM). Azarin travaille pour les deux camps, selon celui qui enchérit le plus ce jour-là. Chaque matin, un tanar'ri et un baatezu font le pied de grue devant sa guitoune de la Ruche, chacun cherchant à le convaincre de travailler pour lui pour la journée. Les deux fiélons sont toujours extrêmement courtois – une bagarre et Azarin ira recruter pour quelqu'un d'autre.

Tout bige qui signe de son nom un contrat d'Azarin ferait mieux de savoir dans quoi il s'est mis. Cela signifie généralement qu'il s'engage dans la Guerre Sanglante pour toujours ; une fois que le corps physique rendra l'âme, celle-ci devra continuer d'honorer le marché passé, sous la forme d'un suppliant.

Lorsqu'on signe avec les baatezus, il faut spécifier les termes de l'engagement et détailler les obligations réciproques entre soi et les fiélons. Ces fiélons loyaux s'enfreindront pas leur parole s'ils l'ont écrite et Azarin envoie des copies de tout contrat passé dans la Géhenne pour qu'elles soient conservées dans les cryptes sécurisées des yuguloths.

Bien sûr, signer avec les tanar'ris est beaucoup plus simple - il n'y a qu'à faire une croix et le tour est joué. Mais n'attendez pas de promesse en retour. Les tanar'ris payent mieux que les baatezus mais s'enrôler chez ces fiélons chaotiques est un pari risqué.

#### Matériel brûlant

C'est la vérité : certains péquins vivent du vol d'armes et d'équipement issus des champs de bataille de la Guerre Sanglante, pelant les fiélons et leur revendant ces objets sur des marchés à travers toute l'Outreterre. Nombreux parmi ces vendeurs finissent garrottés mais beaucoup d'autres rencontrent le succès et prospèrent. On dit que quiconque est intéressé à acheter des objets fiélons volés n'a qu'à porter des bottes rouges à bandelettes sur le bazar de la ville-portail de Négoce. Un coursier prendra contact avec vous et vous permettra de participer à des enchères.

Toute chose fabriquée dans les Plans Inférieurs est a priori à vendre. Parfois, les charognards ont de la chance et trouvent un objet de qualité. Dernièrement, ils prétendent trouver de plus en plus d'équipement céleste, sans qu'on trouve de cadavre de céleste alentour.

#### La crue du Styx

Une vague d'amnésie a traversé la ville-portail volcanique de Torche. C'est presque comme une maladie mais le peuple de Torche prétend que les eaux du fleuve Styx sont montées jusqu'à engloutir les marécages qui avoisinent la ville. Plus probablement, la vérité doit être qu'un plaisantin assez dégourdi aura empoisonné les denrées contenues dans les magasins d'alimentation de la ville...

Mais, si la chanson est avérée, qu'est-ce que cela signifierait pour l'Outreterre ? Le Styx n'a jamais reculé jusqu'ici - pour quelle raison et jusqu'où ses eaux monteront-elles ? Parce que ce fleuve est lié si étroitement aux marées du mal dans les Plans Inférieurs, il est possible que la crue soit le signe que la Guerre Sanglante est sur le point d'entrer dans une nouvelle phase.

### 4. Les oïges de la rue

Les Cageux se sentent concernés par le devenir de la Guerre Sanglante et ils suivent ses évolutions de près. Avec les fiélons qui lorgnent constamment sur la



cité et ses habitants, les gens ont raison de se tenir au courant de ce qui se passe.

Un groupe de péquins entreprenants est allé assez loin dans cette direction pour publier un rapport quotidien sur les vicissitudes de la Guerre. Ça s'appelle "*La Vie en Temps de Guerre*". Ayant débuté il y a à peine quelques années, l'équipe du "*Temps de Guerre*" dépasse aujourd'hui les cinquantes personnes. Cette feuille de chou se vend comme des petits pains. Les journalistes de l'équipe utilisent les portails de Sigil pour visiter les champs de bataille connus de la Guerre dans l'espoir de saisir les orientations dont les Cageux devraient être informés.

Naturellement, baatezus et tanar'ris ne voient pas d'un si bon oeil qu'une bande de mortels publient leurs plans de batailles secrets et on dit qu'ils ont rendu une petite visite à l'équipe. Quoiqu'il en soit, le fait est que ce journal continue d'être imprimé, même si "*Le Temps de Guerre*" est devenu plus superficiel et sensationnaliste - ce qui pourrait aider à comprendre son récent succès dans la Cage.

Cela constitue juste un exemple de comment les Cageux sont impliqués dans la Guerre Sanglante. De nombreuses autres personnes gagnent leur vie avec la Guerre, que ce soit en y participant, en s'occupant de ravitaillement ou en essayant de l'empêcher. Les vendeurs d'armes foisonnent dans la cité ; leurs manoirs monumentaux dans le Quartier de La Dame

attestent du profit qu'ils tirent des misères des combats. Les recruteurs abondent également dans les rues, particulièrement celles du Bas-Quartier et de la Ruche, à la recherche de quoquerets qui viendront compléter les armées de fiélons.

Et puis, il y a les aventuriers, des lascars dont l'attitude vis-à-vis de la Guerre et les capacités couvrent à peu près toute la gamme des possibles. Ils sont véritablement les "jockers" de la Guerre Sanglante, parce que nul ne peut être sûr de ce qu'ils font - ni, bien entendu, de ce qu'ils seront capables de faire. Les puissances savent que certains héros ont accompli nombre de choses impossibles par le passé. La chanson est qu'aucun fou de mortel ne pourra jamais espérer affecter profondément la Guerre, mais les aventuriers semblent toujours faire ce qu'on pensait impossible.

Pas grand monde dans la Cage s'accorde sur l'attitude à adopter vis-à-vis de la Guerre Sanglante - la nature cosmopolite de la cité explique aisément cela. Mais ses citoyens s'accordent sur deux points : premièrement, la Guerre ne risque pas de finir de sitôt, ni d'évoluer sensiblement, quels que soient les efforts pour que cela arrive. Elle a juste duré trop

longtemps, elle est juste allée trop loin pour pouvoir être infléchie dans les quelques années à venir.

Deuxièmement, ils ne veulent pas que la cité tombe dans les mains des fiélons. Même les puissances abonderaient en ce sens. Même s'ils font confiance en La Dame pour repousser toute attaque - elle a, après tout, tenu les dieux eux-mêmes en respect depuis bien longtemps - les Cageux veulent protéger Sigil des menaces des fiélons de la Guerre Sanglante.

.....  
[Les matois à connaître](#)

Peu importe ce qu'on pourra apprendre sur la Guerre Sanglante, ce ne sera jamais assez. Il y a quelques matois vers lesquels de nombreux Cageux se tournent lorsqu'ils ont besoin d'une chanson ou d'un service. Quelqu'un avec des contacts ou l'accès à un réseau d'information devrait pouvoir les rencontrer sans trop de difficulté. Ils ne rendent pas service gratuitement mais ils ne sont pas les seuls dans ce cas. On peut citer parmi eux Terl Ragot, Will Miroir, Artagel le Contrebandier, Antralius et Bb'bray, décrits dans les personnalités de la Cage.

# VI. Gueuserie et Roue de la Justice

## 1. La gueuserie



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

Premièrement, parce que la Roue de la Justice de Sigil (la milice de l'Harmonium, le système judiciaire des Greffiers et le système pénitentiaire des Rectifieurs) est plutôt efficace et agit avec détermination. Les méthodes des Têtes-de-Bois et de la Mort Rouge ne sont tempérées que par le légalisme des Greffiers, mais il n'empêche que les arrestations sommaires sont fréquentes. Plus d'un tire-laine n'a pas eu le temps d'être amené aux Cours de Justice, et les altercations entre la milice et les « citoyens » se terminent parfois par un mauvais coup qui garantit une place dans le Livre des Morts. Les dernières directives de la factole des Rectifieurs ont par ailleurs rendu les peines plus sévères que jamais, ce qui est une sérieuse menace pour toute personne qui veut faire du crime sa profession.

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

milices privées, qui protègent leur sécurité et celle de leurs biens.

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

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

A cette criminalité quotidienne vient s'ajouter le crime organisé.

### ..... [Gloire et chute des Echarpes Rouges](#)

Jusqu'à il y a cinq ans, on ne pouvait pas parler de crime organisé sans évoquer la mafia des Echarpes Rouges, une organisation si puissante que son chef, Arius Arn, était reçu dans les soirées huppées des Seigneurs Dorés, tant son pouvoir et son influence étaient grands (on dit que plusieurs de ces Seigneurs recourraient à ses services). Les Echarpes Rouges assuraient leur domination sur presque toutes les activités criminelles de la ville, du vol aux assassinats en passant par toutes sortes de trafics et la prostitution. La « protection » qu'ils faisaient payer aux commerçants dans de nombreux coins de la ville leur rapportait énormément d'argent. L'usure faisait aussi partie de leurs activités les plus juteuses. Cette mafia était si fermement implantée qu'aucune bande ni aucun criminel indépendant ne pouvait travailler dans Sigil sans verser un pourcentage aux puissantes Echarpes Rouges. Le crime était donc totalement contrôlé par cette mafia, qui détenait un pouvoir quasi égal à certaines factions et une fortune souvent plus importante.

Mais les protections dont cette organisation bénéficiait au plus haut niveau (que ce soit par chantage ou par corruption, ils étaient toujours

parvenus à avoir quelques factols et Seigneurs Dorés dans leur poche), ne furent finalement pas suffisantes face à la droiture et la ténacité de l'Harmonium. Il y a cinq ans, eut lieu la plus vaste et la mieux organisée des opérations de police qu'ait connu Sigil. Après avoir passé des années à repérer et identifier tous les Echarpes Rouges et leurs propriétés, l'Harmonium est passé à l'action.

Plus de mille personnes ont été traduites devant la Justice des Greffiers, à l'issu de cette raffle. Eut lieu un procès retentissant, à l'issu duquel plus de cinq cent malfaiteurs ont été exécutés sur la Place des Suppliants, et près de quatre cent ont été incarcérés. Seulement une centaine d'individus ont été relâchés, faute de preuves suffisantes.

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

#### Organisations criminelles actuelles

A l'heure actuelle, on dit que certains anciens membres des Echarpes Rouges méneraient des opérations ensemble, et qu'ils recevraient leurs ordres d'Arius Arn, depuis la Prison.

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

Pour l'heure, la vie est plus facile pour les petits criminels indépendants, qui peuvent faire leurs coups sans craindre trop souvent d'être sur le territoire d'une guilde. La vie est également meilleure pour les petits commerces et particuliers, dont les prêts et polices d'assurance ont été soldés quand les Echarpes Rouges ont disparu. Quant à l'Harmonium, son travail

ne s'arrête jamais, puisqu'il reste toujours des criminels à arrêter. Mais ce qui est sûr, c'est que la tâche est moins difficile qu'à l'époque où les Echarpes Rouges étaient « mystérieusement » prévenus de toutes leurs interventions.

#### Le vol

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

Pour le voyageur qui veut éviter ce genre de risque, les consignes de l'Harmonium sont claires : ne mettez pas vos bourses en évidence quand vous vous promenez dans la rue, ne quittez pas les grandes artères de la cité, renseignez-vous avant d'engager un rabatteur ou un porte-lumière, et de façon générale, ne faites pas confiance aux types louches. Pour les cases de particuliers et les commerces, on conseille les barreaux métalliques aux fenêtres, les lames sur les toits, des portes renforcées et éventuellement quelques pièges installés par des professionnels.

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

#### Le trafic

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

Les composantes de sortilèges de nécromancie et de démonologie ne sont pas à proprement parler interdites, mais leur commerce fait l'objet d'un contrôle strict, qu'assure la Roue de la Justice ainsi que des instances moins institutionnelles. Un commerçant classique ne peut donc pas s'en procurer ni en vendre sans être accusé de subversion de l'ordre public. Par exemple, tout ce qui est nécessaire à la nécromancie est du ressort des Hommes-Poussière. Ils en gèrent (et limitent) le commerce afin d'être



quasiment les seuls à animer des morts-vivants à Sigil. La loi prévoit des sanctions très sévères (la saisie des biens et l'incarcération) pour l'animation de créatures que leur propriétaire serait incapable de contrôler. De la même façon, en matière de démonologie, c'est le Pentacle de Lithoss qui assure seul le commerce légal des produits nécessaires aux invocations démoniaques. Cela dit, acheter à ces endroits signifie avoir son nom inscrit dans un registre, c'est pourquoi les

magiciens et prêtres discrets préféreront toujours avoir recours à l'illégalité.

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

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

Les drogues sont interdites et font l'objet d'un vrai trafic organisé (qui était avant contrôlé par les Echarpes Rouges). Des substances comme l'opium (5 p.a. la dose), la fleur du Styx (produit à ingérer qui génère une somnolence et des hallucinations, 8 p.c. la dose), l'herbe à pipe (équivalent du cannabis, 5 p.c. la dose) ou l'isnagora (stimulant liquide en flacon, 1 p.o. la dose) sont particulièrement à la mode. L'Harmonium fait souvent des campagnes d'affichage sur ce thème pour présenter aux gens les dangers de la drogue (particulièrement celui de se retrouver en Prison). Ils font aussi quelques rafles mais si le trafic est puni par la loi, la consommation ne l'est pas. La pire chose qui puisse vous arriver si vous êtes pris en train de consommer de la drogue, c'est de passer une nuit à la Caserne.

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

#### ..... [La prostitution](#)

La prostitution est légale à Sigil, même si la vente de prestations sexuelles est reléguée à un certain nombre de secteurs dédiés à ça à travers la cité (l'exception notable à cela est la Ruche, où les catins circulent librement sans craindre d'être ennuyées par les patrouilles de l'Harmonium). La plupart de ces secteurs de prostitution sont dédiés à un type de client : fiélons, visiteurs des Plans Intérieurs, arpenteurs des plans ou marchands. En conséquence, ils se situent là où ces catégories de personnes habitent ou séjournent habituellement. Le Bas-

Quartier abrite probablement la plus grande part de ces secteurs.

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

Ceux qui cherchent des établissements huppés peuvent se rendre dans certains lieux de culte de l'Allée des Temples, qui offrent des expériences sexuelles comme rituels de culte. Le temple d'Aphrodite offre ce type de service, même s'il est réservé aux fidèles du panthéon de l'Olympe (cela dit, plus d'un matois a menti sur ce point - Zeus n'est pas venu les contrôler à l'entrée).

De même, certains des Sensats les plus hédonistes tiennent de petits bordels cachés aux alentours de la Salle des Fêtes, qui sont la cerise sur le gâteau de visites de dignitaires.

Passer avec une catin des rues dans la Ruche : 8 p.c.

Passer avec une catin "ethnique" dans le Bas-Quartier : 1 p.a.

Soirée dans un bordel des Sensats : 7 p.a.

Service de courtisane pour une soirée : de 25 p.a. jusqu'à plusieurs centaines de pièces d'or dans le Quartier de La Dame

Rituel du temple : 1 p.o.

### ..... L'esclavage

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

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

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

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

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

;

-vous appartenez à une race qui ne fait pas de vous un sujet de droit (principe des races serviles), auquel cas des esclavagistes peuvent vous capturer dans la rue, si vous n'êtes pas déjà la propriété de quelqu'un. Par exemple, les gnolls ont récemment obtenus de ne plus faire partie des races serviles, droit qu'ils avaient acquis il y a quelques années les gobelins et les méphilins. Tous les animaux font partie de la catégorie des races serviles, ce qui produit de nombreuses contestations de la part des ressortissants de la Terre des Bêtes.

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

### ..... Le meurtre

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

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

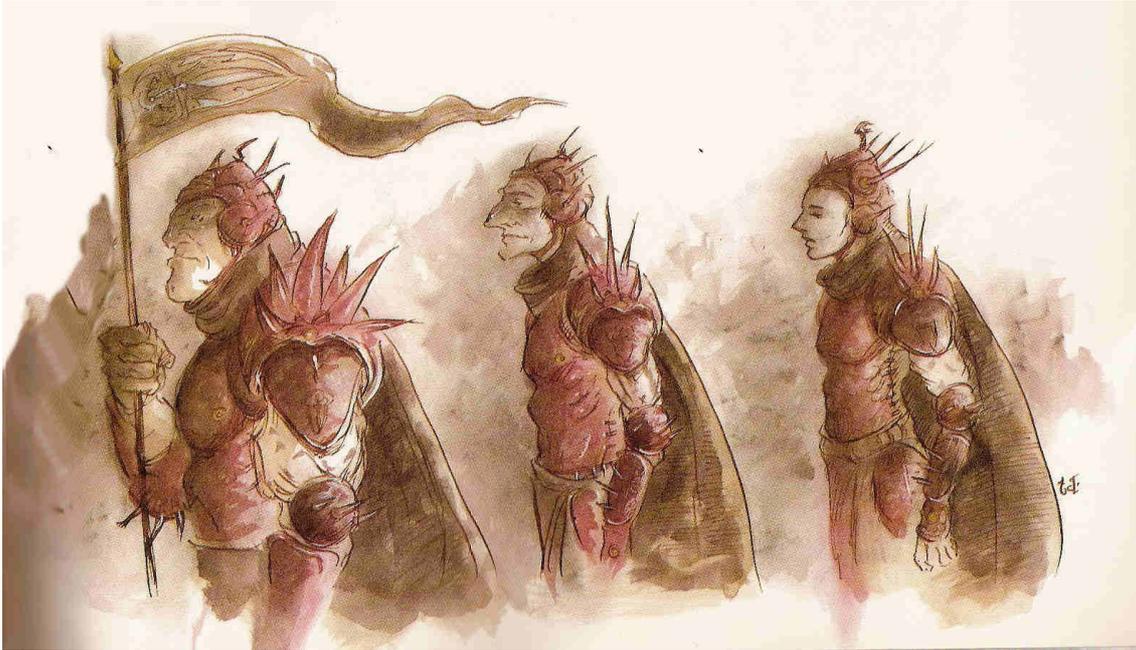
Mais de façon moins formelle, il y a des tas de lascars qui sont prêts à en arriver là pour se faire du jonc. Pour trouver ce genre de gars, il faut traîner dans les bars mal famés. Mais cela représente toujours un risque de ne pas savoir à qui demander, parce que c'est vous qui pourriez bien finir le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

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

Recruter un véritable assassin, qui saura rester discret et éviter qu'on remonte jusqu'à vous coûtera près de 300 p.o. par DV de la cible. Si vous payez moins cher, le service ou la discrétion présenteront un peu moins de garanties.

### ..... L'activisme politique

A Sigil, vous pouvez vivre de votre militantisme. Les factions et autres groupes d'intérêts payent des



gens pour mener des actions plus ou moins brutales afin de servir ou de promouvoir leurs intérêts.

La distribution de tracts et le collage d'affiches de propagande sont des activités rarement considérées comme délictueuses, mais la subversion de l'ordre établi est certainement une des choses qui va le plus à l'encontre des valeurs de l'Harmonium (entendez par là qu'elles pourront vous valoir une nuit en geôle).

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

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

#### La falsification

Fausse monnaie, faux documents, copies de toiles de maîtres, tout existe en matière de falsification.

Il est possible de trouver les bons contacts au Marché Nocturne de la Loge, où Retzz fait de l'excellent travail.

## 2. La garde

### La milice

Toujours vigilant, l'Harmonium maintient la paix (ou du moins un semblant de paix) à l'aide de patrouilles comprenant de deux à quatre miliciens (planaire/ race variable/ guerriers niveau 1 à 3/ Harmonium/ alignement loyal). Ces derniers considèrent que tout le monde doit obéir à leurs ordres, qui sont généralement de nature bonne et loyale.

Discuter avec eux ou tenter de se justifier est un acte de rébellion qui suffit à faire arrêter son auteur. Il n'est donc pas surprenant que lorsque la garde assiste à quelque chose qui ne lui plaît pas, presque tous les natifs de Sigil – et pas seulement ceux qui sont coupables – s'éclipsent rapidement.

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

tout, même les plus braves d'entre eux ne patrouillent pas dans la Ruche.

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

Les personnes arrêtées par l'Harmonium sont amenées soit à la Caserne (quartier général de cette faction, dans le Quartier de La Dame), soit dans l'une de ses bases dans les autres quartiers. Un péquin peut être gardé à vue dans ces lieux pour être interrogé, le temps d'être relâché ou présenté devant les Cours de Justice.

#### ..... Les enquêteurs

L'Harmonium dispose aussi d'inspecteurs rompus

aux enquêtes minutieuses. Le psionique Christopher Verdue est l'un des plus connus.

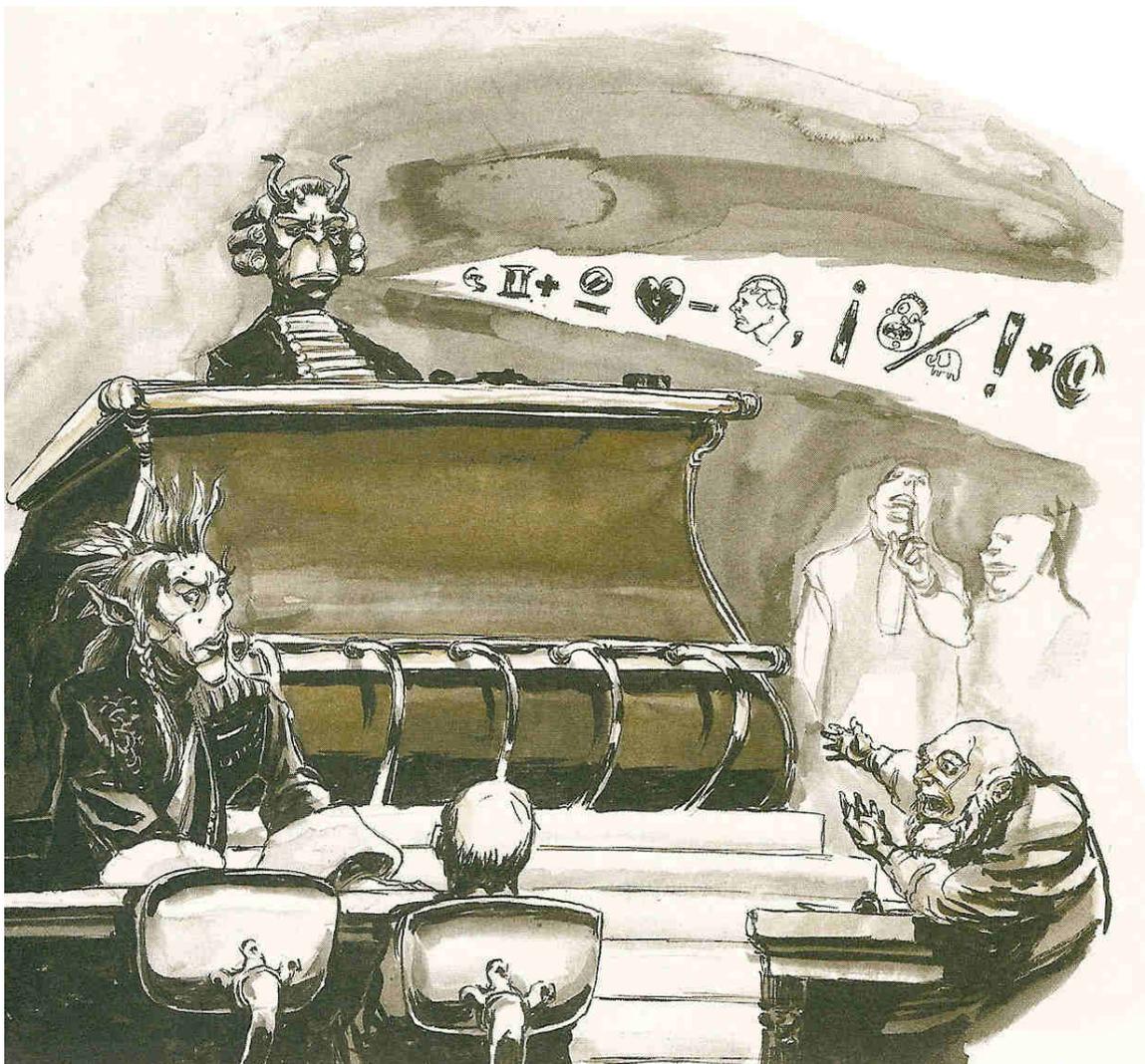
Ces inspecteurs peuvent être assistés par des miliciens, voire recruter ponctuellement des aventuriers ayant des compétences spécifiques.

### 3. La justice

La Justice est essentiellement rendue par la faction de la Fraternité de l'Ordre, au niveau des Cours de Justice (quartier général de la faction dans le Quartier de La Dame). Il existe quelques exceptions, par exemple la Cour du Malheur, dans le Bas-Quartier...

#### ..... Les avocats

Bien que La Dame soit la Loi ultime à Sigil, il semble qu'elle s'intéresse plus à ce qui vient de l'extérieur qu'à ce qui vient de l'intérieur. Dans la Cité des Portes, les Greffiers et l'Harmonium font la Loi et les avocats sont cruciaux pour obtenir un verdict



favorable de la part du juge. La plupart des affaires sont jugées par un magistrat unique : ordinairement, un Greffier, quelquefois un modrone ou un dabus avec un traducteur.

Les plaintes qui manquent de sérieux aboutissent souvent à l'incarcération du fou qui a intenté l'action.

Les avocats sont souvent des baatezus ou des tieffelins et la plupart d'entre eux ont une capacité quasi-naturelle à utiliser la Loi à leur avantage (entendez par là qu'ils savent comment la détourner). Le coût de la Justice (ou plutôt de la Loi) est élevé : la plupart des avocats ne commenceront pas à travailler sans qu'on les ait payés au moins 200 pièces d'or et chaque séance devant le juge coûte entre 100 et 1000 po, en fonction du temps de préparation. Certains procès peuvent se prolonger sur plusieurs douzaines d'audiences, si des informations additionnelles sont requises par le juge. Il faut du temps pour que celui-ci délibère.

Trouver un avocat n'est pas un problème – des dizaines d'entre eux se pavanent en robe et perruque à l'extérieur des Cours de Justice, pour impressionner d'éventuels clients. Par contre, trouver un bon avocat ici est aussi difficile que trouver un voleur sur le Mont Céleste ; la meilleure façon d'en attirer un est d'arriver entouré de gardes du corps, avec un gros tas de jonc. Pour ceux qui n'ont pas de jonc, le mieux à espérer, c'est que leur faction leur vienne en aide et sinon, ils n'auront droit qu'à un commis d'office de la Fraternité de l'Ordre, qui fera le minimum.

Si vous avez de la chance, vous pouvez tomber sur Nye "le Rusé", un avocat particulièrement chaotique dont les victoires sont innombrables.

### Juges et jugements

Les punitions sous la Loi de La Dame varient selon les crimes, mais les infractions sérieuses sont punies très durement.

Ceux qui désertent le service public et les assassins sont pendus.

Les voleurs sont fouettés, avec un nombre de coups déterminé par la valeur de ce qu'ils ont volé et à qui ils l'ont volé.

Les blasphémateurs contre La Dame ont la langue percée au fer rouge.

Ceux qui trafiquent le passage d'un portail ont droit aussi à une peine assez dure.

Pour les crimes moins importants, les juges font payer des amendes proportionnelles à l'importance de l'infraction et ils en inventent régulièrement auxquelles ils associent des peines : « *fraude par magie* », « *imitation d'un officier de l'Harmonium* », « *utilisation de pièces de taille réduites sur le Grand Bazar* ». Des centaines de ces infractions contre la tranquillité de Sigil sont quotidiennement punies par des amendes, qui dépendent de l'apparente richesse de condamné (ce que, selon le juge, le condamné sera capable de payer).

Le chantage et les pots-de-vins pour les juges et les autres membres de la Cour sont laissés aux avocats qui peuvent s'en servir selon ce dont dispose leur client. Un matois qui voudrait obtenir l'indulgence de la Cour doit payer au moins le double à l'avocat pour qu'il arrose le président du tribunal par diverses donations ou dépenses spéciales.

Même dans le cas où un matois trouverait un bon avocat, encore lui faudrait-il tomber sur un bon juge. Le pire d'entre eux se nommait Aratik Melber le fou, un githzerai déjanté dont les verdicts étaient absolument imprévisibles. Les Greffiers complotèrent contre lui pendant des années pour qu'il s'en aille, mais en bon Anarchiste qu'il était, il a toujours évité ces embûches – jusqu'à ce que le factol Hashkar obtienne qu'il soit envoyé dans un Dédale. A peu près aussi mauvais, il y a Ogustus le Noir, un prêtre humain de Ptah, dont les jugements sont si longs et méticuleux qu'il a été surnommé « l'escargot ». Les avocats essayent souvent de pousser leurs clients riches mais idiots à demander d'être jugés par Ogustus ; bon nombre d'affaires engagées par des Primaires (ou autres béjaunes) sont traitées par Ogustus.

La troisième catastrophe parmi les juges, comme le veut la Règle de Trois, c'est Yvirron, un baatezu cornugon qui n'a pas grand chose d'autre à l'esprit que son profit. Assisté par une clerc érinie nommée Kartina, qui est toujours extrêmement minutieuse, il saigne les avocats et les plaignants par diverses amendes ou demandes peu dissimulées de pots-de-vin. Etant donné qu'il a jadis été avocat lui-même, il connaît toutes leurs ficelles et gagner une affaire est une partie de plaisir pour lui. En dépit de son incroyable vénalité (et des colères qu'il peut piquer à l'encontre d'un avocat qui l'énervé), les verdicts

d'Ylvirron sont quasiment toujours des exemples parfaits (quoiqu'un peu sévères parfois), de la logique judiciaire. La vraie raison pour laquelle il travaille aux Cours de Justice reste un mystère et une source de spéculations sans fin, même pour les membres de sa propre faction.

#### 4. Les châtiments



##### Application des peines

C'est la faction des Rectifieurs qui a la charge d'appliquer les décisions des juges, à l'exception des amendes, qui sont payées aux Cours de Justice directement. Dans la description de cette faction est expliquée la classification des peines en fonction du délit : emprisonnement dans le Quartier Général des Rectifieurs, travaux forcés dans les Plans Inférieurs ou exécution.

La peine la plus grave est la peine capitale : quelquefois, les Rectifieurs décident qu'une exécution sera publique ; tout le monde vient alors voir le spectacle. C'est toujours un grand divertissement. Les condamnés sont sortis de la Prison et menés à bord d'une charrette à deux roues jusqu'à la Place des exécutions, appelé la Place des Suppliants. Sur le long chemin qui relie les deux points, on lapide le condamné à l'aide d'ordures et de cailloux, la foule se moquant de son crime et du fait qu'il se soit fait prendre.

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

##### La Mort par le Noeud

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

##### L'exécution par l'Épée

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

##### La Mort par le Ver

Elle est extrêmement rare. Elle concerne ceux qui ont trahis la cité (tuer un dabus, révéler l'existence d'un portail secret, faire payer un droit de passage sur des portails). C'est jour de fête lorsque cela arrive, et peu dans la cité voudraient rater ça. Cette façon de tuer terrorise les condamnés (habituellement attachées à un poteau, un foulard sur les yeux s'ils ont

payés suffisamment). Cela attire d'énormes foules, et il arrive que cela se termine en petites émeutes.

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

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

Emplie de cris inhumains et de soldats au garde-à-vous, la Tour du Ver est la peine que l'on réserve aux fauteurs de troubles ou aux voleurs qui ont attiré



l'attention de La Dame en pelant ou en emboinant d'autres Cageux. La Tour fut érigée non loin de la Prison, dans le Quartier de La Dame (on dit que les deux bâtiments n'en étaient jadis qu'un seul, avant qu'une terrible explosion ne les sépare) et est gérée par les Rectifieurs. Les affranchis ne mentionnent jamais ce lieu par son nom, car cela porte malheur. Les gens qui le font attrapent la poisse et la seule manière de s'en débarrasser est de cracher au bassinet d'un gars de l'Harmonium, ce qui embête même le plus riche des Chevaliers de La Dame.

La Tour tire son nom du symbole de la faction des Rectifieurs qui est gravé sur ses murs. La tour abrite aussi la « mascotte » de la Mort Rouge, une sorte de serpent ailé, que les Cageux appellent « le Ver » ou « le Dragon ». Les primaires disent qu'en réalité, ça s'appelle une wyverne, mais qui les écoute ?

La mascotte sert plus qu'à décorer le bâtiment ; son venin provoque un délire qui rend plus faciles les interrogatoires menés par les Inquisiteurs Rectifieurs et assurera le retour des suspects après leur passage chez les Greffiers. C'est une autre façon de s'assurer que Justice sera faite. Certains condamnés à mort sont tout simplement mangés par la wyverne.

La wyverne est connue depuis des générations comme étant « le Ver des Rectifieurs » et a été nourrie par ceux-ci non pas pour son intelligence ou ses talents de chasseur, mais pour sa férocité et son venin. Son venin est la composante principale nécessaire à la fabrication des *potions de vérité* (équivalent de l'effet de *l'anneau de vérité*). Les Rectifieurs considèrent que ce sérum de vérité (qui dure de un à six rounds lorsqu'on a bu la potion) est une façon d'interroger les suspects plus « humaine ».

Tous ceux qui attaquent ou se battent d'une quelconque façon avec la Wyverne sont considérés dès ce moment comme les ennemis des Rectifieurs et seront pourchassés à travers la Cité. Cela inclut ceux qui voudraient voler du venin suintant de la bête, que les Rectifieurs considèrent comme leur unique propriété.

**Le Ver des Rectifieurs ; mâle wiverne ; dragon extraplanaire de taille gargantuesque ; FP 9 ; DV 10d12+60, pv 125 ; Init. +3, VD 6m, vol 18m (médiocre) ; CA 20 (contact 5, pris au dépourvu 20 ; BAB +10/ lutte +34 ; attaque au corps-à-corps +18 (dard, 2d6+12 plus poison, allonge 6m, 20/x2) et +18 (morsure, 3d8+12, allonge 4m50, 20/x2) et**

+16/+16 (ailes, 3d8+6, allonge 4m50, 20/x2) ; Attaques spéciales : venin, étreinte ; Particularités : réduction des dégâts 10/magie, vision dans le noir 18m, immunisé au sommeil et à la paralysie, vision nocturne, odorat, RM 17, AL N.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +7, vigueur +13, volonté +8.

**Caractéristiques:** force 35, dextérité 10, constitution 23, intelligence 6, sagesse 12, charisme 9.

**Compétences :** discrétion +1, perception auditive +16, déplacement silencieux +13, détection +18.

**Dons :** capacité spéciale (venin), vigilance, flotte, science de l'initiative, attaques multiples.

**Etreinte :** pour utiliser cette capacité, le Ver des Rectifieurs doit pouvoir attaquer avec ses pattes arrière. Il peut alors tenter d'empoigner une créature par une action libre, et sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il réussit son jet de lutte, il immobilise son adversaire.

**Venin :** injection, vigueur DD 23, effet primaire et secondaire : perte de 2d6 points de sagesse. C'est un JdS basé sur la constitution et qui inclue un bonus racial de +2.

#### ..... [Les fuyards](#)

Il arrive qu'un matois échappe aux filets de la Justice. Il faut alors le rechercher pour appliquer la sentence. Les Rectifieurs ont des spécialistes pour ça, les Justiciers, à moitié chasseurs de primes, à moitié répurgateurs. En tout cas, il n'est pas aisé d'échapper à ces chiens de chasse...

## VII. Gagner et perdre du jonc



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

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

Il n'est pas surprenant de constater que ce sont les portails qui empêchent la Cage de mourir de faim.

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

La première activité de Sigil consiste donc à rassembler des voyageurs. Dans un autre monde et à une autre époque, cela aurait pu s'appeler du tourisme ; mais ici, la diversité des clients est telle qu'il ne s'agit pas seulement d'avoir les meilleures auberges : un propriétaire est obligé de se spécialiser. Va-t-il tenir une gaitoune qui attire les humains ou les

fiélons ? Il existe des auberges établies pour les bariaures, des fosses de flammes pour les éfrits, des tavernes tapageuses pour les einheriars d'Arborée, et bien d'autres encore. Tout individu qui vient à Sigil s'attend à y trouver le même confort que chez lui – et aucun bon commerçant sigilien ne voudrait le décevoir.

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

Mais les marchands ne sont pas les seuls à avoir installé leurs échoppes à Sigil. Les magiciens trouvent la ville particulièrement appropriée à la conduite de leurs affaires : il y passe tant de butin, qu'il soit d'une nature magique ou non ! Et il ne faut pas oublier les mercenaires de tous les horizons, qui viennent à Sigil parce que les marchands ont besoin de gardes du corps, de percepteurs des impayés et de péquins assez fous pour risquer leur peau en tentant de ramener avec eux une défense d'hordelin. Tous ces gens amènent avec eux leurs besoins et leurs désirs ; d'où un effet boule de neige qui augmente sans cesse davantage le niveau d'activité de Sigil.

Lorsque le MJ crée un lieu dans Sigil, il doit prendre garde à le différencier des autres endroits de même type. Il est facile de tomber dans la routine de descriptions stéréotypées lorsqu'on élabore trop de choses à la fois. Voici quelques suggestions pour éviter cette situation et conférer un peu d'originalité à chaque lieu que visitent les personnages.

.....  
Les prix

Pour les biens et les services, vous pouvez utiliser les prix du Manuel du Joueur. Une variante d'un objet en provenance d'un Plan Intérieur ou Extérieur peut par contre valoir double ou triple valeur. Un pain normal, par exemple, coûte 5 p.c., alors qu'une miché de pain en provenance de l'Elysée peut coûter jusqu'à 15 p.c.

.....  
Monnaie et troc

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

Les marchands acceptent toutes les formes classiques de moyens de paiement, même si certains renâclent à accepter autre chose que des pièces d'argent ou d'or. Si un marchand qui vous vend une livre de sel pour 1 p.a. refuse les pièces de cuivre, vous pourrez être obligé d'en acheter plus que vous n'en vouliez.

Certains marchands acceptent le troc à valeur équivalente. Par exemple, un vendeur de vêtements peut accepter une livre de noisettes (2 p.o.) en paiement de ses gants brodés (2 p.o. aussi). Si les valeurs ne sont pas équivalentes et que le marchand veut toujours faire l'échange, ce sera toujours à son avantage à lui. Le déséquilibre peut jouer en faveur du client uniquement s'il intimide le marchand, qu'il l'impressionne, ou encore que ce dernier a vraiment besoin de faire cet échange.

### Verser un acompte

Si un acheteur veut mettre une option sur un objet difficile à obtenir – un bateau, une tonne de roche de Baator, le cadavre d'un dragon noir – le marchand insistera pour avoir un acompte, qui peut aller de 10 à 40% du prix total.

Un marchand de bonne foi qui essaye d'obtenir la marchandise en question mais qui y échoue est autorisé par la loi à garder 50% du paiement d'avance. Si l'acheteur est persuadé que le marchand l'a pelé, il peut faire appel au Département d'Arbitrage du Bureau des Renseignements. Lorsqu'il y a beaucoup d'argent en jeu – au moins 1000 p.o. par exemple – un collège de trois juges nommé par la Chambre des Orateurs pourra arbitrer la dispute.

Si le vendeur livre la marchandise mais que l'acheteur ne le paye pas dûement, il peut non seulement être forcé de le faire, mais aussi subir l'une, l'autre, ou toutes les pénalités suivantes :

-voir son nom affiché sur le Tableau des Mauvais Payeurs dans le Grand Bazar pour au moins 90 jours. La plupart des marchands refuseront de traiter par la suite avec lui ;

-être banni de tous les quartiers généraux de faction (sauf le sien) et du Bureau des Renseignements ;

-être arrêté (par les soins de l'Harmonium) et emprisonné pour au moins 30 jours et subir une amende de 50 p.o. La patrouille de l'Harmonium peut aussi lui confisquer autant de ses affaires qu'il faut pour couvrir sa dette.

### Acheter à crédit

Certains marchands peuvent permettre à un acheteur de négocier un crédit, particulièrement si les deux appartiennent à la même faction ou si les affaires tournent au ralenti. Dans de tels cas, il faudra additionner des intérêts de 25% de la valeur de l'objet (divisés en quatre paiements à peu près identiques). Le premier paiement doit être réglé immédiatement, les trois autres le premier jour de chacun des mois qui suivent. Par exemple, un lascar veut acheter une vache à crédit d'une valeur de 20 p.o. Le prix passe à 25 p.o., et on divise le total par quatre (les trois premiers paiements seront de 6 p.o. et le dernier de 7 p.o.).

Si l'acheteur a plus d'une semaine de retard sur un de ses paiements, la loi de Sigil permet au marchand de confisquer la marchandise et de conserver tous les paiements déjà perçus. En plus, le mauvais payeur pourra subir certaines des pénalités déjà citées.

### Usuriers et prêteurs sur gages

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

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

### Taxes

A l'occasion, le gouvernement de Sigil impose une taxe supplémentaire sur les ventes faites dans la cité, ce qui accroît les prix de 10 à 50%. Une surtaxe peut aussi être imposée sur un type particulier de marchandise (nourriture, armes, outils ménagers...) ou sur un objet en particulier (les œufs, les dagues ou les chevaux). Les surtaxes sont toujours indiquées à l'extérieur des Archives, dans l'entrée du Bureau des Renseignements, et sur des panneaux d'affichage du Grand Bazar. Pour éviter que l'économie ne s'effondre (et risquer une révolte des marchands), ce genre de surtaxe ne dure pas plus d'une semaine...

## 2. Les services

### Les tavernes

Les personnages-joueurs passent souvent beaucoup de temps dans les tavernes, et utiliser une

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

#### ..... Les auberges

La différence entre une auberge et une taverne est que la première offre le logis en plus et la boisson en moins (enfin, en moindre variété). Si les tavernes choisissent les boissons qu'elles servent pour attirer un type de clients particulier, les auberges s'adressent encore plus spécifiquement à une clientèle précise. Les auberges humaines communes mises à part, il existe des étables destinées aux bariaures, des maisons des plaisirs destinées aux Sensats, des salles communes pour les githzeraïs, des fosses enflammées pour les visiteurs de la Cité d'Airain, et même des auberges drapées de tentures noires attirant essentiellement des tanar'ris et des baatezus. Un matois serait bien inspiré de ne pas tenter de voir à quoi ressemblent ces dernières – à moins d'avoir vraiment beaucoup d'amis pour l'accompagner. Il risque d'avoir un choc s'il franchit la porte de n'importe quel établissement sans se renseigner d'abord sur la clientèle habituelle.

#### ..... Les étables

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

matois n'a pas besoin de porter autant d'attention au choix de son étable qu'à celui de sa taverne.

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



#### ..... Les factotums

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

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

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

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

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

#### ..... Les rabatteurs

Beaucoup d'habitants de la ville sont prêts à servir de guides aux visiteurs – pour leur montrer les beautés de la cité ou les emmener jusqu'à l'endroit où ils désirent se rendre. Bien qu'il n'existe pas d'agence centrale, on peut trouver un guide sur n'importe quel marché ou à proximité de n'importe quel portail suffisamment fréquenté. Bien entendu, la plupart des guides sont en réalité des rabatteurs payés pour emmener leurs clients jusqu'à une auberge ou une taverne donnée. D'autres n'hésitent pas à peler les visiteurs, voire aux tabasser. Un affranchi avisé reste toujours méfiant vis-à-vis des gens qui montrent trop d'empressement à l'aider.

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

Trouver un rabatteur n'est donc pas un problème ; n'importe quel lascar qui reste quelques instants sans bouger sera forcément accosté par un guide qui lui proposera ses services. Bien entendu, ce n'est parce que quelqu'un prétend être un rabatteur qu'il en est un, et soyez assez malin pour ne pas tomber dans un traquenard et pour ne pas vous faire mener en bateau (il arrive souvent qu'un « rabatteur » fasse tourner son client dans le même coin pendant des jours, à 2 p.a. de l'heure).

Les rabatteurs les plus fiables dans les quartiers des Guildes et du Marché appartiennent à la Guilde des Escortes, une organisation informelle de gens travaillant en free-lance. Un Escorte vous amènera où vous voudrez pour 3 p.a. de l'heure. Il y en aura peut-être qui essaieront de vous traîner faire un petit arrêt aux « Armes à Plusieurs Têtes » ou à la « Langue Heureuse d'Imel », de nombreux marchands essayent de passer des deals avec les rabatteurs.

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

Guide de quartier : de 1 à 5 p.a. de l'heure selon le quartier.

Indication d'une direction : 5 p.c.

Nouvelles : 2 p.c.

Localisation d'un portail : 10 p.o.

#### ..... Les porte-lumière

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

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

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

Ils sont la plupart du temps humains, mais aussi tieffelins ou bariaures. Bien que la plupart ne soient juste que des guides avec des lanternes, certains sont de jeunes voleurs, faisant tomber leurs clients dans des traquenards. Ce genre de pratique met les gars de l'Harmonium en colère contre l'ensemble des porte-lumière. Ces jours-là, ces gamins rentrent chez eux.

### Les chaises à porteurs

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

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

Les chaises à porteurs peuvent être coûteuses, mais c'est une bonne façon de s'échapper que de grimper dans l'une d'entre elles. (3 p.a. par heure dans la plupart des endroits).

### Autres moyens de déplacement

Les gens qui ont la patience d'esquiver les piétons et les flaques de boue peuvent aussi louer une monture (essayez « les Chevaux de Hynighter » sur la Voie Ventrouge ; 1 p.o. pour une journée de location).

Pour une chevauchée inoubliable, un péquin peut faire un tour aux « Voyages Aériens de Nittmin » sur l'Allée de la Tortue (*Quartier du Marché*). Nittman loue ce qu'il appelle des « mantas volantes » qui sont des sortes de *tapis volants* faits de fines feuilles de cuivre à la forme de raies mantas ; les extrémités des feuilles sont recourbées pour éviter de couper qui que ce soit ou quoi que ce soit en passant.

Chaque manta mesure 1m80 sur 2m70 a les mêmes propriétés qu'un *tapis volant* de la même taille. Une course coûte 10 p.o. la demi-heure, rabatteur inclus (pour 3 p.o. de plus, Nittman conduira le tapis lui-même). Le rabatteur pourra

amener les passagers n'importe où dans Sigil, Ruche y compris. Officiellement, les mantas ne sont pas à vendre, mais on prétend que Nittman pourra se séparer d'une de ses mantas pour 10000 p.o. si l'acheteur est comme lui un Greffier. Oh, et vous pouvez oublier l'idée d'essayer de voler hors de Sigil avec l'une de ces beautés : quelque chose de magique en empêche toute utilisation à l'extérieur de la Cage. Malheur à celui qui oublierait cette règle.

### Les courriers



Le meilleur moyen de faire traverser la ville à un message est d'aller le remettre en main propre à son destinataire ; mais la plupart des lascars n'ont pas le temps de s'en occuper eux-mêmes et recourent donc à d'autres solutions. Les grossiums envoient leurs serviteurs, les artisans leur apprentis ; mais la majeure partie des habitants ne disposent ni des uns ni des autres, de sorte qu'ils font appel à des courriers (15 p.a./ message). Contrairement aux guides, la plupart des courriers sont relativement fiables – aucun être assurant un service public n'aimerait être recherché par un tieffelin. De plus, ils gagnent leur vie en apportant des messages et savent qu'ils constituent une cible idéale pour leur employeur si les choses tournent mal. Néanmoins, beaucoup d'entre eux ne sont pas parfaitement honnêtes ; il y a toujours un risque qu'un message important ne parvienne jamais à destination ou tombe sous des yeux indiscrets. La meilleure chose à faire est encore de ne pas révéler le

soltif des choses à quelqu'un en l'écrivant et en le remettant à un étranger.

La technique la plus ingénieuse que l'on emploie est l'utilisation du sort *bouche magique* sur un objet que l'on fait porter par un courrier. Le message ne se déclenche qu'en présence du destinataire, ce qui assure un service maximal. Cela dit, cela coûte pas mal de jonc (50 p.o. pour un message de 25 mots maximum), de ce fait, les « courriers silencieux », comme ils sont appelés, sont des serviteurs d'élite pour des maîtres d'élite.

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

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

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

### ..... Les récupérateurs

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

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

Les récupérateurs sont aussi des receleurs en général, des dealers, des voleurs... Ce qu'ils trouvent sur les cadavres et qui ne leur sert pas, ils le revendent. Pour eux, il n'existe pas de choses bonnes



pour la poubelle. Juste des objets auxquels ils n'ont pas encore trouvé d'utilité.

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

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

On peut aussi citer Mâche-Houille, une étrange créature qui arpente les rues de la Ruche dans l'acoutrement typique des récupérateurs. Mais comment un monstre pareil pourrait-il exercer ce métier ?

#### ..... [Se soigner](#)

Les soins magiques sont principalement contrôlés par les divers temples de l'Allée des Temples dans le secteur du même nom. Les membres d'un culte particulier peuvent obtenir des soins magiques au coût des parchemins correspondant au sort dans le Guide du Maître et les membres éminents de la communauté des croyants sont généralement soignés gratuitement (ils ne payent que les composantes de sorts et les focalisateurs). Ceux qui sont moins enclins à adhérer au culte, dans certaines religions, pourront se voir refuser purement et simplement les soins demandés, exiger un surcoût entre 20 et 50% et la plupart du temps refuser les sorts à partir du niveau 5, sauf service important en échange. Les athées et autres infidèles ont quelques alternatives :

Tandis que la Loge est gérée gratuitement par la Morne Cabale dans des infirmeries un peu partout dans la Cage, ces établissements fournissent une grande variété de services sans garantie d'efficacité et qui n'utilisent pas de magie. Les pires de ces

infirmeries sont dans la Ruche - surpeuplées, sous-équipées, manquant de personnel - ce sont à peine plus que des mouirois (premiers secours gratuits, herboristerie contre la maladie 5 p.a. et les poisons 10 p.a., chirurgie "artisanale" 3 p.a.).

Les factions soignent leurs membres, quoiqu'en fonction de la disponibilité de jeteurs de sorts du niveau suffisant, généralement limité (cf. chapitre deux, bénéfices de factions).

Ceux qui ne sont pas rebutés par la propagande et les questions personnelles peuvent rendre visite aux Athars au Temple Ruiné. Pour snober les temples et leurs divinités, les Athars font de gros efforts pour fournir des soins magiques aux Cageux, à des coûts standards des parchemins du Guide du Maître. C'est un commerce lucratif pour eux. Cependant, quiconque souhaite bénéficier de leurs services aura à attendre au moins une heure avant d'être examiné. Même si les Athars posent beaucoup de question pour s'assurer qu'ils n'ont pas affaire à des ennemis qu'ils ne voudraient pas traiter, ils aident à peu près tout le monde. Les Athars ont rarement les sorts des plus hauts niveaux disponibles (à partir du niveau 5, 10% de chance + 5% par niveau supplémentaire de devoir attendre 1d10 jours avant de pouvoir bénéficier de l'intervention d'un lanceur de sort de haut niveau).

Enfin, ceux qui sont d'accord pour traiter avec des sectes souterraines et des vendeurs de soins sans scrupules peuvent s'adresser à des clercs "mercenaires" qui vendent leurs services à des prix élevés mais sans poser de question (+50% par rapport aux prix du Guide du Maître). Il s'agit souvent d'adorateurs de divinités maléfiques aimant le secret, qui attendent des services en retour, si le lascar n'a pas les moyens de payer les 50% de rallonge.

#### ..... [Se cacher](#)

L'un des avantages à vivre dans une cité aussi vaste que Sigil est qu'il y a une foule d'endroits où disparaître. Ceux qui cherchent à se cacher un moment peuvent y parvenir sans difficulté dans la Ruche, même si vivre dans ce quartier ne suffira pas à décourager les détectives les plus déterminés.

Ceux qui veulent vraiment se faire oublier - sans être pour autant mis dans le Livre des Morts, bien sûr - se tournent vers Shemeshka la Maraudeuse et son réseau. La yuguloth est assez puissante pour garantir

les protections magiques contre la divination qui permettent à un bige de se dissimuler aux recherches magiques pendant un long moment - aussi longtemps serez-vous en dette vis-à-vis du Roi du Commerce. Ce service coûte un bras (500 p.o./ niveau du personnage/ semaine pour être caché dans Sigil avec toutes les protections nécessaires) mais on en a pour son argent et beaucoup de chevaliers de la gueuserie s'y résolvent. Shemeshka accepte régulièrement de cacher des aventuriers qui n'en ont pas (ou pas tout à fait les moyens), sachant qu'ils sont dès lors en dette vis-à-vis d'elle.

#### [Retrouver quelqu'un](#)

Dans une cité aussi vaste que Sigil, il y a de nombreux endroits où quelqu'un peut se cacher. Il y a aussi un nombre équivalent de lascars qui font leur occupation de retrouver les gns qui viennent dans la Cage pour se faire tout petits. Ces matois - anciennement appelés "détectives" mais plus fréquemment les "lorgneurs" - vendent leurs services à ceux qui peuvent les payer. Ils peuvent traquer des individus pour un certain montant. Ils travaillent régulièrement pour les Rectifieurs, auprès de qui il est facile de s'adresser pour en rencontrer un.

Les "lorgneurs" ne s'impliquent pas personnellement pour attraper un fuyard, ils préfèrent vendre les informations et laissent le client gérer les réponses. Cela minimise leurs risques, tout en leur permettant un business florissant.

Certains proposent une aide magique et psionique pour trouver des individus.

Enquête classique : 50 p.o./ DV

Sort de *scrutation* : 800 p.o.

Sort de *scrutation suprême* : 2500 p.o.

Sort de *localisation suprême* : 3300 p.o.

#### [La presse](#)

Le plus important des services de presse de la ville est le tabloïde hebdomadaire *SIGIS* (acronyme pour Sigil Information Service), une organisation de bardes et de rabatteurs qui collectent toutes les informations locales et distribuent un journal hebdomadaire aux abonnés. SIGIS fournit des informations sur la politique, les nouvelles locales et des festivités et certaines infos des plans. Un abonnement à SIGIS

coûte 6 p.o./ an et on ne peut pas acheter ce journal à l'unité, même si les copies officieuses peuvent se trouver quelques jours après la sortie.

Une alternative est le journal *L'Oeil de La Dame*, une feuille de chou quotidienne imprimée et distribuée par le barde Léron Varen. *L'Oeil de La Dame* porte sur les événements de société, offrant des contenus sur les affaires politiques en cours. *L'Oeil de La Dame* peut être acheté à des gamins des rues pour 3 p.c. la copie.

Il existe aussi la *Gazette du Bas-Quartier*, fabriqué avec plus d'amateurisme mais dont les investigations fouilles les dessous peu propres de la *kriegtanz* entre factions et des malversations des Seigneurs Dorés.

### 3. Les biens



En général, tous les objets des listes d'équipement du Manuel du Joueur sont disponibles quelque part dans le Quartier du Marché. Le MJ est encouragé à y ajouter toutes les listes d'équipement existant dans des suppléments pour *Donjons et Dragons*.

La plupart des vendeurs du Quartier du Marché se spécialisent dans un type particulier d'objet. Par exemple, un marchand peut ne vendre que des armures, un autre que du fromage... Pour trouver un objet particulier, un lascar devra parcourir le marché, se renseigner auprès d'un habitant du coin du Bureau des Renseignements dans le Quartier des Gratte-Papier. Le fonctionnaire du Bureau du Commerce a une idée générale de toutes les marchandises

disponibles à Sigil. Mais il ne saura pas forcément où on peut le trouver ou qui le vend. Il sera particulièrement vague sur tout commerce d'objet magique ou d'objet exotique.

### ..... Les marchés

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

Tous les marchés de Sigil sont soit diurnes, soit nocturnes. Les premiers vendent essentiellement de la nourriture et des ustensiles ménagers : le genre de choses dont chacun a besoin pour subsister au jour le jour. Bien entendu, la population de Sigil est tellement étrange que la nourriture qu'on y trouve l'est aussi. En plus des viandes, fruits et légumes que consomment les Primaires, on y vend des mets propres à satisfaire des appétits plus exotiques : montagnes de gélatine tremblante dont un bougre préfère ignorer l'origine, fruits des arbres empoisonnés du Plan Primaire, minéraux rares appréciés des élémentaires de terre, chaudrons fumants de lave bouillante destinés aux méphites. Et encore ne s'agit-il que de nourriture ; mais il existe des marchés diurnes pour des tas d'autres marchandises. Certains se spécialisent dans un seul type d'artisanat : orfèvrerie ou tissage, par exemple. D'autres proposent toutes sortes d'objets merveilleux originaires d'autres plans. Dans la Ruche, on trouve quelques boutiques tenues par des voleurs ; on dit qu'un lascar peut y racheter tout ce qui lui a été volé la nuit précédente, au dixième seulement de sa valeur réelle.

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

### ..... Nourriture et boisson

La plus grande partie de la nourriture que les Cageux mangent passe d'une manière ou d'une autre par le Quartier du Marché. Même si vous ne l'achetez pas là-bas, il y a des chances que votre marchand local ou votre aubergiste se soit approvisionné là.

A peu près toutes les sortes d'alimentations y sont trouvables, mais ce qui est un peu rare part généralement très vite, à des prix très élevés et ne se trouve qu'à certaines saisons. Sont présentés ici quelques exemples des plus intéressantes sortes de nourriture et de boisson :

**Vin d'Arborée** : ce breuvage extrêmement cher (130 p.o. par bouteille la plupart du temps) est fait à partir des raisins géants qui poussent sur le Plan d'Arborée. Ce sont d'ailleurs des géants qui les récoltent et qui en font du vin, ce qui justifie ce prix. Pour ceux qui n'y sont pas habitués, ce vin a tôt fait de rendre saoul quelqu'un qui en boit, car il est deux fois plus alcoolisé qu'un vin classique.

**Fromage de Bytopie** : ce fromage a trois variétés : une bleue, une rouge et une blanche. Faits de lait de chèvre, ces fromages uniques ont un parfum à nul autre pareil. Ils coûtent 1 p.o. la livre, et les bleus peuvent valoir le double, puisque la nuit venue ils brillent et prennent un parfum plus épicé.

**Fruit de feu** : acheminés directement depuis le Plan Élémentaire du Feu, ces délices brûlent d'une flamme douce et fraîche. Si l'on arrose la flamme juste avant de manger le fruit, leur goût dépasse tous les autres fruits. Après avoir été éteint, ils pourrissent en quelques minutes seulement. Les vendeurs les conservent dans des conteneurs spéciaux et les servent avec des pincettes. Ces fruits sont tentants, mais prenez garde – ils sont mortels à la longue pour tous ceux qui ne sont pas résistants au feu. Chaque fruit coûte 2 p.a.

### ..... Vêtements

Tout le monde a besoin de vêtements – l'Harmonium a poussé à la promulgation d'une loi à ce propos, d'ailleurs. Le Quartier du Marché abrite toute une série d'échoppe de prêt-à-porter et de tailleurs, de travailleurs du cuir, de bottiers, de chapeliers, de bijoutiers, et d'accessoiristes divers.

**Bottes piedfroid** : développées par un bottier halfelin de la Cage, ces bottes très intéressantes semblent totalement banales à première vue, voire même dangereuses. Sans qu'on sache comment, elles sont congelées. Toute personne qui les porte voit ses pieds geler dedans. Elles sont d'ailleurs trop inconfortables pour qu'on les porte en temps normal plus d'une demi-heure, c'est réellement douloureux.

Mais si on les porte par grande chaleur, si l'on marche sur une surface chauffée à blanc, on ne subit aucune brûlure – du moins aux pieds. Le porteur ne devient pas résistant au feu, mais grâce à ces chaussures, il peut marcher sur des surfaces normalement impraticables (comme Khalas dans la Géhenne). Ces bottes coûtent 130 p.o. ou plus (tout dépend d'où vous les achetez).

**Combinaison peau de poisson** : cette combinaison faite de cuir d'ichtyen permet à celui qui la porte de nager plus vite et plus sagement. Elle est complétée par des gants palmés et des palmes pour les pieds, ce qui augmente la vitesse de nage de 50%. La réalisation par un tailleur d'une telle combinaison coûte 225 p.o.

**Cape vivante** : la chanson dit que ça vient du Plan Primaire. Même si ça ressemble à une cape normale de fourrure épaisse, cet objet est en réalité vivant. Lorsqu'on la porte, la cape s'enroule tout contre le porteur (sans que ce soit douloureux ou handicapant). Additionné avec la chaleur corporelle de la « créature », cette cape est l'un des vêtements les plus chauds du Multivers – du moins c'est ce qu'en disent les vendeurs. Ils vendent ça 60 p.o. et il faut bien dire que seule une poignée de marchands savent où s'en procurer.

**Chaussures Solaniennes** : sur Solania (une strate du Mont Céleste), ces chaussures d'alpinistes permettent à un matois d'escalader des parois même verticales sans le moindre problème. Ailleurs dans le Multivers, ces chaussures sont une aide pour un escaladeur et ajoutent +2 à ses jets d'escalade sur une paroi quelconque. Les vendeurs du Quartier du Marché ne s'en séparent pas à moins de 300 p.o.

**Zadisband** : cette nouveauté ressemble soit à un bandeau soit à un brassard, mais il a une apparence unique. Il émet en permanence une petite musique mélodieuse. Même si ça devient laçant au bout d'un

moment, ça constitue pour son propriétaire un cadeau très charmant à faire. Chaque Zadisband coûte 8 p.a.

#### ..... Équipement

Souvent, les arpenteurs des Plans font de la Cage leur base. Pour faire leur boulot (qui peut grandement varier), ils ont besoin d'équipement. Par-delà toutes les choses habituelles dont un aventurier a utilisé, le Quartier du Marché de Sigil propose les objets rares suivants (en plus de beaucoup, beaucoup d'autres) :

**Bouteille de Bytopie** : utilisant quelques lois naturelles étranges de Bytopie, les gnomes qui y vivent sont capables de faire des bouteilles accueillant deux types de liquides différents sans qu'ils se mélangent. Elles existent dans toutes les tailles et toutes les formes mais coûtent généralement autour de 15 p.o. Il est assez facile de s'en procurer.

**Corde Céleste** : les araignées du Mont Céleste sont faites d'or et d'argent (on peut d'ailleurs en acheter à 2 p.o. l'une dans le Quartier du Marché). Elles tissent des toiles transparentes et virtuellement incassables. C'est à partir de ces fils que sont faites des cordes solides et très légères. On les achète généralement 3 p.o. le mètre, elles sont aussi solides qu'une chaîne et à peu près invisibles.

**Bouclier en clairacier** : le clairacier est un minéral qui ne se trouve que sur l'Achéron. On l'y utilise là-bas pour faire des armes et des armures (que voudraient d'autre les gens de l'Achéron ?). Avoir un tel bouclier peut être un véritable avantage. On peut les trouver chez de nombreux armuriers de la Cage et ils coûtent juste deux fois le prix d'un bouclier en métal traditionnel.

**Chaîne d'Hiter** : les gigantesques chaînes de la cité Baatorienne d'Hiter la Cliquetante sont les plus fines du Multivers, sans conteste. Durables, inoxydables, et légères, elles ridiculisent toutes les autres. Un mètre de chaîne coûte 30 p.o. et pèse 150 grammes.

**Pierre de Mandoria** : dans le Grand Bazar, si vous cherchez attentivement, vous trouverez une petite charrette présentoir tenue par une petite femme râblée nommée Finn. Elle vend des pierres polies de toutes sortes, certaines montées en bijoux ou scellées dans des boîtes comme ornements. Elle vend aussi quelque chose qu'elle appelle des Pierre de Mandoria, même si elle ne veut pas dire d'où elles viennent. Ces

cailloux bleus-gris vont de 500 grammes à 3 kilos. Quand on les frappe, ils s'immobilisent totalement dans l'espace et sont capables de supporter 100 fois leur propre poids. Si on les frappe à nouveau, elles reprennent un aspect normal jusqu'au prochain choc.

Il y a un salon de thé dans le Quartier des Guildes dont les escaliers ne sont construits que de ces pierres. Les matois avisés savent qu'il ne faut pas marcher brutalement dessus.

Un autre effet étrange de ces pierres, c'est que lorsqu'elles sont mouillées, elles émettent un gémissement lugubre. Personne ne sait pourquoi.

**Les Marqueurs du Vide** : les vendeurs prétendent qu'ils viennent du Plan du Vide – d'où ils tireraient leur nom. Cela dit, plus d'un matois a voulu prouver que c'était un mensonge. Les Marqueurs du Vide viennent d'un endroit de l'Outreterre appelé Tir no Og, où on les appelle seulement des marqueurs.

Ces bâtonnets semblables à de la craie peuvent être utilisés pour faire des marques invisibles sur les choses. Ces marques ne pourront désormais être vues qu'à travers des lunettes sombres spéciales ou des moyens magiques qui détectent l'invisibilité. Les chevaliers de la gueuserie utilisent ces marques pour faire leurs repérages et pour indiquer les futures cibles à leurs camarades. Les marchands les utilisent pour noter les prix ou apposer des notes secrètes sur leurs marchandises. Les arpenteurs des Plans s'en servent pour se repérer dans les labyrinthes, les forêts et tout endroit où ils pourraient se perdre.

Si vous achetez un bâtonnet ou deux, il ne faut pas oublier d'acheter les lentilles (ou lunettes) qui vont avec. Un bâtonnet coûte 8 p.a., alors que des lunettes valent 5 p.o. (en sachant qu'il n'y a qu'à ça qu'elles peuvent servir).

**Torche d'eau** : utilisant un procédé développé par les githzeraïs dans les Limbes, les artisans du bois de Sigil ont trouvé un moyen de traiter le bois afin qu'il brûle même mouillé. En fait, il brûle même dans l'eau. Malheureusement, réaliser de telles torches requiert des éléments chimiques rares et il faut 6 mois pour créer la mixture. Chaque torche coûte donc 8 p.o.

**L'acier vert de Baator** : les armes et armures vendues aux « Armes à Plusieurs Têtes » sont faites d'acier vert importé des landes désolées d'Avernus sur le plan de Baator. Ce métal est plus léger que de

l'acier normal et peut être forgé de manière à être aussi fin qu'un rasoir, ce qui rend les armes Baatoriennes plus faciles à utiliser et plus puissantes lorsqu'elles blessent quelqu'un (le dé de dégâts augmente d'une catégorie).

Les armures de plate en acier vert sont plus légères et plus résistantes que la moyenne (elles pèsent 15 kilos et donnent une CA de 1). Autrement, elles sont identiques aux armes et armures du Manuel des Joueurs.

### ..... Créatures vivantes

Dans certains coins du Quartier du Marché, on ne peut pas s'entendre branler son propre râtelier à cause des cris, beuglements et grognements des animaux à vendre. Cela peut sembler surprenant qu'une métropole comme la Cage soit un marché aux bestiaux, mais c'est le cas. Les marchands amènent leurs bêtes par les portails de la cité, les vendent, et les acheteurs les refont passer par les portails jusqu'à leur propre monde.

Même si les acheteurs potentiels peuvent acheter virtuellement n'importe quel type d'animal (et même quelques monstres dangereux) dans ce Quartier du Marché, ceux que l'on présentera ici sont les spécimens les plus intéressants.

**Sillonneur astral** : ces oiseaux sont originaires du Plan Astral. Ils sont intelligents et ont un très fort instinct pour se repérer. De ce fait, ce sont de bons messagers. Des petits morceaux de papiers peuvent être attachés à leurs pattes. Bien entraînés, ils peuvent être très loyaux. Un de ces oiseaux coûte 3 p.o. et ils sont très communs à Sigil.

**Ethyk apprivoisé** : capturé sur son plan d'origine, la Bytopie, cette créature lémurienne a la capacité de modifier l'humeur des créatures qui l'entourent. Malheureusement, un éthyk l'altère toujours dans le mauvais sens, rendant les gens agressifs et hostiles. A l'état naturel, un éthyk utilise cette capacité pour diriger et augmenter l'agressivité d'un prédateur vers une autre cible. Certaines personnes aiment avoir un éthyk pour rediriger les agressions vers quelqu'un d'autre, puisqu'un éthyk entraîné peut protéger son maître. A la Chambre des Orateurs par exemple, il peut être intéressant de rediriger l'hostilité d'un opposant vers un autre – c'est la raison pour laquelle ces animaux y sont interdits.

Les dresseurs pourront vous vendre un éthyk pour 150 p.o. Ces bêtes comprennent les commandes simples (un mot) mais ne les accepteront que de quelqu'un qu'elles connaissent depuis au moins une semaine. Après quelques mois d'entraînement supplémentaire, elles peuvent réaliser des tâches plus élaborées (rapporter un petit objet, garder un endroit, défaire un nœud et autres...).

**Lim-lim** : créature insectoïde verte longue d'une cinquantaine de centimètres, elle est la coqueluche de Sigil depuis quelques temps, l'animal de compagnie que tout le monde veut acheter. Objet de luxe relatif quand la tonalité de couleur de la carapace est originale, son prix peut varier de 100 pièces d'or à 5000 pour les plus luxueux. Les lim-lim sont affectueux et intelligents, à ce qu'on dit...

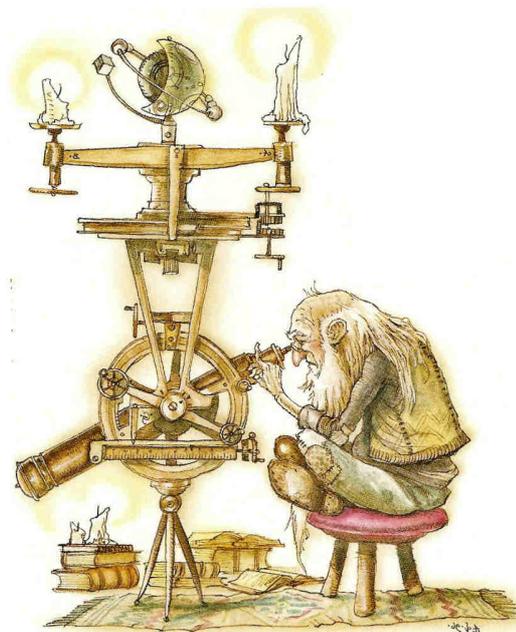
**Chien d'Aoskar** : solide animal à deux têtes dont l'aboiement immobilisant en fait le chien de garde le plus prisé des maisons bourgeoises et autres petits commerces. On peut acheter un chiot pour 200 pièces d'or, un adulte dressé entre 500 et 1000 pièces d'or.

**Larves** : vendues par les tristement célèbres guenaudes, les larves sont les âmes de mortels corrompus. Les créatures des Plans Inférieurs les achètent pour leur consommation personnelle ou pour se livrer à des expériences. Leur prix avoisine les 100 pièces d'or.

#### ..... Divers

Bijouterie ? Oui, m'sieur. Transport ? Pas de problème. Un instrument de musique ? Bien sûr. Le Quartier du Marché peut répondre à tous les besoins – peu importe leur étrangeté.

**Luth de Baator** : d'accord, tout le monde sait que les baatezus ne sont pas exactement connus pour leur musique. Un matois qui avait du nez a trouvé une boîte pleine d'instruments qu'on appelle luths de Baator dans la charrette d'un type qui s'était retrouvé dans le Livre des Morts. Membre des Marqués, il l'a redonnée à sa faction avant que les Hommes-Poussière ne la récupèrent. Tout sembla indiquer que ces instruments avaient été fabriqués par une érynie (information obtenue par une recherche minutieuse et un sort de *connaissance des légendes*) et on les revendit à grand prix. Ces luths n'ont pas de pouvoirs spéciaux mais ils produisent des sons jamais entendus d'oreille mortelle. Les Marqués ont revendu ces



instruments à un marchand du Grand Bazar, donc on peut actuellement s'en procurer. L'originalité de ces instruments fait que leur prix ne descendra jamais en dessous de 450 p.o.

**Joyau Githyanki** : les githyankis produisent des bijoux d'or et d'argent rehaussés de gemmes de toutes sortes : colliers, boucles d'oreilles, bracelets et autres. Ils ne sont pas seulement ornés et magnifiquement ouvragés mais possèdent aussi d'intéressantes propriétés. A chaque fois que le nom de leur porteur est prononcé dans un rayon d'un kilomètre et demi, le bijou sonne. Apparemment chaque pièce est psioniquement programmé pour « lire » le nom du porteur et pour « scanner » la zone alentour. Même si ça n'est pas extraordinairement utile, ce pouvoir intéressant accroît considérablement le prix de ces bijoux (des bijoux qui coûteraient normalement entre 500 et 5000 p.o.) de 500 %.

**Les boîtes magiques de Jandor** : ça n'est pas vraiment un objet, mais plutôt un lieu. Jandor a une grande variété de boîtes à musique à vendre. Ces objets d'une grande élégance ont la précision mécanique dont la seule origine ne peut être que Méchanus tandis que leur beauté laisserait plutôt supposer qu'ils viennent des Elysées. Chaque boîte est différente, mais elles coûtent toutes au moins 80 p.o. Personne ne sait vraiment d'où elles viennent et qui les crée – et Jandor (le propriétaire) a toujours gardé son râtelier bien fermé. Le vrai soltif ? Jandor est un nalfeshnee métamorphosé, et ces boîtes contiennent toutes l'essence d'un guerrier tanar'ri prêt à se

matérialiser et à attaquer quand Jandor en donnera l'ordre. La morale de l'histoire ? Que les acheteurs fassent attention !

### Bizzareries

Sigil est le centre auto-proclamé du Multivers (quel endroit ne l'est pas ?). Du fait de sa position unique et de son accès facile à n'importe quel endroit du Multivers, quelqu'un qui explore le Quartier du Marché peut tomber ici et là sur des objets vraiment étranges. Certaines de ces bizarreries sont magiques ou semi-magiques, tandis que d'autres sont simplement rares. Sont présentés ici quelques-uns de ces objets, mais il faut bien préciser que si un PJ en cherche un en particulier, il faudra vraiment longtemps avant qu'il ne trouve.

**Animaux mécaniques :** en général, ces choses sont originaires de Méchanus ou de la ville-portail d'Automata. Ces assemblages mécaniques sont destinés à ressembler à des animaux domestiques classiques – chiens, chats, oiseaux et même poissons. Les animaux mécaniques fonctionnent exactement comme des animaux dressés, sauf qu'ils n'ont besoin ni de dormir ni de manger. Aucun ne semble capable de combattre dans tous les cas.

La plupart des animaux mécaniques semblent créés dans une perspective esthétique, et ils sont réellement magnifiques. Certains produisent de merveilleuses musiques en « chantant ». Selon les matériaux utilisés pour leur création, ces animaux coûtent de 1000 à 8000 p.o. Particulièrement prisés par les Seigneurs Dorés de Sigil, on ne peut les trouver que dans une seule échoppe appelée « Divinités ».

**Cristal souvenir :** un vendeur qui travaillait juste devant l'atelier de Girreht a un jour vendu de ces cristaux (à l'époque, il disait être un ami de Girreht, mais maintenant qu'il est parti, le githzeraï dit ne pas se souvenir de lui). Il avait apparemment toute une boîte de ces cristaux, mais on ne sait pas s'il comptait tous les vendre.

Ces cristaux-souvenir sont un peu comme des pierres sensorielles (voir plus bas), mais à la place d'enregistrer l'image d'une pensée, ces cristaux de la taille d'un doigt peuvent enregistrer un souvenir. Ce dernier est conservé dans le détail (et est complètement conforme au souvenir que la personne en a gardé) et on peut « relire » ce souvenir en tenant

cet objet. Le souvenir ne peut pas durer plus de 10 minutes, mais une fois enregistré, il sera conservé pour toujours.

Un deva monastique de retour des Elysées a craché le morceau et a plus ou moins dit que ces cristaux étaient créés par un ordre de psionistes séquestrés au fin fond du Plan. Ils appellent ces cristaux Fir-annads. Une autre source, cependant, prétend que ces cristaux viennent du Pandémonium et sont utilisés par les fiélons pour capturer des souvenirs des malheureux Suppliants, pour ensuite les utiliser pour mieux les torturer. Selon cette source, ces objets n'ont pas vraiment de nom. Quoi qu'il en soit, ces cristaux ont un lien avec les pierres sensorielles des Sensoriums de la Salle des Fêtes. On dit que les Sensats les achètent dès qu'ils en trouvent, parce qu'ils veulent garder l'exclusivité des pierres sensorielles pour eux.

**Pierres sensorielles :** Andar Colis a trouvé l'une de ces pierres sur un étal du Grand Bazar, sous une pile de plats en céramique commémorant la prise de pouvoir d'un roi primaire d'antan et une boîte de cordes de luth. Quelques autres ont fait surface, ici ou là dans la ville, sans que personne ne sache vraiment d'où elles viennent.

Une pierre sensorielle est une espèce de plat en cuivre de près de 20 centimètres de diamètre. Lorsqu'on l'appuie sur la tempe d'un péquin pendant 5 minutes (ou plus), l'image de ce à quoi il pense apparaît sur le plat. L'image devient permanente, ou reste jusqu'à ce qu'on y enregistre autre chose. Cette image ne donne jamais plus d'indication que ce que la personne avait en tête, même si c'était un mensonge, une illusion ou quelque chose de totalement irréaliste.

**Les mimirs :** le mimir (prononcez mih-MEAR, aussi appelé la Source de Connaissance ou le Crâne Parlant) est un objet magique mineur disponible en vente à Sigil. En gros, c'est un dispositif qui donne les réponses aux questions posées, à condition que ces réponses soient enregistrées par le créateur du mimir. Les mimirs peuvent faire la lumière sur n'importe quels soltifs, mais le modèle le plus courant donne un bref aperçu de l'Outreterre et de ses villes-portails.

Les mimirs ont plusieurs formes - disques, cubes, feuilles, étoiles, tournesol (populaire auprès des druides), crânes d'humain et d'animal, et plein d'autres formes. Ils sont tous fait d'un métal argenté

inconnu, qui pourrait sans doute être ce qui les fait fonctionner. Le métal brille et reflète la lumière avec une teinte arc-en-ciel. Si un péquin regarde de près, il pourra voir des ridicules dessinées en motifs rapprochés sur toute sa surface.

Pour entendre ce que le mimir a à dire, son propriétaire doit juste le pointer et poser une question. Il cliquetera pendant quelques secondes, à la recherche de toute chanson qu'il a sur le sujet. S'il en trouve une, il la dira, répondant avec un ton de conversation instructif.

Un mimir peut aussi dire à un péquin où il se trouve en Outreterre, mais seulement d'une manière générale.

Il ne peut pas donner de distances ou de localisations exactes, mais il dira dans quel anneau il se situe par rapport au Pic de Sigil. C'est une chose importante à savoir, bige, parce que plus une personne se tient proche du pic, et plus la magie diminue.

Les mimirs fonctionnent seulement dans les Plans Extérieurs. Si on les emmène dans les Plans Intérieurs, l'Astral, l'Éthéré, ou le Plan Matériel Primaire, ils débiteront juste une salve de charabia. Ramenez-les dans les Plans Extérieurs, cependant, et ils fonctionneront à nouveau.

Certains sorts aussi peuvent entraver un mimir. Une Dissipation de la magie l'empêchera temporairement de fonctionner, et les sorts comme Débilité le feront babiller. Il ne fonctionnera pas dans une zone de Silence ou dans une zone de magie morte, mais il remarquera instantanément si on l'éloigne de la portée du sort.

Ces appareils ne se perdent pas souvent. Ils lévitent naturellement, et suivent leurs propriétaires à la manière des pierres ioun. De ce fait, cela signifie qu'il est facile de remarquer un nouveau primaire - c'est celui avec un crâne qui rebondit derrière lui. Pour cette raison, de nombreuses personnes mettent leur mimir dans des boîtes, des sacs à dos ou des sacs. Mais ils doivent tout de même le sortir pour l'utiliser. Un mimir ne fonctionnera pas tant qu'il ne pourra pas flotter librement, que ce soit dans l'air ou dans l'eau.

Personne ne connaît le solitif d'où sont apparus les mimirs, mais ils sont couramment vendus à Sigil et les cités portails, habituellement par des colporteurs ou des biges dans les tavernes.

Certains disent qu'ils proviennent des plans chaotiques bons, mais plus d'un bougre qui a trouvé leur chanson azimutée ou périmée ont juré qu'ils ont été façonnés dans les fosses de Baator.

De nombreux mimirs sont vendus aux environs de 2000 pièces d'or mais un matois avisé a une meilleure chance d'en avoir un en échange d'un autre objet magique. Un mystérieux colporteur dans Sigil qui vend des mimirs prend souvent des autres objets magiques en échange, y compris ceux maudits.

#### ..... Les antiquités

En dépit de son ancienneté, Sigil n'est pas un endroit qui aime regarder son passé.

Malgré cela, les aventuriers qui s'intéresseraient aux antiquités planaires, ou s'ils veulent voir quelques exemples de monuments historiques, devront se diriger vers le Quartier de La Dame.

L'endroit le plus évident pour commencer ses recherches est la bibliothèque de La Dame, où la plupart de l'histoire de la Cage se trouve rédigée à travers une multitude de tomes. Cependant, les malins et les péquins qui ont de la ressource peuvent tenter de trouver des raccourcis et aller directement dans les Grandes Demeures du Quartier de La Dame, où un grand nombre de Seigneurs Dorés conservent des collections d'objets anciens, de livres historiques et autres reliques. Organiser une telle visite requiert le sens de l'à-propos et probablement de cracher au bassin.

#### ..... Objets et matériel magiques

Outre les objets semi-magiques que l'on peut trouver dans des boutiques diverses (pas nécessairement spécialisées dans la magie, cf. « bizarreries »), il existe des commerces dédiés à la magie et aux objets magiques.

**Composantes de sorts et de recherche magique** : certaines boutiques proposent un large choix de composantes de sorts, qu'elles importent la plupart du temps par le biais du Consortium Planaire de Commerce.

Dans une boutique donnée, il y a 100% -5%/niveau de sort de trouver toute composante de sort du Manuel des Joueurs en 1d10 exemplaires ; 80-5%/niveau pour les sorts issus d'autres livres (plus rares).



Sur commande, il faut 5 jours par niveau de sort pour avoir une composante absente avec un ajout de 5 p.o. (quelle que soit la taille du lot).

**Acheter des objets magiques :** les sigiliens forgent et vendent beaucoup d'objets magiques ; mais cela ne signifie pas qu'il y ait à chaque coin de rue des boutiques de magie aux rayonnages pleins de potions,

de parchemins et d'épées. Par contre, la ville abrite un assez grand nombre de « collectionneurs » qui possèdent une petite étagère d'objets magiques mineurs fabriqués par des artisans sigiliens. La famille Garianis et la boutique "Les Mondes Magiques", dans le Quartier du Marché, sont connus pour effectuer ce type de vente ou mettre en relation avec des vendeurs.

Si l'on cherche un objet magique de puissance mineure, il y a 2% de chance de le trouver par point à un jet de renseignement par jour de recherche.

Si l'on cherche un objet magique de puissance intermédiaire, il y a 1% de chance de le trouver par point à un jet de renseignement par jour de recherche.

Et mieux vaut qu'il n'espère pas trouver d'objets vraiment puissants : ceux-là, personne ne les vend.

Il est possible de rechercher simultanément plusieurs objets, en passant par les mêmes intermédiaires, vendeurs et informateurs.

Un matois doit savoir que les prix pratiqués sont très élevés – une base de 1,5 x le tarif de l'objet dans le Guide du Maître, à adapter en fonction de la négociation (l'écart entre le jet de diplomatie/ bluff du PJ et celui du PnJ correspond au pourcentage à ajouter ou retrancher de cette base de prix).

Il est parfois possible d'obtenir des conditions équitables si l'on troque des objets de puissance équivalente.

**Vendre ses objets magiques** : il est rare qu'un aventurier se sépare d'un vrai objet magique. Quand il le fait, il peut s'adresser au même réseau de boutiques spécialisées ou à d'autres aventuriers, voire à des membres de sa faction. Le prix de revente est de 100% de la valeur de l'objet selon le Guide du Maître, ajusté par l'écart entre le jet de diplomatie/ bluff du Pj et celui du PnJ.

Il faut généralement 1h/ 1000 p.o. de valeur d'objet magique pour trouver un acheteur.

**Fabrication sur mesure d'objet magique** : Sigil présente une propriété unique susceptible d'attirer les voyageurs planaires : la qualité des objets magiques qui y sont créés.

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

Il n'y a qu'à Sigil que l'on trouve une boutique où l'on peut commander la fabrication d'un objet magique.

« Les Mondes magiques », dans le Quartier du Marché, en est un exemple. Les mages qui y travaillent sont généralement des aventuriers à la retraite (niveau minimum 5, maximum 19) à qui le fait de travailler avec d'autres sorciers puissants fait plaisir. A dire vrai, ils forment une petite communauté, tous membres de la Société de l'Ether Luminescent (voir Bas-Quartier) et c'est dans ce club de sorciers que s'effectue un petit roulement pour ceux qui veulent gagner un peu d'argent en travaillant aux Mondes Magiques.

Le temps de création d'un objet est d'une journée par 1000 p.o. de valeur de l'objet, avec des chances qu'il y ait 1d6 semaines d'attente avant qu'un magicien soit disponible pour créer l'objet demandé (dans 10% des cas s'il s'agit d'un objet de faible puissance, 30% s'il s'agit d'un objet de puissance intermédiaire et 50% s'il est puissant).

Les tarifs pratiqués sont de 50% au-dessus des prix du Guide du Maître.

#### 4. L'immobilier

Sigil est une cité peuplée et il n'est pas facile de s'acheter sa propre case pour vivre. La plupart des gens vivent dans de petits appartements de la taille d'un placard, à peine aménagés. Cela tient au fait que beaucoup de Sigiliens sont très occupés et passent le plus clair de leur temps à l'extérieur - ainsi va la vie dans la Cage.

Ceux qui cherchent de plus grands appartements ou même des maisons devront déboursier de grandes quantités de jonc pour ce privilège. Aux Archives, le bureau du cadastre tient à jour un listing des propriétés disponibles à Sigil. Les prix vont du modérément cher pour un endroit dans le Bas-Quartier à prohibitif pour de grandes maisons dans le Quartier de La Dame.

De tous les quartiers de Sigil, le Quartier des Grattes-Papier est probablement celui où les citoyens ordinaires pourront le mieux vivre. C'est le mieux tenu et surveillé par l'Harmonium - c'est paisible, ordonné, et les affaires qui y sont menées le sont tranquillement. Le Quartier de La Dame est trop cher pour la plupart des gens, même si c'est réellement

l'endroit où les gens rêvent de vivre. Les Quartiers du Marché et des Guildes proposent des hébergements relativement bon marché comparés au Quartier des Grattes-Papier mais la gueuserie y est plus répandue dans ces zones du fait de l'agitation causée par les affaires et des commerces ouverts à toute heure. Le Bas-Quartier est le quartier résidentiel des travailleurs de Sigil et il y a des secteurs dans ce quartier aussi mal

famés que la Ruche, où l'Harmonium ne va pas. Mieux vaut ne pas trop parler de la Ruche - seuls les indigents y vivent, et pas par choix. Le seul avantage de la Ruche sur les autres quartiers est qu'il est facile d'y squatter. C'est pas comme si quelqu'un allait pouvoir appeler une patrouille pour vous déloger - même s'il est possible que vous deviez vous battre contre quelques intrus qui voudront votre place.

| Type de logement    | Bas-Quartier    | Marché/ Guildes | Grattes-Papier   | Dame            |
|---------------------|-----------------|-----------------|------------------|-----------------|
| Studio              | 1d6x50 p.o.     | 2d4x50 p.o.     |                  |                 |
| Appartement (petit) | 1d6x250 p.o.    | 2d4x250 p.o.    | 1d10x 250 p.o.   |                 |
| Appartement (moyen) | 1d6x 1000 p.o.  | 2d4x250 p.o.    | 1d10x 1000 p.o.  |                 |
| Appartement (grand) |                 |                 | 1d10x 2500 p.o.  | 2d6x 2500 p.o.  |
| Maison (petite)     | 2d6x 1500 p.o.  | 4d4x1500 p.o.   | 2d10x 1500 p.o.  |                 |
| Maison (moyenne)    | 2d6x 5000 p.o.  | 4d4x5000 p.o.   | 2d10x 5000 p.o.  | 4d6x 5000 p.o.  |
| Maison (grande)     | 2d6x 10000 p.o. | 4d4x10000 p.o.  | 2d10x 10000 p.o. | 4d6x 10000 p.o. |
| Manoir              |                 |                 | 2d10x 50000 p.o. | 4d6x 50000 p.o. |

## 5. Faire du commerce



Les personnages cherchant à faire du commerce peuvent visiter n'importe lequel des nombreux marchés de Sigil. Tandis que le Quartier du Marché abrite le plus grand nombre d'entre eux, on pourra également trouver de plus petits marchés à travers les secteurs de Sigil. Après tout, un tour au Quartier du Marché peut facilement prendre un jour complet, en fonction de la distance, de la foule et du climat.

### Acheter une patente

Des personnages qui chercheraient à s'installer quelque part peuvent acheter une patente de marchand aux Archives. Le permis a un coût variable selon où vous voulez faire du négoce :

Place des Chiffonniers (La Ruche) : 3 p.c.

Place des Armuriers (Bas-Quartier) : 3 p.a.

Place des Apprentis (Quartier des Guildes) : 3 p.c.

Le Grand Bazar (Quartier du Marché) : 1 p.o.

Place des Dabus (Quartier de La Dame) : 3 p.o.

### Installer un étal

Une patente vous autorise à installer une boutique sur n'importe quel marché mais vous devez également avoir un étal, ce qui coûte au minimum 50 p.o..

### Acheter une boutique

Acheter une boutique est plus cher encore. Une boutique simple avec des rayonnages basiques et une réserve coûtera 2d4x500 p.o.

Une boutique moyenne avec des sols polis, de beaux rayonnages, des fenêtres et des vitrines coûtera 2d8x1000 p.o.

Une boutique de luxe coûtera autour de 4d8x2000 p.o. et comportera des sols de marbre, des vitrines qui ferment, des chaises de cuir et autres objets de prestige.

## 6. Richesse et niveau de vie

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

### Richesses

Le tableau présenté ici correspond aux richesses dont disposent individuellement les pnjs<sup>1</sup> selon leur niveau social.

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

| Profession                   | Richesses (po) |
|------------------------------|----------------|
| Seigneur Doré mineur*        | 1000000        |
| Seigneur Doré intermédiaire* | 2000000        |
| Seigneur Doré majeur*        | 3000000        |
| Vendeur à la sauvette        | 2000           |
| Commerçant *                 | 50000          |
| Seigneur Marchand*           | 300000         |

<sup>1</sup> Les PJs ne sont pas concernés par ce tableau, puisque leurs richesses sont soit déterminées par les aventures qu'ils mènent, soit par les tableaux des richesses/ niveau d'expérience (table 5-1 p. 135 et table p 209 du GdM)

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| Factol*                                   | 150000                         |
| Factor, chef de temple ou d'organisation* | 50000                          |
| Factotum*                                 | 2500                           |
| Citoyen lambda                            | 2500                           |
| Ouvrier, employé ou serviteur             | 1000                           |
| Chômeur, mendiant, bibard, azimuté        | 3                              |
| tous les autres                           | en fonction du FP <sup>2</sup> |

\*Pour ces professions, si la somme indiquée dans ce tableau et après application des conditions particulières est inférieure à celle des tableaux de richesses/ niveau d'expérience du Guide du Maître, appliquez la seconde.

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

Xaositectes : 1d100% de ce qu'ils devraient avoir normalement.

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

Indés, Marqués et Société des Sensations : +20%

Secte des Marchands, Consortium Planaire de Commerce : +100%

### Le niveau de vie

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

**Niveau de vie noble** : coût 60% des richesses, minimum 200000 pièces d'or<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> tables 5-1 pp 135 et 209 du GdM 3.5

<sup>3</sup> ex : un Seigneur Doré mineur, disposant de richesses personnelles d'un million de p.o. alloue 600000 p.o. à son

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Vêtue* : jusqu'à 3 tenues pauvres.

*Nourriture* : toujours le même brouet peu nourrissant.

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

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

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

---

niveau de vie, dispose de 400000 pièces d'or d'équipement et liquidités. Il dispose de 150 DV de miliciens et gardes du corps (ex. 15 gardes du corps niveau 10 ou 75 miliciens niveau 2), 15 serviteurs et a jusqu'à 24 niveaux de sorts de protection actifs par jour.



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

*Vêtue* : les hardes qu'il a sur lui.

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

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

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

## Chapitre Deux

# Les quartiers

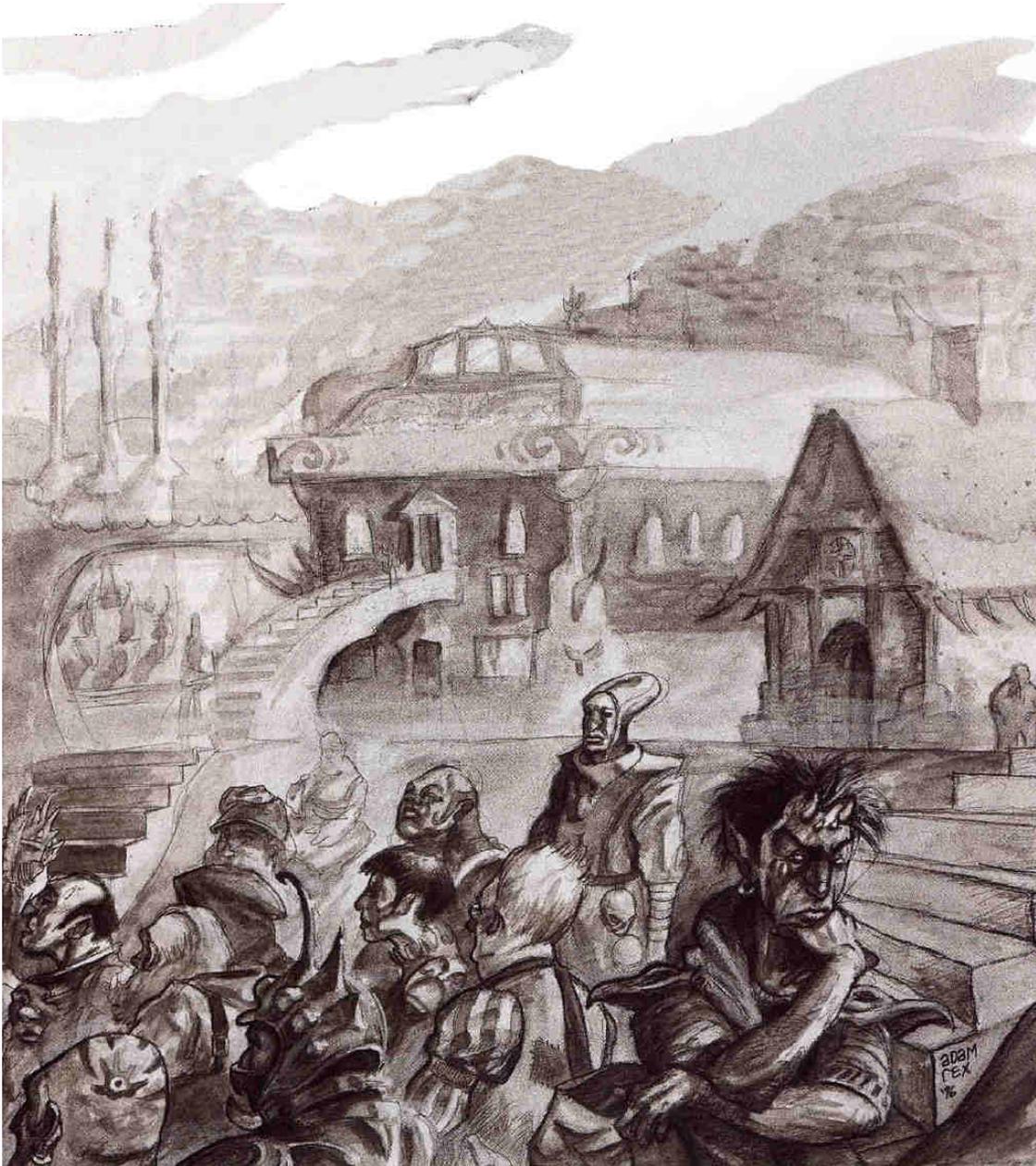
Sigil est si vaste qu'il est impossible d'en fournir un guide rue par rue indiquant toutes les choses intéressantes, utiles, inhabituelles ou carrément bizarres à y faire. Mais un affranchi finira bien par entreprendre de dresser une carte de la Cage... Quoi qu'il en soit, des lascars se promenant dans Sigil pour la première fois n'auront probablement pas envie d'en explorer immédiatement le moindre recoin. Il est plus probable qu'ils chercheront certains endroits spécifiques et c'est de ceux-ci que nous allons parler ici. Au lieu de fournir au MJ une carte très détaillée de la ville sans aucune idée de ce qu'il va pouvoir faire avec, nous préférons tenter de lui montrer comment s'approprier Sigil. C'est pourquoi, au lieu de décrire toutes les rues l'une après l'autre, cette section explique ce que l'on peut trouver ou non dans la Cage et à quel endroit. Ainsi, le MJ aura toute latitude pour bâtir un environnement de son choix dans l'un des quartiers de la ville – celui qui deviendra le lieu de résidence des personnages, par exemple.

La première chose que le MJ doit savoir, c'est que l'on peut trouver pratiquement n'importe quoi à Sigil – boutiques, guildes, temples, maisons, commerces, industries, laboratoires ou bibliothèques. Mais attention : pratiquement n'importe quoi ne veut pas dire n'importe quoi. Vous allez comprendre pourquoi.

1- Bien sûr, Sigil est un endroit bizarre – mais pas un lieu de science-fiction. Ne commencez pas à y introduire des éléments autres que d'inspiration

médiévale – donc pas de spatioports, mais pas non plus d'objets magiques remplissant les mêmes fonctions qu'un ordinateur, de salles de téléportation intra-muros ou de boules de cristal téléphoniques.

2- De la même façon, Sigil n'a rien à voir avec le XX<sup>ème</sup> siècle. Beaucoup de MJ tendent à oublier que les conditions de vie médiévales étaient très différentes des nôtres – pas seulement au niveau des bâtiments, mais aussi de l'environnement commercial. Le MJ ne doit pas introduire dans sa campagne de grandes chaînes de montage, de grands magasins, d'agences de voyage, d'hôpitaux gérés par des clercs, de kiosques à journaux, d'agences pour l'emploi ou d'épiceries. La plupart des habitants se consacrent à une activité particulière : un boulanger fait uniquement du pain et un pâtissier des gâteaux. Un armurier fait des armures, pas des armes et ainsi de suite. Tous fabriquent quelque chose ou vendent quelque chose de fabriqué par quelqu'un d'autre. Les gens qui fournissent uniquement des services, comme les blanchisseurs ou les conseillers financiers, ne sont que des serviteurs. Il n'existe pas de banques munies d'une salle des coffres (quel matois oserait confier sa fortune à un autre à Sigil ?), ni d'agences de voyages qui livrent dans les plans clés en main. Lorsque les personnages-joueurs désirent plusieurs choses, ils doivent faire fonctionner leur chance : rappelez aux joueurs que s'ils veulent s'équiper, ils doivent visiter cinq, six, huit ou dix échoppes différentes dans le Grand Bazar.



3- Ne traitez pas les objets magiques comme des objets mécaniques. Si un matois a pris la peine de fabriquer un golem, il ne va pas se contenter de l'utiliser pour entretenir le feu dans sa cheminée. Bien entendu, à Sigil, un péquin peut acheter ou vendre des objets magiques ; mais il n'existe pas de grands magasins qui se soient spécialisés dans le commerce de ce type de marchandises. Faites un peu courir les personnages avant de leur fournir ce qu'ils cherchent. Cela leur donnera une excellente raison pour visiter Sigil.

4- Evitez les petites boutiques du type « *Chez Wanda, Salon de Thé* » ou « *Institut de Beauté du Bariaure Doré* » (qui entrent également en

contradiction avec le précepte énoncé dans le point 2). Le lecteur aura déjà probablement remarqué que Sigil n'est pas un endroit charmant. Les rencontres et les lieux que vous y incluez pour vous amuser pendant quelques minutes risquent de dégrader son atmosphère plus rapidement que n'importe quelle pollution chimique. Cela ne signifie pas que Sigil ne renferme rien d'amusant, de plaisant, de relaxant ou de sympathique – simplement que tout ceci n'a rien de charmant.

Un Externe a vite fait de penser que Sigil est un amoncellement de bâtiments sans queue ni tête. Après tout l'architecture est illogique, les rues partent dans toutes les directions et la ville ne possède pas même

de centre qui permettrait aux visiteurs de se repérer. Mais les natifs de Sigil, eux, savent que celle-ci est divisée en quartiers.

Non pas que ces derniers soient officiels : les Archives ne renferment aucune carte délimitant leurs frontières (ce qui s'en rapproche le plus est la carte de Sigil fournie dans la boîte de base). Tout le monde sait plus ou moins où se trouvent les frontières en question : pourtant, un matois qui demande à deux personnes différentes où il se trouve peut obtenir deux réponses différentes. De plus, les quartiers n'organisent ni n'entreprennent quoi que ce soit – les votes ne se font pas par quartier, par exemple (et la plupart des citoyens n'ont jamais à voter de toute façon).

La notion de quartier permet de définir les choses et les gens. Un lascar en quête d'une bonne armurerie sait qu'il doit aller dans le Quartier des Guildes ; la plupart des azimutés se rassemblent dans le Quartier de la Ruche. On s'appuie sur ce concept pour indiquer une direction : *« L'Auberge du Bariaure Doré ? Elle se trouve dans la troisième rue après la statue dans le Quartier de La Dame. »* On peut également s'en servir pour juger les gens : un matois dont la case se trouve dans le Quartier de La Dame est supposé être plus puissant que celui qui possède une maison plus grande dans le Bas-Quartier.

Si vous posez la question à un sigilien, il vous répondra sans doute qu'il y a six quartiers dans la ville : le Quartier de La Dame, le Quartier de la Ruche, le Bas-Quartier, le Quartier des Guildes, le Quartier du Marché et le Quartier des Gratte-Papier. Certains affirment que l'on ne devrait pas comptabiliser le Quartier de la Ruche, dont la taille ne cesse de diminuer au fil des ans ; mais la plupart des gens s'en tiennent à six par attachement aux traditions. Quelques érudits n'ayant rien de mieux à faire soulignent la relation avec la Règle de Trois – mais ce n'est probablement que du vent.

Chaque quartier abrite le quartier général d'une ou plusieurs factions. Ces bâtiments sont souvent plus que de simples lieux de rencontre – ils sont pareils à des îles spécialement conçues pour les aventuriers. Ils attirent des voyageurs en provenance de tous les plans, qui attirent eux-mêmes un tas de gens pour les servir. De plus, ils finissent par déteindre sur l'environnement commercial du quartier. autour de la Salle des Fêtes, dans laquelle se rassemblent les

Sensats, les personnages-joueurs pourront davantage trouver de tavernes, de brasseries et d'importateurs de marchandises exotiques que n'importe où ailleurs dans la ville. Dans les rues qui entourent les baraquements de l'Harmonium, il n'existe que peu d'établissements susceptibles d'attirer des clients originaires des Plans Inférieurs.

Ainsi, un matois peut trouver des tavernes, des auberges, des marchés et des boutiques répondant à tous les besoins autour des quartiers généraux des factions : au moins deux auberges, deux tavernes, une étable et un marché vendant les produits indiqués dans la liste d'équipement standard. Il est très important que les factions puissent se déplacer à leur guise ; aussi, la plupart des portails permanents sont généralement concentrés autour de leurs quartiers généraux. En réalité, ce sont les factions qui établissent leur quartier général à proximité d'un portail menant vers leur plan d'influence majeur.

A l'intérieur de ces îlots, le MJ peut s'épargner du temps et des efforts. Les aventures des personnages peuvent être centrées sur un quartier offrant tous les services dont ils risquent d'avoir besoin, ce qui évite au MJ de devoir détailler le reste de la ville. Il lui suffit de se concentrer sur le ou les quartiers généraux autour desquels les personnages traînent le plus souvent et de laisser les choses se développer à partir de là.

## 1. Six visites de Sigil

Les Sensats prétendent que la seule façon de connaître quoi que ce soit est de l'expérimenter, et cela se vérifie pour Sigil comme pour toute cité. On présentera ici six manières rapides de se perdre dans Sigil – choisissez l'une d'entre elle, et faite attention à vous.

### Une Visite Rapide pour les béjaunes

Certains béjaunes se pointent à Sigil en s'attendant à tout voir en un jour, et qu'ensuite ils pourront faire le tour du Grand Anneau en une petite semaine. Les rabatteurs font de leur mieux pour donner à ces biges ce qu'ils attendent et la Visite Rapide est une bonne manière de les inciter à réclamer que la visite continue.

La Visite Rapide est tributaire des rares portails qui mènent d'un coin de la ville à un autre comme Le

Passage d'Ubiquité qui relie le Quartier des Grattes-Papier et le Quartier de La Dame. Cela permet de couvrir les plus grands temps de la ville, ses principales places et tous les quartiers généraux de factions ouverts au public (tous sauf la Prison et la Morgue, en fait). Les rabatteurs ne s'arrêtent pas plus de 15 à 20 minutes à chaque endroit et ça prend malgré tout toute une journée. Le résultat, particulièrement quand on combine ça avec quelques bières sigiliennes un peu fortes et l'air un peu rare de la cité, peut être assez épais. Quelques bougres ont avalé leur bulletin de naissance avant la moitié de la visite.

### Une visite pour les snobs



Il s'agit de la visite qui laisse aux élitistes et aux arrogants une impression de bonheur teintée d'inachèvement. On l'appelle « Six Secteurs Nouveaux et Supérieurs », inventée par Arnaud à la Langue-de-Miel, le créateur de bon nombre des meilleures combines de rabatteurs. C'est une visite guidée destinée à donner aux snobs plus que ce pour quoi ils ont marchandé, et qui plaît particulièrement aux lascars qui pensent être revenus de tout. En fait, c'est le lot de ceux qui ont juste besoin de bonne nourriture, de pas mal d'alcool et de galante compagnie.

Voilà le parcours : on commence par le Marché et le Quartier des Guildes : on fait visiter aux snobs la rue Risvold et la Langue Agile d'Imel, puis on les amène à la Tour Aérienne de Nittmin, pour une brève vue panoramique de Sigil. Dans le Quartier des Grattes-Papier, ils visitent la Salle des Fêtes, où ils assistent à un concert des meilleurs artistes planaires. Après ça, on les conduit dans la Ruche, à la Bouteille et le Pichet

– où, si le rabatteur a été malin, ils arriveront au bon moment pour profiter du spectacle d'un match de boxe avec Hoxun. Pour poursuivre ce spectacle, la ballade continue par le Passeur du Styx dans le Bas-Quartier, où les touristes peuvent cotoyer des fiélons du genre qu'ils auraient en toute occasion payé pour ne pas les croiser. Quand l'atmosphère devient trop tendue, il est temps de rejoindre le dernier point de la visite : le Parc de L'Infernal et du Divin, dans le Quartier de La Dame. La présence des azimuthés et des Anarchistes est presque un réconfort comparée aux deux précédentes visites. Arnaud s'assure ainsi que tout le monde en a pour son jonc, avec cette Visite pour les snobs.

### Le Peuple des Tavernes ou "Une Visite pour les Béjaunes"

Chaque quoqueret un minimum affranchi sait que la moitié de Sigil vit dans les tavernes de pic à antipic (et parfois plus tard). Pas surprenant : il y a un millier de débits de boissons puants dans la Cage, et les béjaunes veulent toujours les avoir tous vus, comme s'ils étaient si différents de ceux qu'ils ont chez eux.

Pourquoi ? Qui sait ? Et bien peut-être que ces pauvres biges n'ont jamais vu un slaade ou un baatezu boire, ou alors c'est la fumée et le brouillard qui assèchent les gosiers. Qui plus est, les fiélons et les aasimons ont eux aussi des problèmes à gérer.

La Visite des buveurs pour les Béjaunes commence dans le Quartier de La Dame au Rat Tâcheté, passe par le Bariaure Doré pour ce qui pourrait être le flacon d'eau le plus cher du Multivers, se dirige jusqu'au Passeur du Styx dans le Bas-Quartier et finit au Moulin Vert (doux sanctuaire pour ces primaires qui veulent échapper aux problèmes et à la justice, dont le patron graisse la patte du rabatteur qui lui ramène des clients).

En général, même une clientèle qui sort à moitié de l'ordinaire (aux standards de la Cage) et une atmosphère un peu exotique suffisent à créer des sensations de terreur chez ces touristes, à les faire parler sous cape. Ces pauvres lascars font comme s'ils n'avaient jamais vu un deva dans une taverne auparavant et sont prêts à donner de généreux pourboires au rabatteur pour qu'il les protège d'un fiélon hostile - même le plus pouilleux des rutterkins fait trembler les béjaunes. Un vrai rabatteur sait organiser ce genre de rencontre en graissant consciencieusement la patte d'un tanar'ri. Les vrais

rabatteurs préfèrent cependant un baatezu : plus cher mais plus fiable.

#### La Visite des Marchands

Certains lascars ne se préoccupent que des choses matérielles. Ils se fichent d'où se trouvent les quoquerets, les azimuthés et les matois : ils veulent refourguer leur marchandise et en tirer profit, vendre aux ressortissants d'Outreterre et aux plus innocents des béjaunes. En résumé, ils cherchent des biges avec une bonne pile de jonc, quoique leur intérêt aille davantage au jonc qu'aux biges. Un bon rabatteur saura donner à son client ce qu'il cherche.

Cette visite débute avec le Grand Bazar, passe par le Quartier des Guildes et la Grande Fonderie, qui sont d'un grand intérêt pour celui qui a payé pour ça. Elle finit par un dernier tour au Grand Bazar.

Les lascars véritablement avides de jonc se font apporter leur nourriture et leur bibe pendant leurs transactions, qui peuvent durer des heures, voire des jours, quand les enjeux sont grands. Pour un rabatteur, c'est ennuyeux autant que lucratif. Les rabatteurs habitués à ça amènent avec eux un jeu d'échec, de cartes ou de dés, pour occuper le temps pendant les négoes.

#### La Visite pour Gentilhommes

*"Par ici, votre Seigneurie, je peux vous montrer les merveilles des plans en une heure ! Que préférez-vous, messire : le baiser d'une succube, les chants enflammés des asuras, une diseuse de bonne aventure, ou quelque modrones ? Par ici, bonnes gens des plans, et je vous dirai comment j'ai empaillé un cambion dans son domaine et dérobé quelques brins de magie à des magiciens bibards qui auraient mieux fait de me voir venir. Faites moi confiance, bonnes gens, je peux vous montrer tout ce que vous souhaitez !"*

Les aventuriers "gentilhommes" veulent être éblouis, estomaqués et voir un peu de magie. Et ils préfèrent que tout soit enveloppé par le sourire d'un rabatteur qui saura se faire leur comparse. Ils veulent bien s'approcher des taudis, assez pour rigoler un bon coup et cracher sur leurs occupants, mais ils ne veulent pas courir de vrais risques : épier la Ruche à travers une longue-vue est suffisant pour leur créer des sensations. Un rabatteur qui leur donne l'illusion du danger sera remercié avec des insultes - et un gros

pourliche, s'ils ont besoin d'un bon baratineur pour les ramener d'où ils viennent.

#### La Visite pour les Matois

Ça n'arrive pas souvent mais de temps en temps, un grossium venu d'"Hors-de-la-Ville" ou des "Royaumes Hors-de-Portée" (entendez par-là qu'ils viennent d'Outreterre ou d'au-delà du Grand Anneau, espèce de béjaune mal dégrossi) vient et demande à voir les coins où le pouvoir se loge. Ces grossiums ne sont pas des touristes : ce sont des lascars qui se trouvent en haut de l'échelle et qui sont habitués à tout ce qu'il y a de meilleur en plaisirs, repas, boissons et compagnie (qu'ils aient l'habitude de payer pour ça ou non). Les matois donnent de fameuses garniches alors les bons rabatteurs font en sorte de ne pas tout gâcher. Ils donnent aux grossiums ce qu'ils veulent, se montrent polis et ne font pas de blagues.

Les lieux principaux de la visite dont les salles à l'intérieur des quartiers généraux de factions (quelle que soit la manière dont un rabatteur s'arrange pour organiser ladite visite), la Roue de la Fortune (une salle de jeu du Quartier de La Dame) et le Palais du Bouffon, aussi appelé la Cour des Douleurs, c'est-à-dire là où bon nombre de matois du Quartier de La Dame se rencontrent.

# 1. QUARTIER de La Dame

On écrit toujours le Quartier de « La » Dame et non pas le Quartier de « la » Dame – c'est de La Dame des Douleurs qu'il est question ici. Non pas qu'elle possède une résidence dans le coin, ou qu'elle y fasse de plus fréquentes apparitions qu'ailleurs ; ce quartier ne porte ce nom que parce qu'il abrite les plus grands instruments de son pouvoir. On y trouve la Caserne, les Cours de Justice, la Prison et l'Armurerie – toutes les choses qui attirent les richesses et la puissance. Les gens qui possèdent à la fois de l'argent et de l'influence font bâtir leur case dans le Quartier de La Dame, où se dressent également plus de la moitié des temples de la ville. Le Quartier de La Dame est à la fois le plus calme et le plus propre de tous, parce que seul un quoqueret oserait poser des problèmes dans un endroit qui abrite à la fois l'Harmonium et les Rectifieurs.

Les bâtiments de ce quartier reflètent la richesse et la puissance de leurs propriétaires. La prison est une structure massive et sinistre ; tandis que le temple des Abysses – croisement entre un portail et un temple – s'étire dangereusement vers le ciel. La Caserne est grise et triste et les Cours de Justice fastueuses et imposantes. Bien entendu, chaque temple a été conçu pour étaler la puissance et la gloire de son grossium. Comme si tout le Multivers avait été dépouillé de ses monuments et que ceux-ci aient tous atterri ici.

En dépit de toute sa majesté, le Quartier de La Dame est froid et sans vie. Les habitants sont tellement effrayés (non sans raison) par l'Harmonium et les Rectifieurs que les rues sont dépourvues de toute la joyeuse agitation qui devrait y régner. Les résidents s'en déclarent très satisfaits : les riches n'ont jamais beaucoup aimé que les pauvres campent sur le pas de leur porte. La vie qui se déroule ici, beaucoup plus riche qu'on ne pourrait le supposer, s'agite derrière des façades discrètes et des barreaux de fer forgé. Le matois qui réussit à s'infiltrer à l'intérieur des demeures y assistera à de grands bals au cours desquels les rivaux tournent les uns autour des autres ; il verra des complots se tramer autour des tables de banquets et devinera les affaires tenues secrètes à la vue de tous...

Hé, faut pas confondre la puissance et la sécurité, bige ! Ce quartier n'a rien d'honnête, même si le gueusard qui s'avise d'aller couper des bourses dans ses rues se fera probablement arrêter avant d'avoir eu le temps de dire ouf. Comme leurs proies, les criminels du Quartier de La Dame réfléchissent à grande échelle. Ils courent de grands risques, mais espèrent en tirer de grands profits. Seuls les plus doués des cambrioleurs réussissent à franchir les alarmes magiques qui protègent les trésors du quartier ; et seuls les plus rusés des voleurs savent échapper aux représailles qui s'ensuivent généralement. Ils ont besoin de chance autant que de cran.

Bien entendu, les cambrioleurs ne sont que du petit gibier comparés aux véritables criminels. La corruption qui règne dans le Quartier de La Dame fait pâlir tous les vols de bijoux du Multivers en comparaison. Les grossiums qui vivent ici connaissent le fonctionnement des choses : ils savent qui étrangler, quand et pourquoi. Derrière leur façade de respectabilité peut très bien se cacher le visage d'un seigneur du crime.

Le quartier est aussi spacieux et ouvert que le cœur de ses habitants est fermé. Cependant, hors des rues principales, le quartier est un peu comme les autres. Les allées sont pleines de croisements chaotiques et de la lumière perce à travers les fenêtres des grandes bâtisses. Il y a un bon demi-millier d'horloges sur les places publiques, qui vont toutes en avant puis en arrière : de pic à anti-pic puis le contraire. Cela rend les modrones moitié-fou, mais les tentatives pour faire des horloges qui vont toujours dans « le sens des aiguilles d'une montre » se sont toujours soldées par des échecs.

Bien entendu, le pouvoir attire certaines personnes qui possèdent de l'argent et de l'influence. « Les Chevaliers de La Dame » sont le gouvernement caché, les seigneurs de l'ombre de Sigil.

Ils sont organisés et gardent une paix relative entre eux, ce qui est bénéfique pour les affaires. Les Chevaliers du Quartier de La Dame vivent dans « les Grandes Demeures », ainsi que sont appelés les palais du quartier. La majorité de ces habitations sont dans ce qu'on appelle « le secteur Noble », fermé par de



grands portails défendus. La plupart des Grandes Demeures sont des propriétés privées extrêmement bien gardées. Peu savent vraiment ce qui se passe derrière les portes de ces maisons, ou quels trésors sont gardés au sein de leurs chambres fortes. Ce que les Chevaliers de La Dame veulent garder secret reste secret.

Peut-être pour compenser l'avidité honteuse des habitants des Grandes Demeures, le quartier abrite de nombreux temples. Pas juste des temples de divinités « provinciales » du Plan Primaire ou quelques

seigneurs des Abysses ; non, le Quartier de La Dame accueille les temples des Puissances les plus importantes. Parmi elles, Ptah, Io le Roi des Dragons et Brahman le créateur (n'oublions pas cependant que s'il existe des temples des divinités, des fidèles et des Suppliants, aucune divinité n'entre dans Sigil). Comme on peut s'y attendre dans le plus riche des quartiers du carrefour des plans, la plupart des divinités du voyage ont un temple ici (Muamman Duathal, Baravar, Koriel, Diancastra, Zivlyn et Daragor). Leurs temples sont de vastes et magnifiques

bâtisses, richement décorées et entretenues par des prêtres et leurs acolytes.

Les grands créateurs et les dieux du voyage ne sont pas les seuls à avoir leurs « maisons » dans le Quartier de La Dame. Il y a aussi les Suppliants de plusieurs chefs de Panthéon, comme Shang-ti, Corellon Larethian, Gruumsh, Les Seigneurs des Neufs, Odin, Moradin le père des nains, Garl Brilledor, Primus, Maglubiy et Zeus. Bien sûr, les temples de ces Puissances sont gigantesques, leurs serviteurs et leurs fidèles sont puissants, mais malgré tout, ils restent des pions dans la guerre larvée qui se joue entre les factions (ou à la rigueur des fous).

Le Quartier de La Dame est l'archétype de la contradiction et c'est amusant que la plupart des matois ne s'en rendent pas compte – du moins pas tout de suite. Le Quartier est le domicile des riches et puissants, aussi bien que du système judiciaire de la ville. Vous voyez la contradiction ? Les riches et puissants qui vivent là sont aussi loin de la loi que les chevaliers de la gueuserie qui œuvrent au fond de la Ruche.

La chanson, c'est que ce quartier ne s'est pas toujours appelé ainsi. On raconte qu'il s'appelait avant le Quartier des Palais. Il a été renommé pour apaiser La Dame (enfin, c'est ce qu'on dit). Les rabatteurs qui travaillent ici disent que c'est le plus vieux des quartiers, mais comment cela serait-il possible, étant donné la nature de la cité, qui a été créée d'un coup ? C'est en tout cas ce qu'on dit aux béjaunes qui viennent regarder les bâtiments.

On peut donc diviser le Quartier en deux : Les Grandes Demeures et les Demeures de la Loi. Il est par contre plus dur de les délimiter de cette manière physiquement.

## 1. Données Générales

### Bâtiments et rues

Les plus grandes et les plus belles rues de Sigil. Tout n'est que palais, grandes avenues et de larges rues propres.

### Les secteurs

Bien qu'il soit facile de penser que le quartier comprend juste les Grandes Demeures (Palais des Seigneurs Dorés et Grands Temples) et les Demeures

de la Loi (Caserne, Cours de Justice et Prison), les autochtones divisent le quartier en six secteurs :

**Le secteur des Cours** : autour des Cours de justice (voir la faction de la Fraternité de l'Ordre). Les Cours sont probablement le secteur de plus vivant du Quartier de La Dame, constamment agitées aux heures d'ouverture. Des individus de toutes extractions - du gratin de la société sigilienne à ses pires rebus - se mêlent dans une confusion organisée, dans l'attente d'accéder aux Cours.

Le secteur des Cours comprend les Cours de Justice et les rues avoisinantes. Les établissements locaux se sont montés pour répondre aux besoins de fonctionnement des Cours - des avocats aux scribes en passant par les tavernes accueillant des accusés en attente d'être jugés. Le secteur est gardé par des patrouilles de l'Harmonium et des Rectifieurs, qui surveillent les pouilleux des rues, ainsi que les criminels qui voudraient jouer un air à la justice au moment crucial.

**Le Terrain Solide** : autour de la Caserne (voir la faction de l'Harmonium). Ce pâté de maison est si calme qu'on le dirait inhabité, personne n'arpentant ses rues. Les larges avenues sont parfaites et bien tenues, pas une trace de détritrus ni même de vie ne dépasse. Même la faune de Sigil en est absente.

Le secteur de la Caserne est le foyer du quartier générale de l'Harmonium et pour cette raison, le secteur semble s'étendre, plein d'ennui et dénué de vie. Personne n'ose faire de problèmes au sein même du repaire de l'Harmonium, et les fauteurs de troubles et autre bouffons préfèrent rester au large.

Les commerces du secteur répondent tous aux besoins spécifiques de l'Harmonium et obéissent à un code de conduite strict. Les heures d'ouverture vont de pic à six heures après pic, les tavernes ne sont ouvertes que jusqu'à une heure avant antipic et chacun se presse sans bruit à travers les rues pour ne s'occuper que de ses affaires.

**Le secteur de l'Armurerie** : aussi appelé « la Gemme de l'Entropie ». L'Armurerie (voir la faction de la Garde Fatale), massive, domine ce secteur. Cette forteresse militaire se trouve au beau milieu d'une activité industrielle intense. La présence de la vie et des affaires est ici très évident, à l'inverse de beaucoup d'autres endroits du quartier.

Le secteur de l'Armurerie est la limite entre le Bas-Quartier et le Quartier de La Dame, mélangeant l'atmosphère industrielle de l'un et l'ordre et la propreté de l'autre. Les habitants de ce secteur affirment vivre dans le Quartier de La Dame et les populations du Bas-Quartier auraient tendance à être d'accord mais le reste du Quartier de La Dame souhaiterait que les secteurs soient redéfinis pour rendre celui de l'Armurerie au Bas-Quartier.

**La Place des Dabus** : de grandes boutiques de luxe et des marchands vendant du rêve, des objets glamours à une clientèle d'exception. L'odeur de mets délicats et les airs de musique douce remplissent l'air, procurant une sensation agréable et exotique.

La Place des Dabus est comme une petite portion du Quartier du Marché implantée dans le Quartier de La Dame. C'est là que les riches et les puissants de Sigil viennent pour dépenser leurs monceaux de pièces d'or. Rien n'est bon marché - mais en contrepartie, rien n'est de qualité médiocre ni même moyenne. Lorsque la lumière décline, les marchands ferment leurs boutiques et les nombreux restaurants, théâtres et salles de concerts du secteur ouvrent, remplissant la rue de tout la vie dont est capable l'élite de Sigil.

**Le secteur des Tours sombres, la Place des Suppliants** : autour de la Prison (voir la faction des Rectifieurs). Les tours médiévales de la Prison des Rectifieurs domine la zone, projetant son ombre sur le secteur. Les gens s'activent à faire leurs affaires, les arbres morts (les potences) dominant la place, rappelant à tous le destin des quoquerets impudents.

La Place des Suppliants est encaissée entre la Prison d'un côté et la Tour du Ver de l'autre. Les Cageux évitent cette place autant qu'ils le peuvent la plupart du temps - jusqu'au moment où on vient voir un pauvre bougre être pendu à l'arbre mort. Dans ces occasions, toute la cité se presse pour assister au spectacle. C'est un des rares moments dans lesquels toute la ville sort pour faire la fête et les grossiums déclarent le jour férié. La Place s'emplit des huées de la foule, le prisonnier est conduit sur une charrette et on fait des discours - le factol des Rectifieurs lit les crimes reprochés à l'accusé et proclame la sentence. On demande au prisonnier s'il a une dernière parole - les meilleurs chevaliers de la gueuserie profitent de l'opportunité pour faire un bref discours - pas trop long, sans quoi la foule s'impatiente - et sachant qu'il n'y a plus d'espoir pour eux, ils n'ont plus de

réticences à balancer leurs complices ou à révéler leurs convictions révolutionnaires.

Des scribes compilent les meilleurs de ces discours et vendent ces pamphlets pour quelques pièces de cuivre.

Après les discours, la sentence est exécutée selon la loi.

**L'Allée des Temples** (voir "Les Grands Temples") : la ferveur religieuse anime le secteur comme une centaine de voix épousant une centaine de confessions différentes s'élèvent des douzaines de bâtiments, temples et autels.

Même si la Cage peut être définie comme agnostique lorsqu'il s'agit de célébrations religieuses, l'Allée des Temples est l'exception qui confirme cette règle.

Malgré l'attitude générale des sigiliens - ou peut-être à cause de celle-ci - les puissances ont reconnu la place de la guerre larvée.

Leurs prêtres ont fondé des temples et les plus importantes de ces puissances ont installé leurs potentiaires pour être leur voix dans la Cage.

**Le Secteur Noble** (voir "Les Seigneurs Dorés") : il s'agit du lieu de résidence des matois bien nés de Sigil. Les manoirs, bien trop grands pour leurs propriétaires, sont entourés de murs tellement impénétrables que cet endroit a des airs de rêve inaccessible.

Le Secteur Noble est le lieu de résidence des Seigneurs Dorés, l'élite de la Cage. Le pouvoir y est entièrement concentré. Dans le Secteur Noble, aucun mouvement ne passe inaperçu, aucune rencontre n'est fortuite. Chaque mouvement est froidement calculé et anticipé, comme personne n'a confiance en ses voisins et ne se satisfait de ce qu'il est.

#### ..... [Habitants](#)

Les fortunés et leurs serviteurs. Les matois riches et puissants savent tenir leurs langues, mais leurs serviteurs peuvent parfois laisser filtrer quelques informations qui circulent entre quelques grossiums. La population du Quartier de La Dame est généralement impliquée dans des affaires trop importantes pour s'intéresser à des sujets mineurs comme « *qui a tué qui ?* », ou « *qu'est-ce qu'on importe en ce moment dans le Quartier du Marché ?* ». Ils sont généralement au fait des

interactions parfois sanglantes entre les factions, ils peuvent connaître les plans d'envergure concernant la politique humaine, mais aussi celles qui ont trait aux royaumes divins (le secteur du Temple est particulièrement approprié pour trouver des informations à ce sujet).

Bien que toutes les races soient représentées, vous rencontrerez peu de fiélons ici, non plus que de créatures monstrueuses. Le Quartier de La Dame a aussi le taux le plus bas de résidents tieffelins de toute la Cage. Des humains, des demi-elfes, des genasis, des aasimars et des bariures constituent la majeure part de la population. Il y a un grand nombre de prêtres et les voleurs – du moins les petits voleurs de rue – sont très rares.



#### Qualité et prix des biens et services

Egalement très élevés. Les gens qui vivent ici ont les moyens de se payer ce qu'il y a de mieux.

Une nuit à l'auberge peut coûter de 15 p.o. du côté de l'Armurerie à 1000 p.o. pour une suite dans un des palais du secteur des Grandes Demeures.

Un repas au restaurant ou à l'auberge peut valoir de 10 à 500 p.o.

#### Vivre dans le Quartier De La Dame

Bien que de nombreux habitants du Quartier de La Dame soient fortunés, il y en a aussi un certain nombre pour qui ça n'est pas le cas. Ces gens travaillent comme serviteurs dans les Grandes Demeures ou les échoppes, restaurants, tavernes et services dont ont besoin les Chevaliers de La Dame. De plus, pas mal de membres de factions, de l'Harmonium, des Rectifieurs, de la Fraternité de

l'Ordre ou de la Garde Fatale vivent à proximité de leur quartier général (pas tous, mais certains), et ils ne sont certainement pas tous riches.

Mais qu'est-ce qu'il faut croire ? Le Quartier de La Dame est pour les riches, et personne ne le nie. Les rues sont plus sûres qu'ailleurs (ou plus dangereuses pour les peleurs si vous préférez !) Les bâtiments sont mieux gardés et on peut avoir accès à tout ce qui existe dans le Multivers, en tous cas si l'on est le bon type de personne. Les Têtes-de-Bois patrouillant dans les rues du quartier peuvent dire au premier regard (c'est ce qu'ils disent) qui appartient au quartier et qui est d'ailleurs. Ils escortent ceux qui sont du « mauvais type de personne » hors du secteur Noble si par malheur ils ont réussi à en dépasser l'entrée. Les autres secteurs sont plus ouverts et permissifs, mais le quartier dans son ensemble est élitiste et ne tolère pas trop la différence en terme de classe sociale.

Les rues principales sont larges et dégagées. Les allées étroites, ici, ont la taille des rues du reste de la ville. Et ce n'est pas la largeur des rues qui fait que vous ne vous retrouverez pas dans une foule ici. Les gens savent où ils doivent aller, ils se dépêchent d'atteindre leur destination et n'ont certainement pas le temps de flâner. L'Harmonium est assez strict et tous les gens qui traînent sont considérés comme suspects, et systématiquement coffrés. Alors pourquoi prendre des risques ?

Les nantis passent leur temps dans des bals fastueux et dans des fêtes où ils négocient de nouvelles alliances, et où ils planifient leurs actions contre leurs rivaux, tout cela dans le strict cadre des convenances que tout le monde respecte. Le reste du temps, ils font les magasins (ici et dans le Quartier du Marché) pour trouver ce qui pourra épater leurs invités lors du prochain banquet qu'ils organiseront. Il arrive aussi qu'ils voyagent dans d'autres mondes, passant par des portails bien gardés.

Mais toutes les richesses du Quartier de La Dame attirent forcément les arnaqueurs et les voleurs. Les risques sont grands, mais les gains aussi ; donc seuls les plus talentueux des roublards peuvent passer les protections magiques, les alarmes et les gardes. Quelques lascars sont devenus des légendes après avoir réussi un casse ici, mais pour chaque nom rendu célèbre, une centaine de quokerets ont fini leur vie sur le sol dur et froid de ce quartier, baignant dans leur sang. Les quelques chanceux incluent Hargin

Silverhoof, qui a fui à travers le Grand Anneau après avoir commis son forfait ; Règle-de Trois (bien que celui-ci ait perdu un œil, remplacé par une *gemme de vision lucide*) ; et Nessy le Brillant, qui a été capturé, puis s'est échappé. Son butin n'a jamais été retrouvé et c'est bien assez pour être considéré comme une victoire aux yeux de la plupart des Cageux.

Même ceux qui réussissent n'en profitent pas toujours. Certains receleurs n'acceptent pas ce qui semble venir du Quartier de La Dame. En effet, on parle de trésors maudits, que leurs propriétaires ne voulaient pas voir tomber dans d'autres mains. Certains de ces trésors ont rendu leurs propriétaires illégitimes sourds, aveugles, impotents, pestiférés ou même vieux. On raconte, pour déconseiller aux moins habiles des voleurs de faire un passage dans ce quartier, l'histoire de Sestross le Court, qui redevint enfant, perdant toutes ses capacités. Parvenir à voler des grossiums est aussi bien une chance qu'une malchance. Ce qu'il faut comprendre, c'est que les cambrioleurs ne sont que du menu fretin comparés aux vrais criminels. La corruption et les magouilles relativisent les vols de gemmes.

Ramander le Sage, par exemple, appelé « le Maître des Portails », taxe toute une catégorie de biens qui entrent ou sortent de la cité. Le Maître Scribe fait payer



un petit impôt pour chaque feuille de papier présente dans la cité. Les grossiums savent comment gagner de l'argent et surtout, ils savent à qui et dans quelle mesure ils peuvent le prendre. Il existe des douzaines de taxes qui apauvrissent les pauvres pauvres et enrichissent les mieux nantis.

#### ..... Localisation des autorités

La Caserne abrite la plus grande garnison de l'Harmonium de la ville.

## 2. Les Seigneurs Dorés

---

Les riches de Sigil sont appelés Seigneurs Dorés, ou Chevaliers du Quartier (en référence au Quartier de La Dame), ou encore Gardiens de l'Opulence (certains diraient « de la décadence »).

#### ..... Les Grandes Demeures

Il n'est pas surprenant que les constructions de ce quartier reflètent le pouvoir et la fortune de leurs propriétaires. Les plus grands des palais sont appelés « les Grandes Demeures » et chacune d'entre elles a un nom et une histoire plus longue qu'aucun des propriétaires qui s'y sont succédés.

Les Grandes Demeures sont les palais et manoirs de Sigil. Ces habitations royales sont accompagnées de maisons bien gardées pour les équipes de service, de bons mais coûteux magasins ainsi que des endroits très sélects pour dîner, boire ou se divertir. Vous voulez vous défaire de votre fortune ? Passez une nuit dans le Quartier de La Dame !

Il est évident que même ici, et peut-être surtout ici, ce que l'on peut montrer établit une hiérarchie entre les Seigneurs Dorés. Il est évident qu'un vaste château entouré d'une muraille, assorti d'une écurie, de maisons pour les laquais (et encore mieux, de petits artisans dévoués au seul entretien du palais) vaut mieux qu'une vaste et luxueuse maison dans une rue prestigieuse.

C'est donc à la taille, au luxe apparent et à la situation d'une Demeure, qu'on peut dire si elle appartient à une des familles majeures des Seigneurs Dorés, à la branche cadette de celles-ci ou encore à une famille mineure. Les Seigneurs Dorés forment une communauté, c'est certain, mais ça ne signifie pas qu'ils s'estiment tous égaux.

Des rumeurs circulent sur les plus vieux châteaux de la ville. Certaines familles de Chevaliers de La Dame sont des dynasties vieilles de plus de mille ans, et leurs châteaux sont parfois plus anciens. Sur une période aussi longue, des rues sont venues couvrir les anciens édifices, des places ont été bâties sur les toits d'anciens commerces, des maisons sont venues écraser ces mêmes places, et ainsi de suite. Aussi, ce qui était le niveau du sol il y a mille ans se trouve bien en dessous aujourd'hui. Et on parle de gigantesques dédales de pièces abandonnées sous les Grandes Demeures actuelles, qui receleraient des secrets fantastiques. Ioric la Fouine, le célèbre cambrioleur aujourd'hui en prison, a prétendu lors de son procès avoir visité de nombreuses Grandes Demeures en passant par les souterrains de la ville, trouvant des entrées vers les caves de ces châteaux et pillant ainsi de l'intérieur les bastions surprotégés de ces temples du luxe. Autant dire qu'à la suite de ce procès à scandale, de nombreux Chevaliers de La Dame ont fait murer leurs caves pour plus de sécurité.

### Le mode de vie des Seigneurs Dorés

La plupart des béjaunes ne peuvent même pas imaginer la richesse de ces matois. Ils peuvent acheter et vendre des cités ou même des royaumes entiers, bien qu'ils ne fassent quasiment jamais quelque chose d'aussi sordide. Sur les mondes primaires, les rois et les empereurs possèdent la plupart des richesses, mais ici, à Sigil, des gens ont pris la fortune des rois pour établir des empires financiers, la plupart du temps inter-planaires (que les mercenaires et arpenteurs des plans prennent note : lorsqu'ils ont refusé de prendre part à un convoi qui traversait les plans parce que la paye n'était pas assez bonne, ils ont probablement raté l'occasion de se faire remarquer par un puissant grossium).

La plupart des Seigneurs Dorés sont si fortunés qu'ils ne s'occupent plus du tout de la gestion de leurs fortunes. Leur richesse et leur influence sont tout simplement trop grandes pour être prises en charge par un seul homme, ce qui fait qu'ils emploient des légions d'administrateurs qui assurent la rentabilité de leurs investissements. Beaucoup de ces managers sont de fabuleusement riches marchands de leurs côtés, qui ne se doutent même pas qu'ils sont les intermédiaires de grossiums plus importants.

Les Chevaliers du Quartier passent leur temps à se délecter des plaisirs que seul le Quartier de La Dame peut procurer. La plupart ne se contentent cependant pas de profiter des plus fines nourritures, boissons et distractions de Sigil. A la place, ils se servent de leur position pour manipuler les gens et les événements à leur bénéfice – pas pour gagner plus de richesses (car celles-ci sont pratiquement infinies), mais pour acquérir du pouvoir. A Sigil, au cœur de tout ce qui est, ils essaient de tirer les ficelles qui contrôlent le Multivers.

Certains Cageux (parmi les plus paranoïaques), disent que si l'on veut trouver les causes derrière tout ce qui arrive sur les plans, il faut chercher du côté des Grandes Demeures du Quartier de La Dame. Cela est faux : un tanar'ri ne supportera pas la présence d'un baatezu, quoi qu'en dise tel ou tel riche grossium de Sigil (la plupart des créatures des plans ne se préoccupent pas de l'argent). Evoquez la Cage à un slaade et il ne saura pas de quoi vous parlez. Cela dit, il est possible que le groupe auquel il appartient soit manipulé sans qu'il le sache. Le fait est que même les grossiums des baatezuz ont du respect pour les grands manipulateurs que sont les Seigneurs Dorés.

La plupart des gens ignorent tout de la guerre secrète que se livrent les Seigneurs. La raison en est que ce conflit silencieux fait de manipulation, de tricherie, de mensonge et de double-jeu ne se déroule pas forcément à Sigil. Les Seigneurs Dorés utilisent leur influence et leur richesse comme des armes, écrasant les pions de leurs adversaires pour avancer les leurs. Si cette guerre ressemble à la lutte sans fin qui fait rage entre les factions, ça n'est pas une coïncidence. Leurs buts sont similaires assez souvent et factions comme Seigneurs Dorés s'utilisent entre eux pour arriver à leurs propres fins. Rappelez-vous que les Chevaliers du Quartier sont aussi souvent membres de factions – ou bien leurs adversaires.

Par exemple, on peut évoquer la famille d'Arlen et particulièrement son maître, Timmon (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 6/ N), qui depuis longtemps a acquis le contrôle de tous les rabatteurs de Sigil. La question qu'on se pose, c'est « pourquoi ? » La réponse est simple. Les rabatteurs sont généralement la première source d'informations pour les primaires fraîchement débarqués en ville. De ce fait, quelqu'un qui contrôle ce que va dire le rabatteur, va contrôler l'endroit où le béjaune va aller. C'est une manière

simple pour contrôler tout un segment de la population. Et ce segment de la population peut paraître si insignifiant, que personne ne devrait s'opposer à ça, n'est-ce pas ? Et bien, c'est ce que pensaient les d'Arlen aussi.

La chanson, c'est que les Chiffonniers ont eu vent de ce que les d'Arlen voulaient faire et qu'ils ont décidé de stopper ça immédiatement. Pourquoi ? Parce que ça semblait être la chose à faire à ce moment-là. L'Ordre Transcendental parcourut les rues de Sigil pour « racheter » des rabatteurs et ils formèrent de nouveaux guides. Tout cela coûta cher et il fallut que la faction sacrifie beaucoup d'argent de son trésor.

Quand Timmon d'Arlen prit le contrôle de l'empire familial à la mort de sa mère (mort dont les circonstances furent difficiles à comprendre – Timmon est aussi capable que déterminé dans ce qu'il entreprend), il s'aperçut de la manœuvre des Chiffonniers pour gagner le contrôle des guides de la cité. Au lieu d'abandonner face à une force supérieure, Timmon utilisa son influence et une masse considérable d'argent pour s'allier au factol Emma Oakwright des Marqués. Une fois qu'il eut créé une relation stable avec les Preneurs, il les manœuvra pour que ces derniers perçoivent le jeu auquel se livrait l'Ordre Transcendental pour faire main basse sur des rabatteurs – particulièrement ceux qui étaient apparus ces dernières années – professionnels qui d'ailleurs, ne payaient aucune taxe. Soudainement, les rabatteurs de la cité et principalement ceux des Chiffonniers furent chassés à travers les rues de Sigil par les Marqués (aidés par l'Harmonium) pour les obliger à cracher au bassinet ou les faire simplement dégager. Beaucoup de rabatteurs appellent encore cette période « les heures sombres ». Quoi qu'il en soit, les d'Arlen gagnèrent à ce moment-là une victoire significative.

Il y a de nombreuses façons de faire la guerre à Sigil et les armes ne sont pas toujours les mêmes.

#### Les grandes familles

Même si personne n'a jusque ici réalisé de classement des Seigneurs Dorés, chacun d'entre eux connaît sa propre importance, son propre pouvoir. Il existe donc tacitement une hiérarchie chez les Chevaliers de La Dame, qui peut se décliner ainsi : on dénombre une dizaine de familles majeures, une vingtaine de familles de pouvoir intermédiaire, et

quelques dizaines de grands propriétaires, qui tout en ayant leur place dans le Quartier de La Dame, ne font que de la figuration lors des fastueuses soirées du Quartier de La Dame.

Voici quelques exemples de familles de Seigneurs Dorés :

**La famille d'Arlen (majeure, humains) :** sans doute la plus connue des familles des Seigneurs Dorés, Timmon et les siens sont considérés comme les plus puissants parmi les Chevaliers de La Dame. En réalité, il existe au moins trois Seigneurs plus fortunés, mais Timmon est si habile politicien que le pouvoir qu'il détient va bien au-delà de sa richesse matérielle. Ils ont de nombreuses connections dans les factions, et sont très informés de tout ce qui se passe à Sigil. En outre, ils font partie des vieilles familles de la ville et représentent l'archétype de ce que doit être un Seigneur Doré : intelligents, manipulateurs, bienséants et grandioses tout en étant secrets.

**Le Cheikh Mohammed El Kebir (majeur, humains avec ascendance efreet) :** homme le plus riche de la cité, il est pourtant particulièrement peu connu, comme il met un point d'honneur à ne pas se mêler de politique sigilienne, à éviter au maximum la compagnie des autres Chevaliers, et accumule sa fortune sur des affaires menées sur le Plan Primaire. Il considère les bals du Quartier de La Dame comme une mascarade sordide, et essaye de préserver sa femme et ses nombreux enfants de cette « décadence ».

**La famille De la Branche (majeur, humains) :** cette famille s'est investie dans la politique sigilienne en plus de ses nombreuses affaires à travers les plans, et ce, depuis plusieurs générations. Baptiste De la Branche, le chef de famille, était le plus grand rival des d'Arlen. Mais aujourd'hui, il est devenu grabataire, et à mesure qu'il perd l'esprit (peut-être sous l'effet d'une malédiction lancée par les agents des d'Arlen), sa femme et ses deux fils (Marc et Joseph) se livrent une guerre sans merci pour récupérer l'empire commercial familial.

**Arnoline De Farge (majeur, tieffelins) :** énorme dondon autoritaire qui aurait, dit-on, fait assassiner feu son mari. Elle refuse de marier Lidya, sa seule descendance, même si celle-ci est amoureuse de Laurent de Montségur. Comme Arnoline est très riche et sans véritable héritier, tous les courtisans de la ville

essayent de conquérir son cœur, mais c'est une véritable mante religieuse.

L'empire De Farge est depuis des générations géré par des hommes d'affaires et des intermédiaires qui n'ont bien souvent pas conscience de l'identité de leur actionnaire principal, à qui revient une grande partie de leurs bénéfices.

De ce fait, la vie des membres de cette famille est dédiée à la mondanité et, dit-on, à la débauche. Cela explique peut-être pourquoi feu Louis De Farge avait épousé Arnoline, fille d'une succube.

**Li Van San (majeur, humains) :** l'origine chinoise des Van San n'est pas un mystère, même si Li, ses huit femmes et concubines, et ses six enfants ont su s'adapter rapidement au style sigilien. Le père de Li était empereur sur son monde d'origine. Li a conservé ce titre de « Fils du Ciel », quelques traditions, mais leur fuite de leur monde d'origine il y a une génération a été mouvementée. Sentant la révolte, ils auraient fui vers Sigil en emportant toutes les richesses de leur empire. Alors qu'ils apparaissaient comme des « parvenus » ou des « nouveaux riches » aux Seigneurs Dorés de l'époque, la famille Van San a su, à grands frais et par des manœuvres politiques impitoyables, se faire une place de choix parmi les familles majeures du secteur noble. La construction de leur gigantesque palais, au plein cœur du secteur, a beaucoup fait parler à l'époque.

**La famille de Montségur (majeur, humains) :** les Montségur sont une vieille famille de Sigil et leur empire commercial est vaste. Ils sont, comme les d'Arlen, assez représentatifs des Seigneurs Dorés, dans leur attitude noble et leur intelligence stratégique. Ils organisent nombre des soirées fastueuses du Quartier de La Dame, et tissent leurs alliances lors de ces rassemblements de puissants. Moins connue est leur opposition au Consortium Planaire de Commerce, comme Alexandre est depuis longtemps lié à l'Ordre des Chevaliers de l'Aigle, qui s'oppose depuis des siècles à la puissante organisation commerciale.

**La famille Korsarov (intermédiaire, humains) :** les Korsarov descendent d'un lignage noble assez pur, et s'ils n'ont pas la puissance politique de certaines familles sigiliennes, ils ont cependant la reconnaissance de ces dernières. Mikhaïl et sa mère Olga sont les deux têtes pensantes de la famille et par hommes d'affaires interposés, ils gèrent en partie leur empire

commercial, ce qui les distingue de pas mal de Seigneurs plus prestigieux, qui n'ont plus tellement de contacts avec les affaires. Les filles de Mikhaïl, Katja et Alessia, sont par contre des mondaines, dont les seules occupations sont de dépenser l'or de la famille en toilettes somptueuses et de participer aux soirées du Quartier de La Dame.

**Shemeshka la Maraudeuse (intermédiaire, yuguloth) :** cette fiélonne détient le plus vaste réseau d'espion et d'informateurs de la ville. Son empire commercial est assez important, par ailleurs, et elle participe à certaines des soirées du secteur noble, où elle est acceptée, même si elle effraie les cœurs les plus fragiles. Les autres Seigneurs Dorés rechignent à traiter avec une fiélonne, et dédaignent la façon dont elle gère directement ses agents de bas étage, comme ils trouvent très vulgaire de parler avec des gens du peuple. Mais beaucoup font appel à elle indirectement, lorsqu'ils ont besoin d'informations, notamment sur les factions, où dit-on, elle a beaucoup de contacts.

**La famille Delcourt (intermédiaire, aasimars) :** cette famille sur le déclin est l'exemple de ce qui arrive à ceux qui ne saisissent pas dans leur pleine mesure le jeu des mariages et des alliances parmi les Seigneurs Dorés. En mariant leur fille Antonia au fils unique des d'Arlen, Henri et Hortence Delcourt pensaient accroître le prestige de leur vieille lignée de Seigneurs Dorés.

Mais leur fils aîné Mathias, qui devait reprendre les commandes de l'empire commercial Delcourt dans quelques années, a récemment disparu, sans qu'aucun mage ne puisse le localiser, et l'héritier en second, Thomas, qui est un jeune enfant, semble atteint d'une étrange débilité congénitale, qui l'empêchera sans doute de prendre les rênes de la famille.

Il est donc probable que dans quelques années, la famille d'Arlen, par le jeu des mariages, fasse main basse sur les richesses des Delcourt, absorbant purement et simplement cette lignée. Hortence Delcourt suspecte fortement les d'Arlen d'être à l'origine de la disparition de Mathias, et espère bien le prouver.

**Zadara la Titan (intermédiaire, titan) :** comme Shemeshka, Zadara n'est pas considérée comme une « famille majeure » parce que son empire est trop

récent, et qu'elle ne joue pas assez bien le jeu mondain dont les Seigneurs Dorés sont spécialistes.

Mais il est probable qu'aucun empire financier n'a connu une progression si rapide que celui de Zadara ces dernières années. Elle semble avoir un sixième sens dans ses investissements, et tout ce qu'elle touche se change en or.

Pour l'heure, elle a repoussé toutes les demandes « d'association » émanant de Seigneurs Dorés, comme elle sait avoir plus à perdre qu'à gagner en rejoignant l'empire commercial d'un autre (si prestigieux soit-il). On dit d'ailleurs que ce faisant, elle a déjà « vexé » le Consortium Planaire de Commerce, et le Chevalier de La Dame Li Van San, alors il se pourrait bien que ces derniers essayent de lui mettre des bâtons dans les roues prochainement.

**La famille Garibaldi (intermédiaire, tieffelin) :** parmi les plus mondains des Seigneurs Dorés, les Garibaldi sont célèbres pour leurs frasques et leurs assassinats politiques. Il ne se passe pas un mois sans qu'une accusation d'empoisonnement vienne salir un des membres de la famille, pas un mois sans qu'ils provoquent un duel lors d'une soirée du Quartier de la Dame.

Qu'il s'agisse de précipiter un héritage, de provoquer un avortement, d'abattre un rival commercial ou amoureux, les Garibaldi ne sont pas des tendres et leur milice privée est notoirement connue pour sa brutalité. Par ailleurs, les connections entre les Garibaldi et la pègre sigilienne sont de notoriété publique (ils étaient notamment très liés aux Echarpes Rouges, mafia aujourd'hui démantelée par l'Harmonium).

Heureusement que le taux de fécondité est élevé dans cette famille, et qu'il y a de nombreux cousins, petits-neveux et autres oncles pour reprendre les rênes de la famille, parce que la position de « chef de famille » est la promesse de nombreuses tentatives d'assassinats, et peu nombreux sont ceux qui ont tenu plus de cinq ans à la tête de ce clan.

Actuellement, c'est Antonio Garibaldi qui dirige la famille. Son prédécesseur (Archibaldo) a été rattrapé par la justice (avec l'aide de Julia, la fille chérie d'Antonio) pour avoir organisé l'assassinat de ses deux frères (Gino et Lorenzo). Et s'il n'est pas dit qu'Archibaldo ait dit son dernier mot (il semble encore avoir un certain pouvoir depuis la prison,

puisqu'Antonio a failli être assassiné dans un des saunas de « l'Autre Endroit » la semaine dernière), Antonio doit craindre ses cousins, oncles, grands-oncles, nièces, neveux, et peut-être même sa fille.

Ce que peu de gens savent, cependant, c'est que sous le couvert de cette profonde rivalité, la famille Garibaldi gère une grande partie des avoirs tanar'ris à Sigil, et l'arsenal des armées fiélonnes de la Guerre Sanglante leur doit beaucoup.

Ils ont de nombreux refuges dans et hors de Sigil pour cacher le matériel brûlant, les hors-la-loi un peu trop recherchés, et les tanar'ris qui ont déplu à leurs supérieurs. Autant dire que pour toutes ces raisons, l'Harmonium et les Rectifieurs ont un œil constant sur les Garibaldis.

**La famille Laurentiis (mineure, humains) :** la famille Laurentiis est de moindre importance parmi les Seigneurs Dorés, pour la bonne raison qu'ils n'en font partie que depuis peu et qu'ils n'ont pas de titre de noblesse. De ce fait, ils ne gagneront de renommée que s'ils font la preuve de leur sens des affaires, de leur capacité à développer leur image et à adopter les codes des Chevaliers de La Dame.

L'arrière grand-père de Benito Laurentis (l'unique héritier, qui n'a que 23 ans) a fondé cette dynastie grâce à une fortune, dit-on, acquise au fil de l'épée en tant que factor des Marqués (en réalité, détournée alors que ce dernier en était le trésorier). En deux générations, les Laurentiis, extrêmement ambitieux, ont su faire fructifier leur patrimoine et, par d'habiles manœuvres politiques, abattre de nombreux concurrents. Aujourd'hui, Benito et sa grande sœur Carolina, au sujet desquels circulent de nombreuses rumeurs, comptent bien faire la preuve de leurs ambitions, et se faire reconnaître parmi les grandes familles des Seigneurs Dorés.

Ils ont la fortune nécessaire pour faire partie des familles de rang intermédiaire, mais il leur manque la reconnaissance qu'ils s'approprient à obtenir.

#### Intrigues actuelles du Secteur Noble

C'est toujours une erreur de négliger l'importance des laquais, conseillers, courtisanes et autres hommes de mains qui gravitent autour des puissants, surtout quand la vie de ces derniers consiste à fuir l'ennui tout en laissant à d'autres le soin de gérer leurs fortunes. A l'ombre des grands personnages, beaucoup de monde

vit, essayant de se faire une place, que ce soit par des démonstrations de force, d'intelligence ou tout simplement en se rendant indispensable.

Enguerran De la Blanchefeuille, cadet d'une famille de Seigneurs Dorés de moindre importance et dont le titre pompeux est « organisateur de soirées », est en réalité un des souteneurs les plus réputés du Quartier de La Dame. Les courtisanes, mignons et autres gigolos qu'il amène avec lui lors des grandes soirées du secteur noble, sont très recherchés par les Seigneurs en manque de sensations fortes. Outre l'incomparable beauté et le charme certain de ses protégés, De la Blanchefeuille s'est toujours attaché à ce que les individus qu'il prostitue aient de l'éducation et une véritable compétence pour la séduction et le sexe. Autant dire qu'en terme de race et de pratiques sexuelles, il y en a pour tous les goûts. Alors évidemment, les prix sont loin d'être ceux pratiqués dans les quartiers populaires. Depuis, quatre ans, alors qu'Enguerran ne s'est rendu compte de rien, sa petite affaire est infiltrée par des eladrins au service de la déesse de l'amour Sunnie. Ces célestes mâles et femelles aux proportions parfaites ont pour but de rendre amoureux les Seigneurs Dorés qu'ils pourront séduire, afin de prendre le contrôle de leurs lignées. Grâce à leur charme, ces eladrins ont déjà obtenu quelques résultats, puisque le fils du puissant Li Van San, Ona, est totalement amoureux d'Ielena, une magnifique eladrin potentiare de Sunnie. L'enfant (qui aura certainement la bonté inhérente aux aasimars), que porte dès à présent Ielena, va probablement précipiter un possible mariage entre le futur « Fils du Ciel » et cette « pauvre petite parvenue ». En mettant à la tête des fortunes du Quartier de La Dame des serviteurs fidèles, Sunnie pense pouvoir accomplir de grandes choses dans les années à venir.

Les jeunes femmes du clergé d'Idun sont clairement des rivales pour les courtisanes cherement payés du Quartier de La Dame, et grâce à leur charme et leur esprit bien fait, elles ont réussi à avoir leurs entrées dans plusieurs grandes maisons de la ville. Cela fait d'elle des acteurs politiques avec lesquels il faut compter.

Sur un autre plan, le factol Rowan Sombrebois des Marqués a clairement compris l'importance des Seigneurs Dorés dans l'économie de Sigil et au-delà. C'est pourquoi non content de s'être allié à Zadara la

Titan, il a mis en place un programme pour former des hommes d'affaires compétents qui puissent se faire remarquer par des Seigneurs Dorés et intégrer leurs empires commerciaux. De cette façon, le factol espère avoir un peu de prise sur ces puissants qui semblent tout contrôler.

### 3. Les grands temples



Les Temples du Quartier de La Dame sont aussi comptés parmi les Grandes Demeures, car la plupart d'entre eux sont de véritables palais. Les temples que l'on trouve ici sont dédiés aux plus puissantes et aux plus respectées des divinités du Multivers.

On peut se demander pourquoi construire un temple pour une Puissance dans un lieu où elle ne peut pas aller ? Qui dans la Cage va s'en soucier ? Cela semble une question facile, mais ça n'est pas le cas. Même le cynisme de la Cité des Portes ne peut briser la foi et la dévotion. Les vrais croyants rendent hommage à leurs dieux, où qu'ils soient. C'est compréhensible. Cependant, cela n'explique pas entièrement la présence de temples de Sigil – les Cageux qui y sont nés sont parfois parfaitement athées. Cela ne veut pas dire que les Athars ont gagné leur guerre de propagande ; cela veut juste dire qu'il est facile d'être absorbé par l'activité de la Cage et ne plus se soucier des dieux. Même quand un lascar a du temps (ce qui est rare vu les occupations d'un sigilien) pour avoir une réflexion globale sur la vie, il aura plus tendance à s'intéresser aux philosophies des factions qu'aux divinités.

Non, les temples de Sigil sont plus fondés sur le respect que sur la dévotion. Les suivants et les Potentiaires d'un dieu, s'ils ont assez de jonc, construiront un temple à Sigil pour prouver la puissance de leur dieu plutôt que pour aménager un lieu de culte (bien que les temples servent aussi à ça). Les temples, et spécialement ceux du Quartier de La Dame, sont visuellement magnifiques et architecturalement impressionnants. Les prêtres de ces temples ont leur propre pouvoir politique à Sigil, similaire à celui des Seigneurs Dorés (même s'il n'est pas égal à ce dernier). Les Potentiaires qui fondent un temple s'en servent aussi comme de lieu de résidence et comme base d'action.

Les intrigues jouent un grand rôle dans les activités d'un temple dans ce quartier. Le but est de devenir plus fort que le temple d'en face. Fonder un nouveau temple dans le Quartier de La Dame est une affaire difficile, car tous les autres cultes essaient de faire périr votre entreprise. Il faut donc user de flatterie, de garniches et de faveurs pour arriver à ses fins.

Une fois votre église établie, il faut faire face à la guerre qui se livre entre temples : des simples mensonges au plus pur vandalisme, tout y passe. Des saintes reliques sont volées, des rites religieux sont sabotés et les fidèles sont parfois brutalisés. Et ne soyez pas fou de croire que seuls les temples de divinités mauvaises pratiquent ce genre de forfaits. Des temples neutres et mêmes bons sont obligés de faire cela pour survivre. Les temples ont donc toujours besoin de mercenaires pour faire un sale coup à l'église d'en face ou pour se protéger de leurs nombreux ennemis.

Lorsqu'on parle aux aventuriers des plans, la plupart voient les temples comme des boîtes à soins. Bien qu'il y ait des exceptions, les arpenteurs des plans ne sont pas très pieux. Cette façon de voir les temples a un réel impact sur la Cage. Pas mal ces édifices sont devenus plus des maisons de soins que des lieux de culte (l'ont-ils jamais été?). Les religieux ont compris que soigner blessures et maladies pouvait être extrêmement lucratif. Les temples d'Apollon, de Diancecht, de Pelor et même de Frigga ont excédé l'importance normale de leur dieu juste parce qu'ils ont offert de soigner les gens.

Le coût des soins varie de jour en jour, basé sur ce que quelqu'un résident du Quartier du Marché a

appelé « les aléas du marché ». On peut dire que le prix de base est de 100 p.o. par niveau de sort. Cela peut dépendre de la situation.

Voici les plus importants temples de la ville, ceux qui se trouvent dans le secteur des Temples (ou non loin), et qui méritent donc l'appellation de Grandes Demeures

#### ..... [Le temple d'Hermès](#)

La plupart des Planaires ne choisissent pas un dieu unique à prier, mis à part s'ils sont prêtres. Cependant, Hermès a réussi à attirer de nombreux fidèles parmi la population de voyageurs de Sigil ou ceux qui y séjournent de manière plus durable. Ce temple est censé abriter un portail menant au Mont Olympe. Mais personne n'en connaît la clé, ce qui rend cette information peu utile. Il est sûr cependant que quelqu'un connaît le fonctionnement du portail car tous les matins, des charrettes et des brouettes pleines de fruits et de légumes d'Arborée apparaissent sur les pavés près du Temple.

L'assistante du Grand Prêtre se nomme Moll la Folle, une Erynie à la recherche du portail menant au Mont Olympe.

#### ..... [Le temple des Celtes](#)

Cet édifice, dont la surface ressemble à un grand mausolée, mais dont les souterrains sont très luxueux, n'est pas dédié à une divinité particulière, mais est plutôt représentative du panthéon celtique tout entier. De Diancecht à Oghma en passant par Math Mathonwy, vous trouverez des autels à n'importe lequel des dieux celtes, même si pour cela, vous devez aller dans les souterrains qui servent aussi de forge.

Même si ce panthéon n'est pas plus populaire qu'un autre sur le Plan Primaire, le fait qu'il tienne une place particulière dans l'Outreterre, ainsi que l'influence de Tir na Og font que beaucoup de planaires révèrent les dieux celtes. Des Suppliants de Tir na Og vivent en grand nombre à Sigil et beaucoup de sigiliens pure souche prient aussi ces dieux-là.

Dans un lointain passé, quand la paix régnait entre les dieux, un pacte a été passé entre les plus hauts Potentiaires du panthéon pour renforcer la sécurité des dieux celtes. Un grand lieu de culte leur fut alors dédié à Sigil. Là, les fidèles de ces nouveaux dieux eurent l'occasion de venir prier. C'est donc à ce

moment qu'est né le tout premier Temple des Celtes : une grande structure, s'élevant comme les racines d'une plante, plongeant dans le cœur du Quartier de La Dame. Situé entre le Palais du Bouffon et la Caserne, cette église composite est divisée en ailes, chacune assignée à un des dieux. Leur taille est habituellement déterminée par leur popularité.

Parmi les grossiums du Temple, on trouve Kevin Softleaf, qui dirige l'aile de Diancecht ; Nore Kalana, à la tête de l'aile d'Arawn ; et Fillis Motbrillant. Un autre clerc d'importance ou en tout cas qui prend de l'importance, est Baeneral Pikestaff, prêtre de Math Mathonwy, qui collecte une taxe magique auprès de tous les magiciens celtes de Sigil pour le Temple et les Marqués.

#### **Services :**

Artisanat : avec les prêtres de Lugh et de Goibhniu qui travaillent dans les forges des profondeurs du temple, des objets de grande qualité sont fabriqués ici. Le Temple est peut-être parmi les 5 meilleurs endroits pour acheter une arme non magique, et produit en plus des armes, de l'équipement, des outils et des ustensiles ménagers.

Ecriture de discours : pour un prix allant de 2 à 20 p.o. (sous forme de donations), les prêtres d'Oghma vous préparent un discours pour les gens de confiance. En d'autres termes, ils n'écrivent rien pour un Athar ou un être maléfique. Ils n'écrivent rien non plus qui aille contre leurs dieux. Hormis ces contre-indications, ils travaillent pour beaucoup de monde.

Soins : pour un faible coût (10 p.o.), les prêtres de Diancecht soignent ceux qui sont dans le besoin. Comme ils sont toujours occupés, ils sont parfois obligés d'éconduire des gens, du moins temporairement. Les patients révérent Diancecht et le panthéon celtique en général sont favorisés. Par ailleurs, ceux qui ont un alignement bon sont préférés aux neutres et les neutres aux mauvais.

#### ..... La Maison de la Vie

##### *Plaza Radiant*

Ce magnifique bâtiment est utilisé comme hôpital par les riches et puissants habitants du Quartier de La Dame. Il ressemble à un grand temple égyptien, comme de grands sphinx de marbre se tiennent en face de l'entrée principale et que l'architecture correspond au style d'Héliopolis. La Maison de la Vie

est constituée de deux bâtiments principaux : le premier, appelé "La Plus Grande Ecole", est en fait une université qui comprend l'une des bibliothèques les mieux pourvues du Multivers en matière de médecine et de guérison. Les étudiants qui souhaitent s'entraîner aux arts des soins doivent passer un examen de sélection et suivre la voie du bien et de l'ordre. Ils doivent ensuite étudier 8 ans avant d'obtenir leur diplôme et 2 ans de plus pour un doctorat (en soins divins, nécromancie positive, méta-anatomie, chirurgie ou autre...). Ces études sont particulièrement ardues du fait de la compétition entre étudiants. Les gens qui craquent ou se suicident à cause du stress ne sont pas rares.

Le second bâtiment est le Méta-Hôpital, où toutes les maladies peuvent être soignées, même les affections magiques et les malédictions affectant le corps (comme la lycanthropie). Cela dit, l'efficacité de ces soins dépend du jonc que vous cracherez au bassin des directeurs (qui sont des Marqués). Les pauvres sont traités comme des sujets pour les expériences de l'école.

La Maison de la Vie est dirigée par Sinuhè le Solitaire, un Potentiaire de Toth loyal bon. La Plus Grande Ecole et le Méta-Hôpital sont respectivement administrés par Polydoros Soignomme, un prêtre loyal bon de la divinité grecque des soins (Asclepius) et Sagedor Sheldon (magicien niveau 20/ Marqués/ LN).

La chanson dit qu'un portail vers le Plan de la Vie s'ouvre sur la salle centrale du Méta-Hôpital ; il est seulement utilisé dans les cas les plus exceptionnels (à cause du danger que représentent de tels soins).

#### ..... Le temple d'Anu

Cette ziggourat au milieu du secteur noble est dédié au patron du panthéon babylonien, Anu. A l'intérieur, il est possible de prier Marduk ou Nergal, deux autres divinités de ce panthéon.

#### ..... La pyramide solaire de Râ

Le grand patron de la civilisation égyptienne a une magnifique pyramide, recouverte de fines feuilles d'or, planté dans une partie très en vue du secteur noble. Des guerriers patrouillent devant, et les prêtres et prêtresses accomplissent des cérémonies tous les jours qui se calent sur les journées d'héliopolis (puisque le soleil n'existe pas à Sigil).

### La chapelle de Fharlanghn

Ce dieu mineur révéralé sur de nombreux mondes a la spécificité d'être dédié aux voyageurs. Pour cette raison, un édifice religieux lui est dédié dans chaque quartier de cette ville, et il est sans doute le plus prié ici. Mais pour autant, le culte de Fharlanghn hors de Sigil n'est pas très riche et cette chapelle est une des constructions les moins grandioses du secteur.

### Le Temple d'Apollon



C'est de haute lutte que le plus beau et vaste des temples de la ville est devenu celui d'Apollon. A l'origine construit pour Zeus, le patron du panthéon grec, cet édifice classique a fait l'objet de manœuvres politiques de la part de Potentiaires d'Apollon qui ne trouvaient nulle part où s'installer. Et comme ces tractations ont mis Apollon à la mode parmi les Chevaliers de La Dame, les prêtres de Zeus ont été remerciés par les Marqués, qui leur ont trouvé une pléiade de taxes à payer et les serviteurs d'Apollon ont pu intégrer les lieux. Voilà comment se passe la politique inter-temples. Autant dire que depuis, les cultes sigiliens de Zeus et d'Apollon sont à couteaux tirés.

### Le temple d'Odin

Le clergé d'Odin a dû et doit toujours dépenser des fortunes pour entretenir ce temple, et tous les

supporteurs du panthéon nordique qui arrivent à Sigil sont poussés à participer financièrement (même s'ils ne révèrent pas Odin directement) pour pas que le temple ne soit racheté. Le grand prêtre, Gunthar le borgne, voit d'un très mauvais oeil la facilité avec laquelle les prêtresses de la petite déesse Idun ont réussi à s'installer un peu plus loin dans le Quartier de La Dame. La différence, évidemment, c'est que ces dernières acceptent le jeu politique permanent qu'impose cette ville, alors que Gunthar se concentre sur sa foi.

### Le temple englouti d'Enlil

Le panthéon Sumérien a beaucoup perdu en pouvoir ces derniers siècles, et la position d'un temple qui était jadis l'un des plus beaux de la ville en témoigne. De cette ziggourat sur plusieurs étages ne reste plus que le sommet, comme il y a deux cent ans que ce culte ne peut plus faire les travaux onéreux qui permettraient de reconstruire les bases du temple (comme le niveau des rues augmente progressivement). Si l'on ne voit que le sommet de la pyramide depuis l'extérieur, les niveaux inférieurs sont toujours accessibles depuis l'intérieur, et c'est une lutte permanente que mènent les prêtres d'Enlil pour que leur culte reprenne de l'importance. Tous les Sumériens de passage à Sigil font au moins un passage par ici. Ishme-Dagan, le grand Potentiaire de Nanna-Sin, une autre divinité de ce panthéon, vient d'arriver à Sigil et compte bien rentrer dans le jeu de la politique sigilienne (entre temples, mais aussi au niveau des factions) pour restaurer le prestige des Sumériens.

### La forteresse métallique de Moradin

Pour le temple de Moradin, on parle de forteresse, parce que ce vaste bâtiment est tellement renforcé d'acier qu'on dirait plus un coffre-fort géant qu'un temple. Des prêtres de chacune des divinités naines sont tolérés en ce lieu, mais ces cultes payent cher ce droit, et la forteresse de Moradin est très riche. Le grand prêtre Nildor Dents d'Acier (un ancien aventurier qui a beaucoup donné pour ce temple) prétend refuser de jouer le jeu de la politique sigilienne (qu'il tient pour peu morale), mais régulièrement, les prêtres d'autres panthéons viennent le voir pour lui emprunter l'or nécessaire à leurs manœuvres (comme sa richesse est proverbiale), et il accorde ce genre d'aide quand il le désire, ce qui signifie qu'au fond, il fait de la politique. A noter que

les fidèles de Muamman Duathal (dieu des voyageurs et des expatriés) a presque plus de succès que Moradin au sein du temple, mais politiquement et en terme de richesses, ça ne change rien pour Nildor.

La maison des elfes : les elfes sont peu nombreux à Sigil, et le temple qu'ils entretiennent dans le secteur des temples est dans une situation précaire. A l'origine, il n'était dédié qu'à Corellon Larethian (beaucoup d'or avait été dépensé à la création du temple), mais avec les taxes et le peu de fidèles, les déficits sont rapidement devenus difficiles à supporter, et sans quelques mécènes aventuriers, le temple ne pourrait pas tenir. Une véritable opération de publicité (menée par Haris Hatchis) a été lancée par une prêtresse de Sehanine Arquelune, la divinité des voyages elfique, pour faire connaître ce culte. Nul doute que l'effet devrait être rapide.

#### Le temple de Baervan Wildwanderer

Cette divinité gnome des voyages a un temple dans ce secteur depuis longtemps. Le clergé de l'unique dieu gnome qui soit représenté à Sigil a toujours veillé à se faire apprécier des puissants, notamment en participant au financement de certaines soirées fastueuses, en valorisant l'artisanat gnome auprès des Seigneurs Dorés (particulièrement la célèbre couturière gnome Lisia la Rousse, dont les robes sont célèbres dans tout le quartier). De ce fait, ce culte a des appuis bien placés et des subventions régulières. Les prêtres de Garl Brilledor, le saint patron de tous les gnomes, aiment à dire que ce temple est aussi le leur, mais ça n'est que très partiellement vrai.

**Le temple de Gruumsh** : construit délibérément en face du temple de Corellon Larethian, ce temple de la divinité majeure des orques n'est qu'une façade. Le clergé orque, prompt à régler tout différent politique par la violence, ne garde cette place que parce que les baatezus sont à l'origine de la construction de ce temple. Deux érynies particulièrement retorses gèrent la gestion politique, tandis que les orques s'occupent de religion. Il y a un portail vers la 5<sup>ème</sup> strate de Baator dans ce temple, c'est la raison pour laquelle les baatezus ont tenu à faire main basse dessus. Qui plus est, ça leur fait un poste d'observation non loin du Temple des Abysses, ce qui n'est pas négligeable.

#### La pagode de Shang-ti

L'empereur céleste a un prestigieux temple dans ce secteur, et ses financements sont nombreux : le clergé de Shang-ti sur le Plan Primaire, de nombreux habitants de la cité du dragon, et le Seigneur Doré Van San, « le fils du ciel », qui tire son mandat de Shang-ti. Le clergé de Shang-ti accepte la présence non-permanente des prêtres des autres divinités chinoises de passage à Sigil, mais des autels leur sont souvent dédiés dans la cité du dragon, alors ils ne sont pas autorisés à rester plus de quelques jours. Le clergé de Shang-ti et la famille Van San sont des alliés avérés, qui s'entre-aident très souvent.

#### Le temple indien

Aussi étonnant que cela soit, les trois divinités majeures du panthéon indien sont représentées ici, alors qu'elles sont souvent opposées partout sur le Multivers. Brahman, Vishnu et Siva ont donc leurs clergés ici, et leurs fidèles sont soit des voyageurs, soit certaines communautés de la cité du Dragon. A l'origine, ce temple fut fondé par les seuls prêtres de Brahman, mais il n'aurait pas été viable sans une alliance opportune avec les autres divinités majeures du panthéon.

#### La cathédrale mécanique de Primus

Il s'agit du deuxième lieu qu'affectionnent le plus les modrones de Sigil après le secteur de la rue de l'Engrenage dans le Bas-Quartier. Cet édifice est quasi-exclusivement occupé par des modrones, mais partiellement financé par la Fraternité de l'Ordre, qui assure ainsi son alliance avec la race mécanique. De l'extérieur, ce bâtiment ressemble à une cathédrale chrétienne, mais à l'intérieur, la décoration est faite de rouages immobiles qui rappellent Méchanus.

#### Le Palais de Io le Créateur

Io, le créateur des dragons et probablement de toutes choses, parfois appelé Ao, n'a pas besoin de fidèles. Ce gigantesque temple, sans doute le plus grand de la ville, et probablement le plus beau est fait de grandes colonnades, de vitraux colorés, et de décorations colorées. Quasiment personne n'entre dans ce temple. Par le biais d'une alliance, les dragons qui sont à l'origine de la fondation de ce temple ont un accord avec les Marqués qui ne leur réclament aucune taxe (ce qui est exceptionnel). Malgré la

vacuité de ce lieu, la chanson veut que des trésors faramineux soient gardés dans ce temple. Les mêmes rumeurs disent que des dragons viennent dormir dans le temple, et qu'il ne serait pas sage pour un voleur d'essayer de le piller.

#### La fosse des Seigneurs des Neufs

Il n'y a pas plus désunis que les Seigneurs des Neufs. Les seigneurs de Baator essayent depuis toujours de supplanter leurs frères mieux placés, alors il serait difficile de faire véritablement cohabiter des agents de tous ces seigneurs infernaux. Un accord tacite est donc passé entre ces derniers, qui fait de ce lieu un endroit neutre simplement destiné aux suppliques de quelques aventuriers et aux prières des adeptes, mais pas véritablement un lieu de rassemblement des véritables agents de Baator. Ça n'est donc pas un équivalent infernal du Temple des Abysses. Ce bâtiment prend la forme du cône renversé qu'est Baator, puisqu'il s'agit d'une tour dont les étages supérieurs sont plus larges que les inférieurs. On peut prier chacun des seigneurs infernaux, mais il est quasi-impossible de prendre contact avec des agents de Baator ici, puisqu'il ne s'agit que d'une

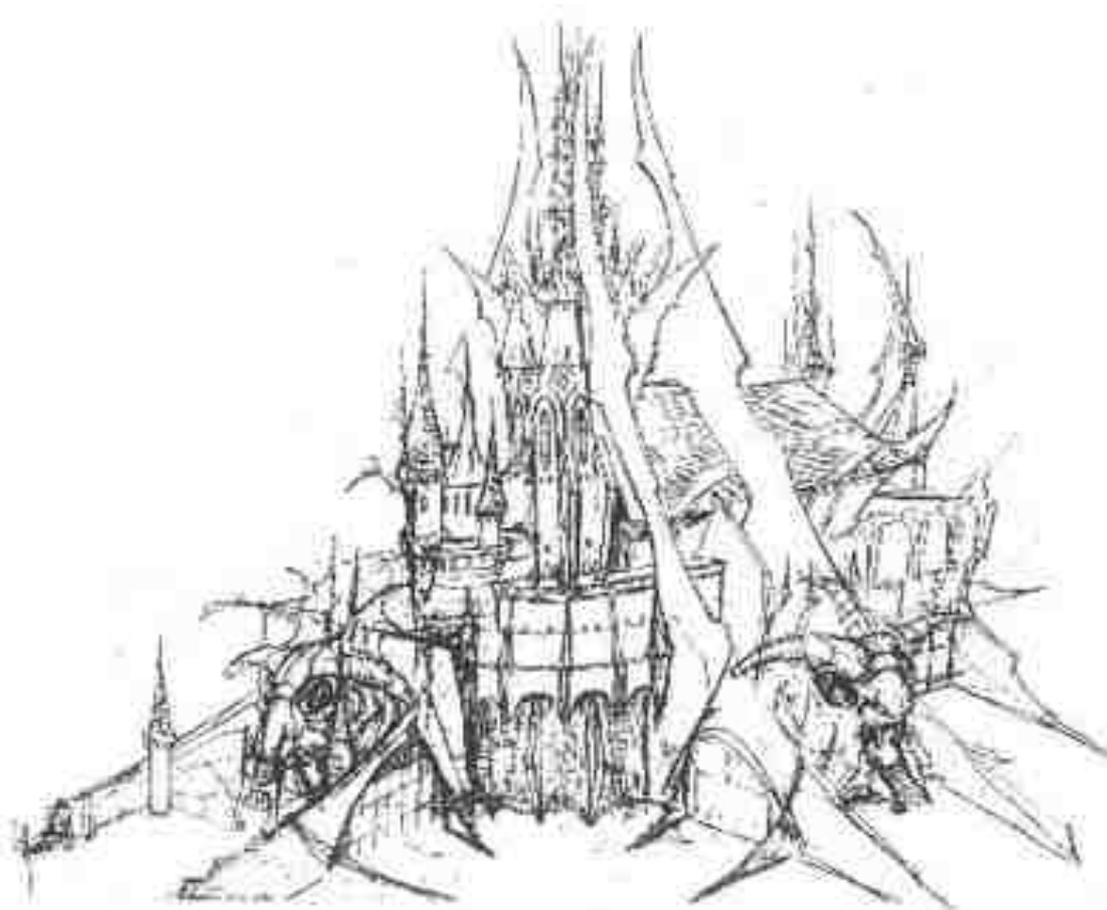
vitrine factice des enfers.

#### Le Temple des Abysses

Intermédiaire entre un portail menant aux Abysses et un lieu de célébration du plan du même nom, le Temple des Abysses déchire le ciel de Sigil au beau milieu du Quartier de La Dame. Ce lieu est régi par le Grand Prêtre Nostheroth et sa cohorte de suivants, dont la fonction est autant celle de prêtres que de collecteurs de taxes.

Les messes noires sont dites chaque nuit à anti-pic ; tous les Seigneurs des Abysses sont vénérés, un chaque nuit, jusqu'à ce que la liste entière soit épuisée, après quoi l'ordre reprend du début.

L'extérieur du temple est une simple pierre noire agrémentée des lames argentées, typiques de l'architecture sigilienne. Ce qui le différencie des autres bâtiments, c'est que parfois, dans la faible et grise lueur du matin sigilien, des corps ensanglantés sont retrouvés empalés sur ces gigantesques lames. Ceci est le résultat des messes noires terrifiantes menées dans ce lieu impie. Ce genre d'atrocité est généralement rapidement nettoyé par les collecteurs qui ramassent



les cadavres après pic, bien que les lois de la cité leur interdisent de ramasser ceux qui ne sont encore qu'agonisants, car les sacrifiés sont généralement empalés de manière à mourir le plus lentement possible. Les corbeaux des bourreaux achèvent généralement les plus coriaces lorsque le manque d'eau les a suffisamment affaiblis. Quelques suppliciés ont réussi à survivre deux jours et sont invariablement morts parce qu'ils avaient perdu tout leur sang (les blessures infligées par les corbeaux) ou par déshydratation. Les bonnes âmes qui ont l'idée d'aller décrocher ceux qui ne sont pas encore morts vont généralement les remplacer.

L'intérieur du Temple est un lugubre sanctuaire du mal, avec de sombres colonnes de marbre et douze golems à la forme de terrifiants griffons semi-reptiliens aux yeux émeraude. Des chandeliers de métal sont surmontés de milliers et de milliers de bougies prises dans la Caverne du temple. Leurs flammes sont pourpres et brûlent au cœur du sanctuaire, entourant l'autel. Un grand escalier en colimaçon mène aux quartiers des prêtres et des acolytes. Les visages des Seigneurs des Abysses sont sculptés au-dessus de chaque entrée et sortie du temple, regardant tous ceux qui les prient.

Le Temple des Abysses a la réputation de rendre toute chose possible et de nombreux factols se sont tournés vers cette solution quand ils n'avaient plus d'autres alternatives. Le prix est toujours le sang ou l'âme et de préférence celui de suppliants. Le Temple des Abysses est remarquablement discret sur le compte de ceux qui viennent demander l'aide des Puissances. Bien sûr, si la personne aidée venait à faire des problèmes, il se pourrait que le contrat soit révélé. Lorsqu'un bige désespéré vient signer un contrat avec le temple, donc, le prêtre se doit de vérifier à qui il a affaire.

Le Grand Prêtre du Temple se nomme Nostheroth aux Ecaillés Ambrées (Planaire/ mâle tieffelin/ prêtre niveau 10, voleur niveau 12/ Morne Cabale/ Chaotique Mauvais). Selon à qui l'on demande, il fait partie des Indés ou des Mornés. Il commande une foule de rutterkins, trois nabassus qui servent de messagers ou de gardes, empêchant les gens de détacher les sacrifiés accrochés aux lames du Temple, un conseiller Hezrou nommé Urgrek qui sert aussi de maître de cérémonie, une équipe de quatre armanites qui soulèvent sa chaise à porteurs. Il commande aussi un couple de

cambions en réalité jumeaux qui sont toujours en train de manigancer pour prendre la place du Grand Prêtre (et dont les tactiques sont prévisibles à cent lieues même pour les rutterkins). La légende veut que lorsqu'à leur naissance, ces jumeaux n'avaient qu'un cerveau pour deux...

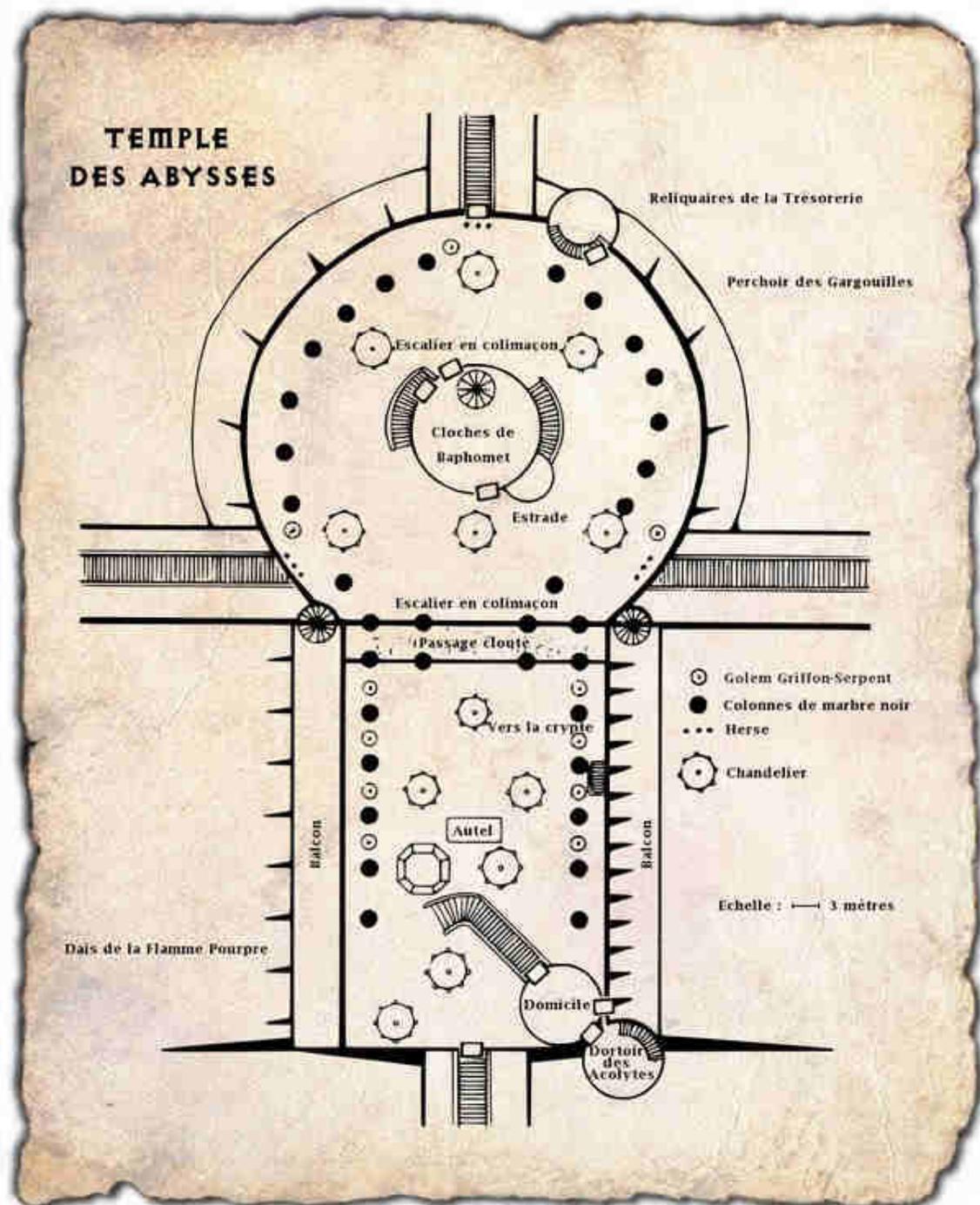
La consœur et unique confidente du Grand Prêtre se nomme Noxana (Planaire/ femelle tieffelin/ DV 4+3/ Pv 22/ Libre Ligue/ Chaotique Mauvaise) et on prétend qu'elle serait sa fille. Noxana est responsable des contrats et par conséquent du clocher du Temple, la particularité la plus effrayante mais aussi la plus secrète du temple.

Les Cloches de Baphomet sont suspendues loin au-dessus du sol, dans la tour principale du Temple. Ceux qui ont négocié avec les démons du Temple sont les seuls à entendre ces cloches et ceux qui n'ont pas respecté leurs contrats entendent ce bruit à longueur de temps, n'importe où qu'ils puissent fuir, à Sigil ou plus loin encore. Le bruit assourdissant des cloches empêche ceux qui l'entendent de dormir et les conduit directement vers la folie.

Une personne entendant les cloches doit faire un jet de sagesse par nuit avec un malus de -1 de plus chaque nuit. S'il échoue à un DD de 10, le pauvre bougre sombre dans une rage sanguinaire indescriptible. Une fois cette soif de sang assouvie, la personne retrouve son calme jusqu'au prochain crépuscule.

La folie du Clocher de Baphomet est juste un avertissement pour ce qui viendra par la suite. Au bout d'un moment, les gens sous l'emprise des cloches se sentent poursuivis, hantés par le Démon des Cloches. Ce démon les poursuivra, les capturera et les tuera. A chaque fois que ce démon reçoit un coup d'épée ou un sort, il produit un son tellement assourdissant qu'il peut tuer n'importe qui près de lui. On connaît véritablement peu de détails à propos de ce démon car peu de gens ont survécu après avoir été pourchassés par lui.

Le secret à propos des golems griffons-serpents : ils ont déjà tué des centaines d'intrus et les prêtres ne les nettoient jamais. Ils sont donc maculés de sang et de lambeaux de chair, ce qui impressionne les nouveaux intrus. Leur particularité, à l'inverse des autres golems, c'est qu'eux dévorent leurs victimes. Leur secret de fabrication n'est connu que du Grand Prêtre et de leurs créateurs, les Seigneurs des Abysses.



**Griffons serpents, créatures artificielles colossales extraplanares ; FP 10 : DV 15d10+40, pv 122 ; Init. +0 ; VD 9m, vol 12m (maladroit) ; CA 21 (contact 8, pris au dépourvu 21) ; BAB +11/ lutte +25, attaque au corps-à-corps +15/+15 (griffes, 1d8+6, allonge 3m, 20/ x2) et +10 (morsure, 2d8+3, 20/ x2) ; Attaques spéciales : regard hypnotique, destruction de lames ; Particularités : traits de créature artificielle, réduction des dégâts 10/ adamantine ou armes contondantes, vision nocturne, vision dans le noir 18m, RM 19 ; AL : N.**

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

**Caractéristiques:** force 23, dextérité 10, constitution –, intelligence –, sagesse 10, charisme 7.

Les griffons serpents du Temple des Abysses mesurent près de 6m et pèsent approximativement six tonnes.

**Regard hypnotique :** portée 9m, JdS de volonté DD15 pour y résister. Une victime de ce regard hypnotique qui échoue à son jet de sauvegarde est sans défense pendant 1d4+1 rounds. Si l'on réussit un JdS contre ce regard, on y est immunisé durant 24 heures. Ce JdS est basé sur le charisme.

**Destruction de lames** : une arme tranchante ou perçante qui frappe un griffon serpent doit réussir un jet de vigueur DD 23 ou être détruite par les écailles atrocement dures de cette créature (4d6+6 dégâts à chaque attaque). Les armes contondantes ne sont pas affectées par cet effet. Une arme magique bénéficie en outre d'un bonus égal à 2+ la moitié du niveau de lanceur de sort de créateur de l'objet. On dit que ces golems ont été créés pour forcer le respect dans ces lieux : le soltif, c'est qu'un béjaune reste un béjaune et il ne connaîtra pas forcément l'existence de ces monstres.

### La Cathédrale en Spirale

#### *Sur la bordure entre Bas-Quartier et Quartier de La Dame*

Lorsqu'un culte vient s'installer à Sigil, il a rarement les relations et l'influence nécessaires pour parvenir à le faire. Néanmoins, ça ne veut pas dire qu'il n'y a pas de place pour les pauvres prêtres désorientés fraîchement débarqués dans la Cité des Portes. S'ils sont suffisamment astucieux et persévérants, ils atterriront forcément à la Cathédrale en Spirale (le fait qu'il existe un décret communal interdisant le prosélytisme des cultes n'ayant pas de licence aide à cela, il faut bien le dire).

Située à la juste limite des deux quartiers, la Cathédrale en Spirale est un tumulus en forme de dôme, constitué d'une quantité incroyable d'autels, de chapelles, de sanctuaires, d'églises et autres lieux de culte, tous emplis les uns sur les autres. Ceux qui sont au niveau du sol sont les plus anciens, les plus chancelants et les moins sûrs de la Cathédrale. C'est là que la plupart des cultes s'installent en premier. Cette partie est pleine de stalles, d'estrades et d'alcôves d'où parviennent le bruit des exhortations convaincues de douzaines de séminaristes, chacun espérant amasser suffisamment d'argent et de fidèles pour accéder aux niveaux supérieurs de la Cathédrale.

Si vous continuez en montant, les trois chemins en spirale qui donnent son nom à cette Cathédrale, vous arriverez au 1<sup>er</sup> étage de cette structure. Les espaces sont ici mieux agencés et vous n'évoluerez pas dans le même tohu-bohu que plus bas, principalement parce que les cultes qui officient ici ont suffisamment de fidèles pour assurer un service d'ordre, ou en tout cas, ils sont assez fortunés pour en financer un. Il n'y a pas autant de bruit qu'en bas, même si l'ensemble des cérémonies, des processions religieuses et des

rénovations qui ont constamment lieu créent parfois une cacophonie similaire à celle du rez-de-chaussée.

La majorité des cultes ne peuvent jamais évoluer au-delà de cet étage de la Cathédrale, simplement parce qu'ils sont trop obscurs pour attirer un grand nombre de fidèles. Quelquefois cependant, la persévérance et l'habileté des prêtres sont récompensées par Dame Fortune et la religion en question peut accéder à au Paroxysme, là où aboutissent les chemins de la spirale. Ces cultes ne sont pas encore suffisamment populaires pour établir un temple dans la Cité, mais au moins ils peuvent offrir à leurs fidèles le calme et le confort de vrais temples.

Même si la liste de saints, de demi-dieux, de quasi-dieux et de Seigneurs Révérés qui sont priés dans la Cathédrale est innombrable, voici quelques exemples qui illustrent ce que vous pouvez y trouver :

**L'autel de Kukrapok** : Situé au rez-de-chaussée, cet autel est en fait une cahute de roseaux tressés, construction qu'approuve Kukrapok, puisqu'il est le dieu des tresseurs de paniers en osier. Au lieu d'haranguer les passants pour faire connaître le grand Dieu, le seul prêtre de cet autel a décidé de promouvoir sa foi en créant les plus beaux paniers en osier possibles.

Mis à part quelques marchands qui viennent négocier avec Lionel (Primaire/ mâle humain/ prêtre niveau 5/CB), personne ne fait attention à lui.

**La chapelle de St Kargoth** : cette sombre chapelle du rez-de-chaussée est dédiée à St Kargoth, le roi des chevaliers de la mort et Potentiaire d'un Seigneur des Abysses. Apparemment, ce seigneur a été récemment destitué, et le rival qui pris sa place est déterminé à utiliser tous les moyens en sa possession pour purger le Multivers de toute trace de l'ancien seigneur. On comprend bien que les deux prêtresses en charge de la chapelle sont un peu ennuyées et qu'elles se cachent depuis lors. La seule chose qui a retenu les voleurs de piller le temple est la rumeur d'une malédiction abyssale qui protégerait la chapelle.

**La Porte de Nick Gable** : cette simple porte de métal a été construite dans un passage latéral qui est relié à l'un des quatre chemins en spirale qui traverse la cathédrale. Personne ne sait ce qu'il y a derrière la porte et à quelle divinité ce temple est dédié. Malgré tout, il est de notoriété publique que s'il y a une

réparation à faire dans la zone, elle est payée par ce mystérieux « Nick Gable ».

**La crypte Cristalline** : normalement, ce petit autel dédié à Cristal, l'Archoélémental Minéral, devrait être situé plus bas que le 1<sup>er</sup> étage où il est. Heureusement pour le Brillantissime Grand Prêtre Lumarth (Planaire/ mâle nain/ prêtre niveau 4/ Libre Ligue/ LN), la crypte est soutenue par deux richissimes joailliers genasis de la terre qui sont heureux de contribuer financièrement à entretenir leur foi. La crypte est souvent la ligne de mire de voleurs opportunistes mais aucun n'a jusqu'à présent réussi à pénétrer les nombreuses défenses qu'a installées Lumarth.

**La forteresse de Vakkan** : Situé au deuxième étage, ce temple crasseux ressemble plutôt à une petite auberge, ce qui est voulu puisque ce lieu est dédié à Vakkan le décuple tueur, dieu des armes, de la guerre et du viol. Vakkan est en premier lieu révééré par les mercenaires de la Guerre Sanglante. Mais comme l'intensité de la Guerre varie, c'est aussi le cas de ce culte, même si ça n'a jamais affecté la position de la forteresse dans la Cathédrale.

**La sphère cosmique** : cet autel bizarre du deuxième étage apparaît comme une sphère métallique transparente d'un diamètre de 18 mètres. Il n'y a besoin d'aucune entrée puisque la sphère est dédiée à Ardrian, saint patron des explorateurs et des magiciens de l'esprit (appelés psionistes par les sages) ; de ce fait, les fidèles de ce dieu sont censés faire eux-mêmes leur chemin pour entrer. Même si les attributions de ce dieu sont très spécialisées, la situation unique de Sigil dans les plans fait qu'il y a toujours suffisamment de fidèles dans la cité pour que la sphère garde sa place.

#### ..... L'Œil de Dieu

L'Œil de Dieu a été comparé à la place d'un marché qui proposerait des cultes. La vérité est un peu moins sympathique. Imaginez, si vous pouvez, un amas merveilleux et brillant de temples, au plein cœur du Quartier de La Dame, plein d'autels et d'églises dédiés aux dieux en vogue à ce moment. Les propriétaires reçoivent un "loyer" des différents cultes, qui, s'ils ne peuvent régler le montant prévu par leur bail, sont relogés dans les églises moins prestigieuses ou tout simplement exclus de l'Œil de Dieu.

Pour les cultes dont les troncs sont pleins de jonc, L'Œil de Dieu est un hommage glorieux à la popularité de leurs dieux.

Voilà ce que j'ai entendu lors de ma dernière visite...

*"Alors , bige, tu veux savoir où les Puissances érigent leurs temples? C'est facile, à l'Œil de Dieu. Les plus impressionnants, les plus riches, les plus accueillants, les plus brillants et les plus grands y sont. De Lliira à Tymora, d'Aphrodite à Hermes, vous trouverez la crème des Puissances. C'est le lieu qu'ils ont indiqué à leurs fidèles pour établir leur culte dans la Merveilleuse Cité des Portes.*

*En tant qu'intendant de l'Œil de Dieu, je suis celui qui en supervise l'agencement, qui reçoit les demandes pour l'établissement de nouveaux temples et qui gère toute la procédure d'inscription. Le respect d'autrui est le premier pré-requis, et en dépit du fait qu'il y ait à l'Œil de nombreux cultes avec des croyances identiques, tout le monde vit en paix. L'Œil de Dieu. C'est le premier lieu de culte de tout Sigil."*

Plume Werrywell,  
Intendant de l'Œil de Dieu

Et voilà une autre version des faits...

*"Un assassin, un hypocrite de première, doublé d'un homme à l'esprit étroit. Tout le monde traverse des mauvaises passes, tout le monde rencontre des problèmes. Et quand notre Dame Waukeen a disparu, j'ai été viré de mon temple sans ménagements, et une petite déesse des gemmes du Plan Primaire a hérité de mon superbe lieu de culte.*

*Tout le monde vit en paix? Me faites pas rire ! Ici, le taux de traîtres et de chevaliers de la geuserie ferait honte à un tieffelin. Il y a toujours quelqu'un qui attend votre premier faux pas, quelqu'un pour vous aider à le faire et quelqu'un d'autre pour vous remplacer quand vous aurez été jeté.*

*Si vous avez cru que servir une Puissance était une partie de plaisir, vous repasserez! Et si vous pensiez que tous les serviteurs de divinités de sphères similaires pouvaient former une communauté, vous vous fourrez le doigt dans l'œil.*

*J'avais vous dire, moi, je rejoins les Athbars!"*

André Canrel,  
ex-prêtre

## Le Temple d'Idun et la Cérémonie du Printemps

Ce temple dédié à la divinité nordique du printemps et de la nature n'a de prime abord pas beaucoup d'importance. A vrai dire, il est presque étonnant qu'une divinité aussi mineure soit parvenue à se faire édifier un temple dans ce prestigieux quartier. En l'occurrence, cela fait 30 ans que ce temple existe, planté au beau milieu d'une petite placette qui est depuis lors devenue impraticable avec un véhicule plus large qu'une chaise à porteurs.

Les mauvaises langues (c'est-à-dire à peu près tout le monde ici) prétendent que la fondatrice (Clotilde Vertemoisson) a su jouer de ses charmes (allant même jusqu'à la coucherie), pour obtenir ce droit si rare de fonder un nouvel édifice religieux. Personne, en tout cas, ne vous parlera d'elle sans évoquer sa motivation, voire son ambition. Ce qui est sûr, c'est que cette femme du Plan Primaire (Erth est son monde natal), qui doit aujourd'hui avoir près de 65 ans, est si belle et si éternellement jeune, qu'aucun mâle de quelle race que ce soit ne pourrait la voir passer sans être légèrement déconcentré. Elle a des relations auprès des puissants de la ville, notamment avec Hashkar des Greffiers (avec qui elle déjeune régulièrement dans les tavernes les plus prestigieuses du Quartier de La Dame) et avec le grand chef de la famille d'Arlen (là encore, la chanson dit qu'elle serait sa maîtresse), à qui elle rend des visites régulières dans son manoir du secteur noble.

Clotilde et les 8 prêtresses permanentes qui officient à Sigil (trois sont résidentes permanentes du temple, les autres habitent dans des auberges alentour), provoquent ce mélange de fascination et de malveillance qu'on définit si bien par le mot jalousie. Quelle puissante noble du Quartier de La Dame, quel riche marchand ne rêverait pas d'avoir la jeunesse éternelle qui est l'apanage des ministres d'Idun ?

Les prêtresses de cette déesse sont à peu près toutes des mondaines, nourrissant des relations haut placées et participant aux réceptions fastueuses des nantis des beaux quartiers. Ce pouvoir qui leur vient de leurs physiques avantageux et de leurs esprits très mordants en fait les parfaites courtisanes et autant dire qu'avec leurs « fans » parmi les Seigneurs Dorés et les grossiums des factions, leur temple ne manque jamais de donations et autres subventions officielles. Sans doute est-ce dû à ce comportement peu conventionnel que le temple d'Idun de Sigil n'est ni reconnu, ni

apprécié par les fidèles d'autres dieux du panthéon nordique, ni par le clergé d'Idun partout ailleurs. Mais après tout, les prêtresses du temple sigilien s'en moquent...

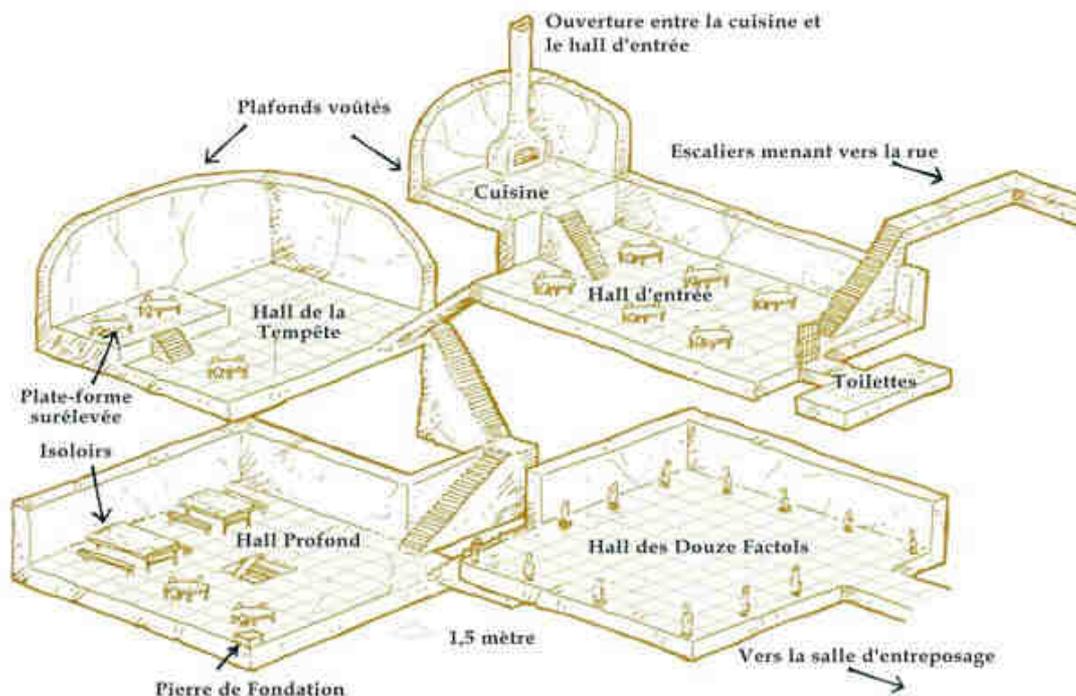
Pour ce qui est de la pratique de leur foi, les prêtresses d'Idun sont plutôt discrètes durant l'année, mais il y a un jour par an où a lieu la Cérémonie du Printemps. La définition de ce jour est totalement arbitraire étant donné qu'il n'y a pas de saison objective dans cet espace sans soleil, sans planète pour tourner autour, mais en tout cas, on peut dire que le printemps commence le jour de la Cérémonie. Les prêtresses d'Idun parcourent les rues de la cité (la Ruche et les autres coins dangereux sont assez souvent « oubliés ») et jettent des sortilèges qui font naître toutes sortes de plantes, d'arbustes et même d'arbres. En l'espace d'une journée, la ville voit fleurir des bosquets de nature, ici et là, sur les places et dans les rues, qui rendent un peu de vie à cet lieu totalement anti-naturel. Avec les années, ce rituel est devenu de plus en plus populaire et depuis 5 ou 6 ans, ce jour tend à devenir férié. Une petite foule suit de plus en plus systématiquement chacune des prêtresses, attendant le merveilleux spectacle que constitue cette floraison de nature. Lorsque les prêtresses lancent leurs sorts, les gens applaudissent ou disent quelques prières, ce qui rend ce culte de plus en plus reconnu.

Bien évidemment, les conditions « climatiques » de cette ville artificielle font qu'aucun de ces lieux de verdure ne subsiste plus d'une semaine ou deux (au maximum) avant de faner et mourir, mais il se fait que ça redonne de la joie à de nombreux sigiliens qui s'émeuvent de ce symbole de vie.

## 4. Les Catacombes et les Douze Factols

---

Des rumeurs persistantes prétendent que la porte menant au royaume des dabus existe, cachée quelque part dans les catacombes, ce que les nains d'Outreterre appellent le Seuil de la Montagne. Cette rumeur est un sujet de conversation habituel aux « Douze Factols », une taverne-restaurant située sous les rues de la cité, à côté de la rue de Dossy. Le vestibule se trouve une trentaine de mètres sous le sol d'une cour crasseuse infestée de lierre-rasoir. Il est relié par un escalier à une salle nommée « le Hall des Tempêtes ». Cette pièce compte plusieurs arches de pierre et doit son nom à ses clients : différents



## LES DOUZE FACTOLS

habitants d'Ysgard vociférant et chantant à tue-tête (des einherars, des bariures et autres...). Un escalier mène aux cuisines, mais la plupart des personnes se dirigent plutôt vers la profondeur des catacombes : le hall des Douze Factols : un lieu où jadis les douze Factols de l'époque s'étaient réunis pour prier La Dame d'éliminer les Expansionnistes. Cette salle abrite les fondations du bâtiment (cette réunion dut porter ses fruits, car le Dédale de Timlin apparut peu après). Au plus profond de la construction, il y a le hall des Profondeurs, une pièce remplie de tables accueillant les clients. Dans le hall des Factols, douze statuettes de pierres représentent les factols de l'époque. Chacune mesure environ soixante centimètres de haut.

Dans ces deux salles (le hall des Douze Factols et le hall des profondeurs), il existe des passages menant à diverses salles de rangement et de stockage, mais aussi vers des passages plus profonds et plus anciens.

De temps en temps, des gars qui ont trop bu tiennent à visiter ces passages. Quand ils sortent les armes, on les laisse s'enfoncer dans l'obscurité avec leurs torches. Bien souvent, ils se mettent à crier quand leurs torches sont consumées et on parvient aux retrouver. Mais certains ont totalement disparu et on n'a plus jamais entendu parler d'eux.

### 5. LA ROUE DE LA FORTUNE

L'auberge appelée « La Roue de la Fortune » est l'endroit où les puissants viennent s'engager dans la guerre larvée qui rendra leur vie intéressante. C'est aussi l'endroit où ils pourront déguster les mets les plus fins et savourer les boissons les plus rares. La « Roue » attire aussi une large proportion de sicaires et de voleurs, c'est pourquoi un matois avec une bourse bien pleine devrait penser à recruter quelques gardes du corps pour éviter de finir dans le Livre des Morts (il y a aussi quelques fiélons qui traînent dans la rue juste à côté).

La salle principale est appelée « le bar du Dragon » et n'a rien de commun avec les auberges classiques. Avec la taille d'un grand hall et deux fois son prix, le bar du Dragon doit son nom à l'énorme tête de dragon qui va du miroir derrière le comptoir jusqu'au coin du bar lui-même, où la tête raconte aux clients des histoires de sa vie sur le Plan primaire. La plupart des gens qui se préoccupent de ce fait pensent qu'il y a un sortilège de nécromancie qui fait marcher tout cela. La rumeur dit que le dragon maintient le calme à la Roue à chaque fois qu'un client devient trop gênant. Les invités sont généralement conviés à sortir et à ne jamais revenir ; si cette demande n'aboutit pas, ils se



retrouvent enveloppés dans un nuage de noirceur – le souffle du dragon. D'autres rumeurs prétendent que le dragon est en fait le véritable propriétaire de la taverne, maintenu dans sa forme draconique par une illusion. En réalité, le corps du dragon se trouve sous le balcon, car celui-ci apprécie la compagnie de puissantes créatures.

Les autres pièces, (moins accessibles) de La Roue de la Fortune sont « La Coupe aux Dés », « La Pièce de la Chasse aux Ours » et « La Roue de la Fortune » elle-même. C'est une énorme roue plate en métal, décorée de clous sur ses bordures et d'inscriptions indiquant le résultat obtenu. La roue est maintenue verticalement par un dispositif mécanique permettant de la faire

tourner. Le dispositif en question comporte aussi un morceau de cuir bouilli en son milieu, qui lorsque la roue a fini de tourner indique le résultat en bloquant la roue entre deux clous. (si vous voulez mieux comprendre le mécanisme, regardez Philippe Risoli à la télévision et son fameux jeu : « La Roue de la Fortune ») Les mises sont placées sur une table de bois devant la roue. Les probabilités de gagner sont ridicules, mais l'intervalle gagnant est à 1000 contre 1 ; aussi, il y a toujours un bibard ou un primaire pour tenter désespérément sa chance.

La roue a fait la réputation de la taverne et lui a donné son nom. De ce fait, elle conserve une

certaine dose de nostalgie entre ses murs. Aujourd'hui, seuls les quoquerets ou ceux pour qui l'argent n'est pas un problème tentent de tomber sur l'intervalle doré (l'intervalle gagnant). Autant préciser que l'on ne récupère que rarement sa mise et seule la promesse d'un objet magique en guise de lot (situé dans un demi-interstice) maintient l'intérêt des clients. Le lot change tous les quinze jours. Quelques joueurs, par le passé sont repartis avec un anneau magique, une potion ou une baguette magique. Juste assez pour que les clients misent encore. Un minimum de 10 pièces d'or est nécessaire pour pouvoir tenter de gagner un objet magique.

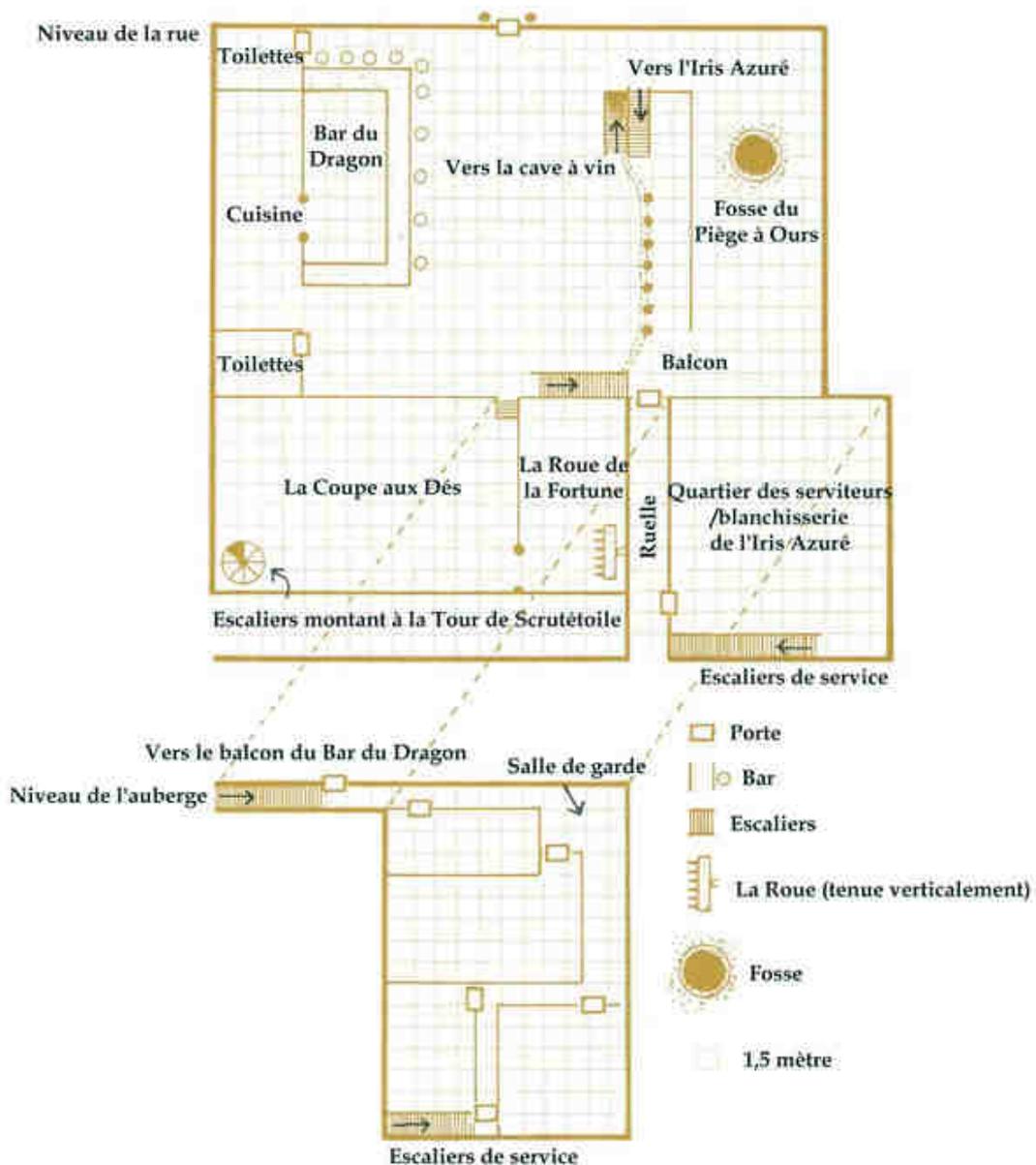
Les joueurs qui parient à la Roue de la Fortune ne savent pas que le jeu est truqué. Bien sûr, celui qui fait tourner la roue paraît anodin, il prétend même être un Greffier. Mais P. Cad Peadle (Primaire/ mâle humain/ magicien niveau 8/ secte des Mathématiciens/ LN) est en réalité un membre des Mathématiciens, une secte de spécialistes des nombres venus de Méchanus. Il connaît si bien les lois des probabilités qu'il parvient à arrêter la roue sur le segment qu'il veut, juste en donnant la bonne impulsion.

De temps à autres, il fait en sorte que Verden, qui

gère l'auberge au-dessus de la taverne, reparte avec un objet magique. Le gérant du pub paye bien Peadle pour le boulot qu'il fait à la Roue (et pour empêcher les tricheurs et les chanceux de gagner trop de jonc). Mais il est venu à Sigil pour trouver des failles dans les lois physiques de la cité, espérant trouver une formule qui lui donnerait contrôle sur les portails. Sa mission implique qu'il gagne un peu de jonc, alors il est content de faire tourner la roue de façon à « arranger » un ami – si vous raquez suffisamment évidemment.

« La Coupe aux Dés » est l'attraction la plus

## LA ROUE DE LA FORTUNE



dangereuse de la taverne, puisque certains riches matois sont de piètres joueurs et peuvent perdre une fortune dans la soirée. Ici, les clients peuvent aussi bien jouer contre la maison que contre d'autres joueurs. Perdre beaucoup de jonc peut être aussi valorisant socialement qu'en gagner, et même peut-être plus. En effet, n'importe qui peut gagner beaucoup, mais peu peuvent se permettre de perdre de grosses sommes. Bien que l'argent ne soit pas très important pour ceux qui peuvent se permettre de participer à ce jeu, ceux qui auraient la mauvaise idée de créer des problèmes s'apercevraient alors de la présence d'un mage rendu invisible accompagné de deux gargouilles.

Un personnage notable de cet établissement est la musicienne albinos répondant au nom d'Estrella (Planaire/ femelle demi-elfe/ Barde niveau 10/ Marqués/ CN), une stupéfiante barde à la peau pâle et aux cheveux brillants des reflets de l'argent le plus pur. Elle prétend venir d'Ysgard, ce qui est vrai, même si elle cache le fait qu'elle en a été bannie et qu'elle est désormais espionne pour le compte des Marqués.

Les manigances sont toujours obscures et secrètes à « La Roue de la Fortune », mais actuellement, tous les joueurs d'importance essayent d'obtenir *la Chronosphère de Lagos*, un artefact rendant son propriétaire immortel sans le transformer en mort-vivant. L'autre soltif que tous les affranchis veulent connaître est l'identité d'Il'kore, une princesse githyanki à la recherche de sa mère exilée, qui avait échappé à la condamnation à mort promise la Liche-Déesse githyanki. Il ne s'agit pas là d'une belle histoire d'amour familial : la princesse veut ramener la tête de sa mère pour prouver sa loyauté envers la Liche-Déesse et obtenir le commandement d'une forteresse astrale.

« La Roue de la Fortune » est un vieux bâtiment qui penche sur les constructions voisines. Ses planchers grinçants sont recouverts de tapis qui empêchent les craquements et les gémissements du bois. Un escalier montant à un premier étage mène à ce qu'on appelle « L'Iris Azuré », une auberge minuscule faite pour les grossiums qui ont trop bu et qui décideraient de passer la nuit là (pour plus de sécurité). D'autres utilisent L'Iris Azuré pour conduire leurs affaires discrètement. Les chambres sont protégées magiquement, de telle manière qu'un cafard qui tenterait de s'y glisser n'y parviendrait pas. Le prix

d'une chambre (quand il y en a une de disponible) débute à 40 pièces d'or la nuit et peut monter beaucoup plus haut.

## 6. L'AUBERGE du BARIAURE DORÉ

---

Trois rues après l'énorme statue d'un primaire quelconque nommé Bigby, à quelques pas de l'Armurerie, l'auberge dite du « Bariaure Doré » sert une clientèle des Plans Supérieurs, de l'Arborée au Mont Céleste. Musique apaisante, lumière tamisée et plats « paradisiaques » rendent ce lieu populaire auprès des plus riches et des plus raffinés des habitants du Quartier de La Dame. Les prix sont fixés en conséquence, bien que de l'argent dépensé dans ce lieu soit toujours de l'argent bien dépensé.

Les tensions entre les aasimons loyaux et chaotiques sont toujours présentes, mais les deux camps savent rester courtois et la violence en ces lieux est extrêmement rare. Les choses qui ne peuvent visiblement pas être réglées d'une autre façon conduisent à des combats livrés dans le ciel de Sigil, où les champions de lumière de la Loi et du Chaos combattent jusqu'à « la première terre ». En clair, lorsqu'un de ces combattants volants est projeté à terre, il perd le combat.

Les plus importantes sources de tensions viennent des fiélons qui, occasionnellement, pris de nausée par tout ce « Bien » dégoulinant, interrompent la douce musique par des jurons proférés à l'encontre des clients de l'auberge, quelques cris exaspérants ou des sorts gênants tels que *nuage puant* ou autres. En dépit de l'envie d'en découdre qui remue les deux côtés, les vrais combats sont rares car aussi bien les aasimons que les fiélons craignent la colère de La Dame. Généralement, les fiélons se contentent de rester sur le pas de la porte pour narguer leurs adversaires, qui doivent juste faire montre de beaucoup de patience, jusqu'à ce que les fiélons se lassent et s'en aillent.

Le portier a donné son nom à l'auberge. Dorémane est un bariaure élégant qui semble avoir du sang de Léonal. (Planaire/ mâle bariaure/ guerrier niveau 12/ Adorateur de la Source/ Neutre Bon). Plus poli et modéré que la moyenne de ses pairs, il est assez direct pour dire en face à un deva qu'il a trop bu et qu'il se montre irrespectueux envers les autres clients. Heureusement pour lui, sa voix est assez persuasive pour ramener n'importe qui à la raison.

## 7. Le Palais du Bouffon

Couvrant autant de surface que le Grand Bazar, la Fonderie et la Ruche réunis, Le Palais du Bouffon, autrement appelé La Cour des Douleurs est un terrain neutre de rassemblement pour les riches et les puissants. Dommage que trop peu d'entre eux viennent pour remplir ces grands halls vides – car cela pourrait permettre à quelques voleurs rusés et sans le sou de leur dérober suffisamment de jonc pour vivre tranquillement toute leur vie. En vérité, le palais du Bouffon est une espèce de lieu fantôme plein d'escaliers qui ne mènent nulle part et de grands corridors vides. Seuls les dabus se sentent vraiment chez eux ici, même si on les a vus quelques fois jeter des regards inquiets par-dessus leurs épaules.

Le jour de vacances annuel se nomme « Grace » et est célébré par un bal costumé tenu dans le fantastiquement grand Palais du Bouffon. Toute l'élite sociale – et tous ceux qui veulent les voir ou être vus par eux – attend cet événement. Plus d'un millier de personnes se pressent à ce gala, qui est offert chaque année par une famille différente. Il n'est pas surprenant de voir que c'est une espèce de concours et chaque famille veut faire mieux que celle de l'année précédente. Chaque bal est donc plus somptueux et plus grand que celui de l'année passée.

La rumeur court que le palais aurait subi l'invasion de rats-crânes, ce qui a stoppé net tout commerce dans l'enceinte du bâtiment, les marchands ayant juré de ne pas revenir tant que la vermine n'aurait pas disparu. Personne n'a vu les dabus se préparer pour une extermination quelconque, aussi, il est possible que le Bouffon de La Dame ait quelqu'un d'autre à l'esprit pour accomplir cette tâche.

Le Palais du Bouffon est aussi la base d'Autochon le sonneur de cloches, qui dirige la plupart des courriers sigiliens.

## 8. La Forge de Traban

Située dans une rue perpendiculaire au marché diurne, juste en face de la Prison, cette forge qui crache constamment de la fumée produit de belles armures non magiques. Le vénérable Traban (Primaire/ mâle nain/ guerrier niveau 1/ Loyal Bon) s'est spécialisé dans les armures de plates ornementales telles qu'en portent les chevaliers lors des parades ou



pour célébrer leurs victoires. Il ne travaille que sur commande et ses armures coûtent de cinq à mille fois plus que la normale, en fonction du temps qu'il passe aux fabriques.

Traban est assisté par son fils, Traban Junior (312 ans), son petit-fils Tarholt (205 ans), son arrière petit-fils Tarholt Junior (138 ans) et un ogre qu'il a adopté, Mange-Clou. Ce dernier, qui vit avec la famille de Tarban depuis qu'il est devenu orphelin (à l'âge de 2 ans), est un sujet d'expérience de Tarholt, qui se demandait si un ogre élevé à la manière naine pourrait devenir quelqu'un de bien. Jusqu'à présent, Mange-Clou n'a jamais tué personne. La famille est arrivée de Krynn il y a près de 120 ans, lors d'un petit exode nain en direction d'Outreterre. Traban a déplacé sa forge pièce par pièce. Il n'a aucune intention de revenir un jour dans le Plan Primaire, bien que tous ses descendants aient envie de revoir leur plan natal.

## 9. La Fontaine chantante

D'abord, on entend la musique : des tonalités douces et calmes résonnant à travers le Quartier de La Dame aux oreilles de chacun, les invitant à s'approcher. Derrière la musique, résonnent des ballades oubliées, chantées par une douce voix de soprano toujours en parfaite harmonie avec la mélodie. Alors que l'on progresse dans le Quartier, la magnifique voix et l'hypnotisante musique se font plus fortes, plus claires, alors que cette symphonie éthérée amène les curieux jusqu'à sa source : la Fontaine Chantante.

La fontaine se situe entre les Cours de Justice, le Palais du Bouffon et la taverne des Douze Factols. C'est une véritable merveille : au-dessus d'un bassin de pierre circulaire d'une trentaine de mètres de diamètre, s'élèvent vers le ciel une douzaine de petits bassins de métal. L'eau coule en cascade d'un bassin à l'autre pour enfin se déverser dans le plus grand. Ils résonnent tous d'une même et unique mélodie, mêlant délicatement violons et chants, rappelant à

certains moments ce que l'on peut entendre au paradis. Que la musique fasse de l'effet ou non sur son auditeur, c'est Marianne la Noire elle-même qui est vraiment importante. C'est elle qui peut voir – en réalité entendre – l'avenir de ceux qui s'abreuvent à la fontaine.

Personne à Sigil ne se souvient d'un temps où Marianne n'était pas la gardienne de la Fontaine (en fait, certains s'en souviennent, mais n'en parlent pas). La prêtresse de Bragi est un peu fantomatique, elle semble avoir une trentaine d'années. Sa peau est d'un blanc de lait et brille des reflets du bassin (certains pensent que l'eau de la fontaine agirait comme un *élixir de jeunesse*, bien qu'une telle chose n'ait jamais été prouvée). Gracieuse et souple, la prêtresse glisse comme un feu-follet dans un ample manteau blanc. Sa chevelure de lin coule comme un champ de maïs jusque dans son dos. La vérité est que seuls ses grands yeux – dont la pupille et l'iris partagent un même noir d'ébène – justifient son nom.

Lorsque les plumes d'un vert-gris pâle des pigeons de Sigil tombent dans le bassin – troublant la parfaite mélodie avec des accords plaintifs et stridents – Marianne les ramasse et les sèche. A l'occasion, elle en offre une à une personne qui écoute la musique ; c'est toujours un honneur de recevoir un tel présent. En général, elle accroche les plumes à son manteau ou les

met dans ses cheveux. Lorsqu'il fait chaud et que les pigeons viennent en masse autour de la fontaine, Marianne est tellement recouverte de plumes qu'on a du mal à croire qu'il s'agit d'une femme.

Certains disent que Marianne est plus qu'une humaine. Sa voix est aussi enchanteresse que celle d'une sirène. La chasseuse Adamok Ebon la compare au son hypnotique des baleines et des Requins-chanteurs qui nagent dans le Fleuve Océan.

C'est en tant qu'adoratrice de Bragi, divinité du chant, que Marianne compose de magnifiques ballades s'accordant avec la musique du bassin. Quelquefois, elle agrmente ses prestations de sortilèges qui captivent son public toute la chanson durant. Même sans sorts, elle attire des foules chaque jour.

La prêtresse se considère comme une amuseuse publique ; elle dépend de son auditoire pour vivre. Pour quelques sous, elle devine le futur de quiconque boit dans la Fontaine (elle peut, si besoin est, lancer un sort de *purification de l'eau*). Marianne possède aussi, accrochée à sa ceinture, sous son manteau, une louche en argent grâce à laquelle on peut boire plus aisément.

Lorsqu'ensuite celui qui a bu ouvre la bouche pour parler, à la place de mots résonne une merveilleuse musique similaire à celle émise par la fontaine. Ceux qui n'ont encore jamais vu cela s'exclament généralement d'étonnement mais Marianne les fait taire d'un geste de la main. Après quelque temps, Marianne entend le futur des clients et leur chuchote à l'oreille. Une donation de 5 pièces d'argent permet de connaître des renseignements pour la prochaine journée, de 25 pièces la semaine suivante et de 50 pièces, le mois suivant.

Comment cela marche-t-il ? C'est avec un air doux et mystérieux que Marianne sourit quand on lui pose la question. « *La connaissance appartient à Bragi* » murmure-t-elle quelquefois, « *il la partage simplement avec moi.* » Certains matois ne se satisfont pas de cette réponse. Quelques-uns pensent



qu'elle est en fait une incarnation des Nornes, ces divinités nordiques qui demeurent dans l'Outreterre. Ces mêmes lascars pensent que la Fontaine est reliée d'une quelconque façon à la « Roue de Urd des Nornes – peut-être par un portail au fond du bassin (cependant personne n'en est jamais sorti). Ceux qui croient cela s'avisent de ne jamais croiser la route de Marianne et surtout de ne jamais boire à la fontaine, car leurs pensées pourraient être une offense pour les Nornes (les histoires concernant la Roue de Urd dissuadent à peu près tout le monde).

Il faut quand même dire que tout le monde ne considère pas la lumineuse jeune femme comme une menace. Chaque foule comprend quelques biges désireux d'acheter le futur avec quelques pièces. Bon nombre de personnes, spécialement ceux qui ont un procès aux Cours de Justice, qui se situe juste à côté, le font juste parce qu'ils pensent que ça va leur porter chance. Le fait est que, « chanter avec la fontaine » est devenu une espèce de rituel pour beaucoup de voyageurs qui passent dans le Quartier de La Dame, particulièrement lorsqu'ils ont besoin de chance. La douceur de Marianne, sa façon d'aborder les gens lui garantissent des revenus toujours en augmentation ; lorsqu'elle sourit, chaque bige a l'impression que c'est à son adresse.

Quelquefois, un des sourires ou une des chansons de Marianne s'adresse véritablement à un matois en particulier. Les espions opérant au sein de la Cage utilisent souvent Marianne pour passer ou recevoir un message qu'elle camoufle dans une de ses ballades. Par exemple, un aventurier pourra recevoir un message qui n'aurait peut-être pas été si simple à recevoir par le biais d'un courrier normal. Les célestes qui vendent de façon cachée des armes pour les besoins de la Guerre Sanglante – Koe, Tripicus et Cirily – font passer par la prêtresse des messages secrets à leurs clients, à leurs fournisseurs et autres intermédiaires (c'est grâce à eux que Marianne a obtenu la *masse sacrée intense* qui pend actuellement à sa ceinture). La prêtresse demande peu en échange de ses services, persuadée que transmettre des connaissances à travers les chansons est une bonne façon de servir Bragi. Bien entendu, elle n'accepte pas de travail venant de lascars mauvais, utilisant au besoin un sort de *connaissance des alignements* pour mieux connaître un employeur potentiel.

La plupart des matois qui se trouvent dans la foule ne pourraient pas comprendre les messages secrets de Marianne, même s'ils en savaient assez pour essayer. La prêtresse enterre ses messages sous tellement de métaphores et d'images que même ceux à qui le message est destiné ne comprennent pas toujours. Bien qu'elle ne cherche pas à confondre ses auditeurs, leur perplexité amène souvent sur les lèvres de Marianne un léger sourire (après tout, si un matois n'est pas assez malin pour comprendre le message, il n'est pas de son devoir de les éclairer plus).

Avec le jonc qu'elle collecte grâce à ses prédictions, Marianne s'achète un repas et loue une petite chambre chaque après-midi à l'une des nombreuses auberges qui se trouvent dans les environs de la Fontaine Chantante. Depuis peu, son auberge préférée est « la Perruque Poussiéreuse », une pension où juges et avocats se reposent avant leurs tâches matinales. Le fait est que le propriétaire de l'auberge, Bialla (Planaire/ mâle demi-elfe/ niveau 0/ Adorateur de la Source/ LN), garde toujours une chambre pour sa camarade de faction, que Marianne se montre où non.

Peu importe où elle demeure, chaque matin la prêtresse prend ce qui lui reste de jonc et elle se rend dans la Ruche, où elle le donne aux pauvres ou aux artistes Mornés qui composent diverses pièces musicales, à la recherche de leurs muses. Elle a l'habitude de mettre quelques dizaines de pièces dans le chapeau des jumeaux Fensir, Morvun et Phinéas. Morvun est sûr que Marianne est attirée par ses vers si profonds, mais c'est l'accompagnement musical ô combien mélancolique de son jumeau qui retient l'attention de la jeune femme.

Une fois qu'elle a vidé ses poches, Marianne retourne à la Fontaine Chantante dans le Quartier de La Dame. Là, elle enlève les plumes de pigeons de l'eau, préparant l'arrivée des spectateurs de cette nouvelle journée.

La prêtresse entretient de plus ou moins bonnes relations avec les commerçants du voisinage, excepté avec un lascar en particulier – Autochon le Sonneur de Cloches. Au début, lorsque Marianne a appris les insultes que lui adressait cet Indé, elle a pensé qu'il lui reprochait le bruit qu'elle faisait (ce qu'il reproche à peu près tout le monde en fait). Autochon doit en fait supporter en permanence d'être une vraie cloche ambulante (ceci est dû à la malédiction du Temple des



Abysses réduite par l'armure que lui a « offerte » Shemeshka la Maraudeuse). Bien sûr, c'est un solitif pour la plupart des gens du Quartier ; ils savent juste qu'Autochon a une migraine perpétuelle et qu'il apprécie le calme. Mais la vraie raison pour laquelle il n'aime pas Marianne, ce n'est pas qu'elle chante, mais plutôt ce qu'elle chante. Lorsqu'elle transmet des secrets par ses chansons, Autochon considère que c'est au déficit de son affaire de courrier (après tout, n'a-t-il pas le meilleur réseau de courriers de Sigil ?) Qui plus est, le fait que Marianne n'ait pas d'entreprise réelle (elle n'a pas pour but de gagner de l'argent) fait qu'Autochon ne peut pas la pousser à la banqueroute (à l'inverse de ses précédents concurrents).

Marianne est sur ses gardes vis-à-vis d'Autochon ; elle est quasiment sûre qu'il est (lui ou un des ses pions) responsable d'un bon nombre de problèmes qui ont empoisonné son existence. Par exemple, il y a peu, alors qu'elle rentrait de « La Perruque Poussiéreuse », elle retrouva la Fontaine Chantante complètement remplie de plumes. Un petit son étouffé provenait seulement du bassin habituellement

si magnifiquement bruyant. Le fait que les plumes qui encombraient le bassin n'appartenaient pas seulement à des pigeons mais aussi à des sympathétiques, des wastrels et d'autres espèces inconnues à Sigil montrait qu'il s'agissait d'un mauvais coup.

Nonobstant, cela n'arrêta pas longtemps Marianne qui fut très rapidement aidée par son public pour enlever les plumes du bassin. Les marchands du coin donnèrent aussi un coup de main non négligeable (la Fontaine est bonne pour le commerce). Quand la fontaine fut nettoyée, les gens dirent que jamais sa musique n'avait été aussi belle.

Malheureusement, Autochon n'est pas le seul à venir troubler la prêtresse. Le baratineur en chef Harys Hatchis est toujours malvenu pour un spectacle aussi public que celui-ci. Cet homme est si excité, si enthousiaste, qu'il arrive à la longue à mettre Marianne sur les nerfs. Une ou deux fois par jour, il se faufile dans la foule pour voir Marianne de près ; Elle sait toujours quand il est là,

juste par les exclamations dont il ponctue les fins de chansons. Il est toujours le plus repérable dans une foule, il met ses bras en l'air durant les chansons et bouge sur le rythme de la musique. Il essaye de convaincre Marianne d'accepter de travailler pour lui (il voudrait qu'elle fasse de la publicité pour lui dans ses chansons). Bien qu'elle ne prenne pas ça pour un compliment, il ne cesse de lui dire qu'elle pourrait vendre de la vertu à un deva.

Bien qu'elle passe ses journées en public et qu'elle soit parfaitement chaleureuse, c'est plutôt une solitaire. Ceux qui ont pu plonger leurs yeux dans les siens prétendent y avoir vu l'éternité, l'éternité et le Multivers entier. Ses yeux sont son lien avec le défilement du temps et le secret de ses prévisions.

Avant son actuelle incarnation, Marianne – une Homme-Dieu qui croit que la vraie ascension ne se fait qu'après plusieurs vies – était un dauphin qui nageait dans le Fleuve Océan. Les dauphins ou les requins-chantants de ce légendaire cours d'eau sont connus pour leurs chants, qui, une fois décodés, donnent des

connaissances sur les plans et beaucoup de sagesse. La Fontaine Chantante est elle-même liée aux douces eaux d'Océanus – ce qui lui donne ses propriétés magiques. Bien que la prêtresse croie sincèrement que ses pouvoirs de divination lui viennent de Bragi, il lui arrive d'être hantée par des rêves de sa vie passée.

### ..... Marianne la Noire

**Localisation** : à la Fontaine Chantante, dans le Quartier de La Dame

**Personnalité** : théâtrale, charismatique, gentille.

**Comportement** : Marianne la Noire se présente comme une femme intelligente et mystérieuse qui parle doucement. Elle attire les passants avec son chant, et sait « travailler la foule » à la manière d'une oratrice avertie.

**Combat** : si elle est attaquée, elle se protège avec une *peau d'écorce* et tente de dissuader son agresseur avec *immobilisation de personne*, saisissant sa *masse sacrée intense* si nécessaire. Si elle est attaquée en public, un admirateur (guerrier niveau 1d6+2) viendra à son secours dans 75% des cas.

**Marianne la Noire, femelle humaine ; prêtresse de Bragi niveau 5, Planaire, Adorateurs de la Source, humanoïde de taille M ; FP 5 : DV 5d8+5, pv 35 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 16 (pris au dépourvu 15, contact 11) ; attaque au corps-à-corps +5 (*masse sacrée intense* +2, 1d8+1d6 contre les morts vivants et 2d6 contre les Extérieurs Mauvais, 20/x2+1d10 contre les morts-vivants, +2d10 contre les Extérieurs Mauvais) ; Attaques spéciales : renvoi des morts-vivants, sorts, pouvoir de divination, ; Particularités : capacité de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL N.**

**Jets de sauvegarde** : réflexes +1, vigueur +4, volonté +6.

**Caractéristiques** : force 10, dextérité 12, constitution 12, intelligence 13, sagesse 16, charisme 16.

**Compétences** : art de la magie +4, concentration +4, connaissance (histoire) +4, connaissance (mystères) +4, connaissance (nature)+4, connaissance (plans)+4, connaissance (religion)+4, diplomatie+6, premiers secours+6,

**Dons** : extension de durée, amélioration des créatures convoquées, création d'armes et d'armures magiques.

**Sorts** (5/4+1/3+1/2+1, NLS 5 ; DD 13+niveau de sort): 0ème niveau : *assistance divine*, *détection de la magie*, *lumière*, *soins superficiels*x2; 1er niveau : *enchevêtrement* (d), *injonction*, *bénédictio de l'eau*, *perception de la mort*, *sanctuaire* ; 2ème niveau : *bouclier* avec extension de durée, *peau d'écorce* (d), *soins modérés* x2; 3ème niveau : *respiration aquatique* (d), *peau d'écorce* avec extension de durée (actif), *panoplie magique* (actif).

**Capacités de prêtresse** : renvoi des morts-vivants (6/jour, 1d20+5), Domaine de l'Eau (intimidation des créatures du feu, 6/jour, 1d20+5), Domaine de la Flore (intimidation des plantes, 6/jour, 1d20+5).

**Possessions** : *masse sacrée intense* +2 (32312 p.o.), louche en argent (5 p.o.).

**Capacités de faction** : bonus de +2 aux jets de compétences sociales vis-à-vis des planaires ; pouvoir de divination (selon la volonté du MJ, ce pouvoir d'Homme-Dieu peut révéler de grands secrets du Multivers ou simplement de petits détails anecdotiques).

**Faiblesses de faction** : impossible d'être rappelé à la vie ou ressuscité ; en cas de décès, peut être automatiquement réincarné en une race jouable ; -1 à tous ses jets de sauvegarde du fait qu'elle est prêtresse d'un dieu spécifique.

## 10. La Bibliothèque de La Dame



Cette grande tour plantée au beau milieu du Quartier de La Dame paraît infinie. Elle est le dernier lieu où La Dame soit apparue, peut-être est-ce la raison de son nom ?!

Ce lieu est tenu par les dabus, qui vérifient que les grattes-papiers n'emportent pas avec eux les précieux volumes qu'abrite la tour.

Chaque étage est axé autour d'un escalier en colimaçon central. A chaque étage, il n'y a rien d'autre que des livres et des parchemins.

Il semblerait qu'il y ait également des portails menant vers d'autres réserves de livres.

Contrairement aux quartiers généraux de factions, tout le monde peut accéder à cette bibliothèque, pour un coût d'entrée de 20 pièces d'or par jour.

Il n'y a cependant pas de classements repérables et il faut souvent plusieurs jours pour trouver ce qu'on cherche.

## II. Le Bas-Quartier

On dit que cette partie de la ville n'est pas un quartier à proprement parler – argument qui ne tient pas compte du fait qu'il n'existe pas de définition des quartiers à Sigil. Il est certain que le Bas-Quartier a vu sa taille diminuer au fil des ans. Les plus vieux habitants de Sigil se rappellent l'époque où il incluait encore l'Armurerie et la Morgue (que les plus jeunes placent respectivement dans le Quartier de La Dame et dans celui de la Ruche). Quelles que soient ses frontières, tout le monde est d'accord pour dire que la Grande Fonderie se dresse en son centre. Elle est entourée de petits entrepôts dépourvus de lumière, de fabriques enfumées, de forges aux tintements sonores et de tout un tas d'autres petits ateliers. C'est ici que sont regroupés la plupart des artisans de la ville.

Ce quartier tire son nom du nombre de portails vers les Plans Inférieurs que l'on y trouve et qui ont affecté sa nature de sorte que son atmosphère semble toujours contenir plus de fumée, de vapeur et de cendres qu'elle ne le devrait. Le Bas-Quartier vomit la plupart des brouillards qui s'abattent parfois sur la ville, telles des couvertures jaune brunâtre de gaz sulfureux et empoisonnés qui s'accrochent aux vêtements pendant des jours d'affilée.

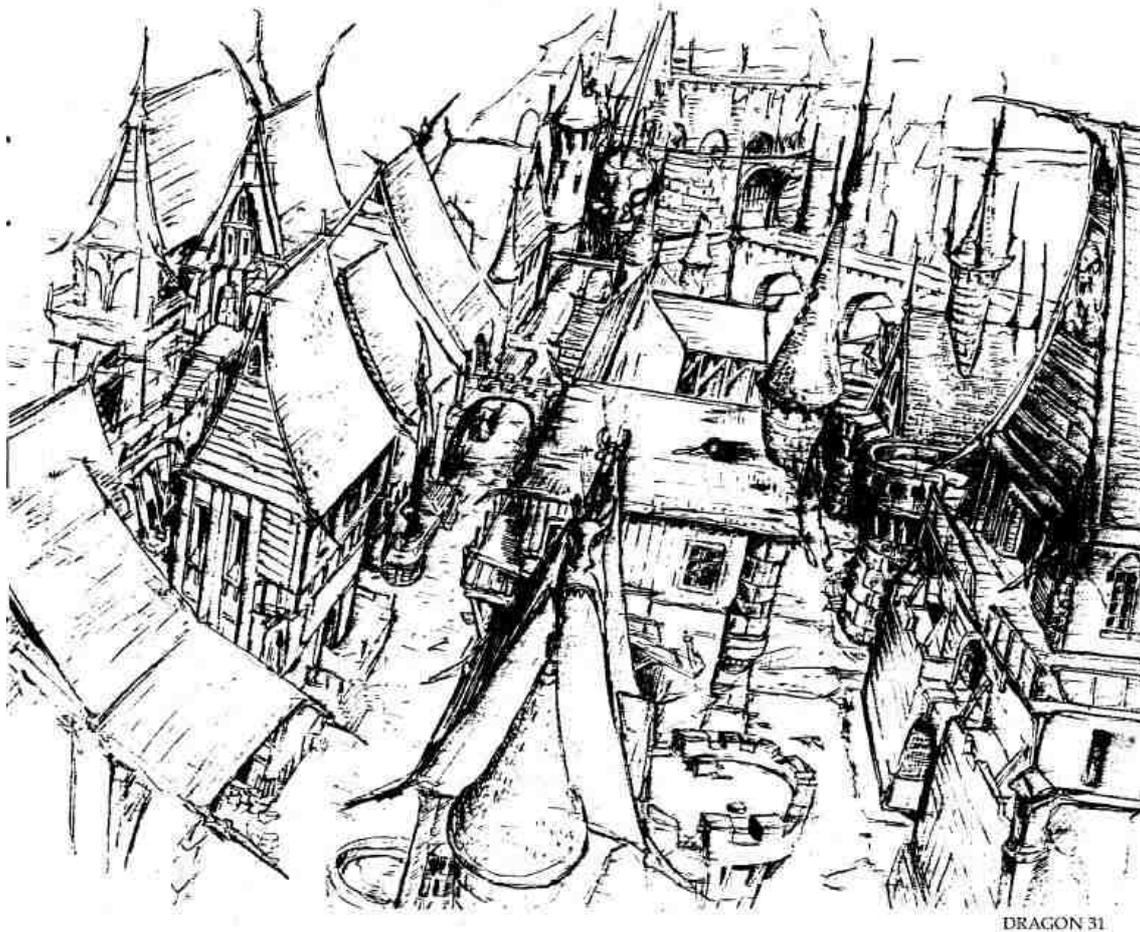
Un matois qui reste trop longtemps dans le Bas-Quartier commence à avoir la voix rauque et les yeux larmoyants. Au bout d'un moment, sa peau a absorbé assez de pollution pour prendre une teinte malade. Ses yeux se creusent et s'assombrissent, tandis que ses cheveux se décolorent. Le Bas-Quartier est le seul endroit de la ville dont on puisse deviner qu'un péquin est originaire rien qu'en le regardant. Les habitants du Bas-Quartier sont généralement renfermés et têtus. La plupart des artisans pensent posséder des secrets de fabrication et ils se méfient systématiquement des étrangers – y compris lorsque ceux-ci sont leurs clients. Et le nombre de créatures des Plans Inférieurs qui hantent les gargotes et les hôtels borgnes du quartier, ou d'azimutés qui se faufilent hors de la Ruche la nuit pour venir rôder dans les rues n'arrangent en rien l'humeur des riverains. Les patrouilles de l'Harmonium ne sont guères nombreuses ici et la plupart des habitants pensent qu'ils doivent prendre soin d'eux-mêmes tout seuls.

Il faut rajouter que les gens ne sont pas les seuls à souffrir de la morsure de l'industrie du quartier. Ces fumées épaisses sont si banales pour certains Cageux que ceux-ci les ont différenciées par des noms (tout comme les Primaires distinguent les différentes conditions climatiques) : les fumées de bois, les fumées de viande (venant des abattoirs), les piqueoieil (les fumées des alchimistes), les fumées de cercueil (ou fumées de toux, les odeurs d'herbes brûlant dans des pipes bon marché), les fumées de métal (venant des manufactures et autres forges) et les fumées de cuisine. Les fumées et les cendres du Bas-Quartier sont plus faciles à identifier que toutes les autres du fait de leur immanquable morsure acide. La crasse et le soufre des feux du Bas-Quartier recouvrent chaque centimètre de libre, faisant des plaques noires dans la pierre et oxydant le métal. La plupart des statues et des tuiles sur les toits sont entièrement mangées en 40 ou 50 ans. Les statues doivent être enchantées contre la corrosion.

En dépit de la création constante qui anime le quartier des forges, depuis la destruction du temple d'Aoskar (une Puissance présumée morte et flottant dans l'Astral), le Bas-Quartier a diminué. Bien sûr, la chute d'Aoskar a été au bénéfice des Athars – qui pensent que tous les dieux sont des faiseurs – qui ont élu leur quartier général sur les décombres du lieu de prière des fidèles d'Aoskar, aujourd'hui appelé le Temple Ruiné.

Bien que le Quartier ait sensiblement rétréci depuis quelques décennies, il demeure plus grand que le Marché ou le Quartier des Guildes.

Si quelqu'un demandait « *dans lequel des quartiers vit le peuple de Sigil ?* » la réponse la plus juste serait bien entendu, dans tous les quartiers. Cependant, la moitié du temps, on répondra : « *dans le Bas-Quartier* ». Et ce, probablement pour deux raisons. La première, c'est que tous les autres quartiers sont connus pour autre chose que leurs résidences – pas le Bas-Quartier. La seconde, c'est que selon à qui l'on demande, l'expression « le peuple de Sigil » peut être pleine d'un certain sens. Un habitant de la Cage typique pensera que l'on ne parle ni des factols, ni des riches, ni des guerriers qui sont une importante part



de Sigil. On parle des gens ordinaires qui vivent dans le Bas-Quartier.

Le quartier est divisé en secteurs qui sont probablement les plus variés et les plus intéressants de Sigil. Bien sûr, l'air est parfois nocif, les rues sont crasseuses et dangereuses et les gens ne sont pas toujours accueillants – mais au moins, ça n'est pas la Ruche.

Il est à noter que des endroits comme le swordhold ou la majeure partie du secteur du Temple Ruiné sont plutôt agréables. L'air y est plus respirable et les gens y sont raisonnablement amicaux (bien qu'un peu réticents avec les étrangers).

## 1. Données générales

### ..... Bâtiments et rues

De grandes bâtisses aux formes biscornues, aux toits pleins de piques et de lames, mélangées avec des maisons qui ressemblent presque à celles qu'on peut

trouver sur le Plan Primaire. Le Bas-Quartier est assez représentatif du côté bigarré et cosmopolite de Sigil.

La plupart des rues étroites et sinueuses sont assez sûres durant la journée. Les matois avisés ne s'y attardent pas la nuit, cependant.

### ..... Les secteurs

**Le secteur de la Fonderie** : on imagine aisément ce que le quartier ouvrier doit être. L'air y est plus épais qu'ailleurs et le labeur impose son rythme à des vies très monotones.

**La Petite Bytopie** : collée au secteur de la Fonderie se trouve la « Petite Bytopie », un endroit plein de gnomes et de gens qui leur ressemblent. Ils accomplissent leur labeur quotidien, récoltent leurs honnêtes rémunérations journalières et rentrent chez eux sans ennuyer personne. Les gens d'ici aiment les choses telles qu'elles sont et ne cherchent pas à troubler cet ordre.

**Gurincraag** : Gurincraag est un petit pâté de maisons à côté de Petite Bytopie, bien que les

habitants de ces deux communautés ne se mélangent que rarement. Gurincraag veut dire « montagne naine » dans une langue naine d'un quelconque monde primaire et c'est probablement ironique. Bien que la population soit majoritairement naine, ce pâté de maisons n'a rien de commun avec la grandeur d'une montagne naine. Le secret, c'est que ces maisons ne sont qu'une façade, car cet endroit s'étend dans les profondeurs de Sigil, dans des cavernes faites par les nains d'une élégance et d'une majesté assez surprenantes. Les nains ne montrent pas leurs travaux et les nouveaux venus (fussent-ils des nains), ne voient de ce pâté de maisons que la surface.

**Le secteur du Temple Ruiné** : de ce secteur, on peut seulement dire qu'il n'attire pas grand monde. Personne ou presque ne voudrait habiter auprès de cet endroit maudit.

**Les Portes de l'Enfer** : le très impopulaire coin des « Portes de l'Enfer » est situé autour de trois portails menant à Baator. La chanson veut que toute la zone soit contrôlée par un unique baatezu (un diantrefosse nommé Mirshaz, bien que d'autres disent que c'est Fesneur). Ordinairement, Les Portes de l'Enfer sont le siège de groupes formant des alliances diverses pour obtenir le pouvoir. Les baatezus (et les mortels qui aiment à vivre près des diables) ne semblent pas mettre le moindre frein à leur amour pour la politique et les luttes de pouvoir. De nombreux experts baatezus ont émis de sérieux doutes quant à la présence permanente d'un diantrefosse à Sigil.

**La Rue de l'Engrenage** : située non loin des Portes de l'Enfer, mais plus proche de la Grande Fonderie et du Temple Ruiné se trouve la Rue de l'Engrenage, un repaire de modrones. Cette prolongation incongrue de Méchanus juste au milieu de la Cage déstabilise certains lascars, avec ces modrones qui chancellent de case en case, plus bornés les uns que les autres. C'est une zone accueillante, où l'on peut trouver toutes sortes de mécanismes bien faits, d'horloges bien réglées... Mieux encore, si un péquin ne peut empailler personne par ici, il ne peut pas non plus l'être. Les modrones assurent leur propre sécurité, ce qui en fait un endroit tranquille. Ceux qui ont des vues chaotiques devraient oublier leurs plans ici, car ils ne pourront rien gagner.

#### ..... Conditions physiques

Les vapeurs nocives du Bas-Quartier estropient ou au moins ralentissent ceux qui respirent l'air du quartier. Un PJ exposé à cela doit réussir un JdS vigueur DD15 contre les poisons.

Ceux qui réussissent ne perdent rien et ne subissent que la puanteur.

Ceux qui échouent ont un malus de -1 à leur force et à leur dextérité pour la durée de la brume ; n'importe quel effort exténuant requiert un JdS vigueur DD18, sans quoi, le personnage est pris d'une toux sanglante qui l'empêche de lancer des sorts et donne des malus de -3 au toucher et aux dégâts pour 1d6 rounds – assez longtemps pour faire la différence entre la vie et la mort.

La plupart de ces brumes durent un jour ou deux avant que le vent ne les balaie ; les anciens se rappellent de certains étés très chauds et calmes où le brouillard nocif s'était tellement épaissi qu'il était devenu tout simplement irrespirable.

#### ..... Habitants

Ce sont les « gens normaux » qui habitent ici – ceux qui vivent à la sueur de leur front, à la force de leurs bras et à l'habileté de leurs mains. Ils aiment parler et négocier leurs informations, qui sont les meilleures de la Cage.

Le Bas-Quartier est le lieu ultime en terme de « melting-pot » à Sigil. Ce mélange va des créatures des enfers (il y a de nombreux portails vers les Plans Inférieurs ici), jusqu'aux célestes – mais il y a aussi des githzeraïs, des tieffelin et des bariaures, qui égalent le nombre d'humains, d'elfes, de nains, de gnomes, de demi-elfes, de modrones et de pas mal d'autres races.

#### ..... Qualité et prix des biens et des services

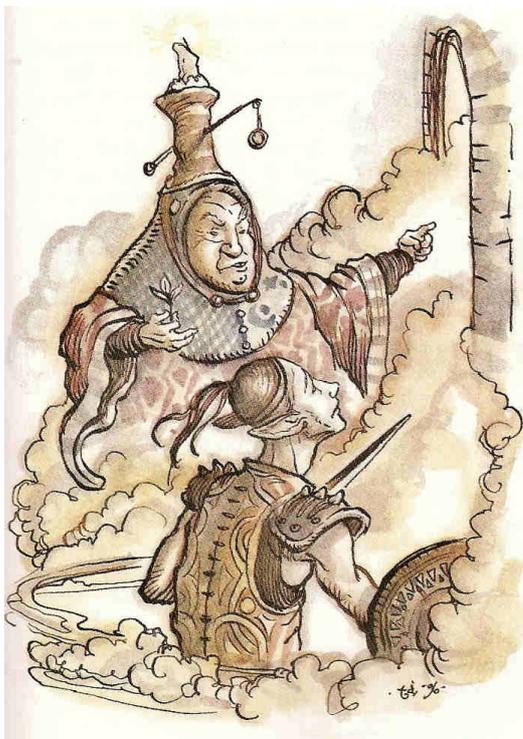
Mis à part ce qui est nécessaire pour vivre (la nourriture, les vêtements et autres), le Bas-Quartier n'a pas grand chose à offrir. Les prix sont bas et si les objets sont fonctionnels, le côté esthétique n'est pas ici une priorité.

Une nuit de sommeil peut coûter de 3 p.a. dans certaines pensions à la limite du Fossé, jusqu'à 15 p.o. dans les auberges du côté du Quartier de La Dame.

Un mauvais repas dans les soupes mobiles et les cantines pour ouvriers coûtera 5 p.c., mais un vrai bon

repas dans une auberge jusqu'à 5 p.o. dans les secteurs les moins enfumés.

### Vivre dans le Bas-Quartier



Il est évident que par rapport aux standards, la vie n'est pas facile dans le Bas-Quartier, mais il y a des tas d'endroits pires dans le Multivers et pas mal d'entre eux se trouvent à Sigil. Les autochtones persévèrent dans leur labeur pour dépasser leur condition avec dignité et parfois même avec honneur.

Une fois qu'un péquin s'est habitué aux fumées produites par les forges, les portails vers les Plans Inférieurs et Dieu sait quoi encore, la vie n'est pas si désagréable dans le Bas-Quartier. Quand l'air se purifie un peu, les rues sont fréquentées par une foule de gens qui vont et viennent vaquant à leurs petites affaires, quelles qu'elles soient. Une lavandière peut prendre quelques minutes pour jacasser avec ses voisins à propos des dernières rumeurs du quartier. Un marchand peut flâner dans la rue en vendant quelques boissons et mets qu'il conserve dans des paniers recouverts de tissus (qui protègent leurs contenus des dépôts de suie et autres saletés). La plupart des gens, cependant, ont une destination.

Les endroits où l'on se regroupe naturellement sont les tavernes et autres échoppes de restauration rapide, où un lascar peut se désaltérer. Bien que cela soit rarement leur fonction première, ces établis-

sements accueillent parfois des musiciens et autres artistes.

Même dans leurs maisons, les habitants de ce quartier font la cuisine et continuent de travailler. Souvent, de multiples familles partagent la nourriture. Celle-ci est rarement luxueuse, mais elle est bien préparée. La plupart des gens savent ici comment préserver leur maisons des odeurs du dehors, rendant ces endroits agréables, même s'ils sont simples et peut-être un peu exigus.

« *Ce n'est pas parce que nous vivons au milieu de la saleté que nous devons nous-mêmes être sales* », disent les mères du Bas-Quartier à leurs enfants. Il y a plus de chances de faire des affaires honnêtes ici que dans le Quartier de La Dame, dans la Ruche, ou dans le Quartier du Marché. Puisqu'ici on vit de sa réputation, on ne fera que des affaires honnêtes.

Bien sûr, si cette description paraît un peu trop rose pour un endroit connu pour son atmosphère putride et ses portails pour les Plans Inférieurs, un péquin peut toujours aller voir dans le pâté de maisons que l'on appelle « Les Portes de l'Enfer », ou quelques endroits comme « le Passeur du Styx » ou « les Dix Fosses » ; il est difficile en ces lieux de nier l'influence des plans démoniaques.

### Localisation des autorités

L'Harmonium tient une base à côté de la Grande Fonderie sur le Chemin des Tavernes, pour y surveiller les fauteurs de trouble et autres alcooliques.

### Puissance dominante du quartier

S'il y a une Puissance dominante dans le Bas-Quartier, c'est assurément la rumeur. Elles courent très vite ici, même par rapport aux normes de Sigil. Ce qui fait que les ragots sont si puissants dans un endroit comme le Bas-Quartier, où on péquin fait sa vie sur ses compétences manuelles, c'est que la réputation est très importante. Si les gens n'apprécient pas le travail d'un bougre, il a de sérieux problèmes, parce que c'est tout ce qu'il a. Il est son travail. Parler en mal de quelqu'un – que ce soit sur son caractère ou sur ses compétences revient au même.

Quand il est très important de garder soi-même une bonne réputation, il est aussi important d'être au courant de celle des autres. On ne fait affaire qu'avec des gens en qui on a confiance, que ce soit à

l'intérieur ou à l'extérieur du Bas-Quartier. De ce fait, dans ce quartier particulièrement, de nombreuses personnes ont pour métier de connaître les informations importantes. Les gens payent cher pour connaître les dernières nouvelles. Ces vendeurs d'informations doivent toujours être à la page, car personne ne donnera d'argent pour des informations qu'une lavandière d'à côté peut vous procurer gratuitement.

### ..... Histoire du Bas-Quartier

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

Les restrictions placées sur les Primaires vivant dans le Quartier des Primaires causèrent ce que l'on appela « la Rébellion des Béjaunes ». Bien que le nom soit comique, ce qui arriva ne l'était pas. Les habitants avaient compris que beaucoup de portails du quartier ouvraient des passages vers les Plans Inférieurs. Les béjaunes ouvrirent donc le plus de fois possible ces portails, laissant entrer tout ce qui passait à l'intérieur de la Cage. Les fiélons doués d'intelligence savaient qu'il y avait mieux à faire que mettre à sac la ville, mais les béjaunes avaient aussi laissé entrer beaucoup de monstres sans cervelles (et aussi beaucoup de fumées dangereuses et des conditions climatiques épouvantables). Les horreurs qui avaient été libérées ravagèrent le Quartier des Primaires ainsi que les quartiers limitrophes, si bien que La Dame en personne dût intervenir. Beaucoup de monstres disparurent (probablement dans les Dédales, mais peut-être qu'ils furent juste renvoyés dans les Plans Inférieurs). Les dabus firent ce qu'ils purent pour renverser les terribles conditions climatiques qui avaient pénétré la Cité des Portes, mais encore aujourd'hui, reste dans le ciel du quartier le triste souvenir de ces moments effroyables. Les rebelles furent punis (ils furent bannis à jamais dans les

Dédales), mais la restriction imposée aux Primaires fut levée.

La prépondérance des portails vers les Plans Inférieurs fit que ce quartier acquit son nom actuel. Cet endroit fut un temps abandonné après la « Rébellion des Béjaunes », mais fut progressivement reconstruit. Lorsque la Grande Fonderie fut construite au centre du quartier, cela redonna vie à cette zone et divers lieux d'habitations et commerces vinrent s'installer.

Quelques personnes ne vont pas dans cet endroit car ils pensent que la clé qui permet aux béjaunes d'ouvrir toutes les portes en même temps se trouve encore là où était jadis le Quartier des Primaires. C'est une perspective assez effrayante que de savoir que l'on peut ouvrir tous ces portails en même temps, mais bon...

## 2. Les Os de la Nuit

Les Greffiers ont des royaumes de connaissances, de lois et de règles dans leurs archives bien ordonnées et leurs dépôts de bois et de papyrus. Les Os de la Nuit sont aussi une mine de connaissance, mais en moins organisée et moins régulée – c'est ici que voleurs, magiciens et chevaliers viennent apprendre ce qu'ont à dire les morts.

« Les Os de la Nuit » sont une caverne complexe juste au-dessus des catacombes qui jouxtent « le Fossé », dans le secteur le plus chargé en odeurs du Bas-Quartier. L'entrée est un trou béant qui perce le sol d'une maison entièrement dévorée par les flammes il y a longtemps de cela. Une échelle avec des barreaux en os descend tout droit dans une obscurité aussi profonde que l'obsidienne. Depuis le haut de l'échelle, on entend toujours le bruit terrifiant de rats qui galopent et disparaissent dès que quelqu'un pose le pied à l'entrée du salon.

Cette salle de séjour est richement décorée avec les biens laissés dans les tombes de centaines de riches cadavres, des couches épaisses, des linceuls d'enterrement. Officiellement, n'importe quel rabatteur qui demande au Maître des Os la permission de mener des curieux pour une visite se fait jeter, mais en réalité, les serviteurs rats-garous du maître des lieux trouvent le moyen de gagner du jonc avec ces rabatteurs. En échange, ils mènent les chanceux visiteurs pour une rapide marche en catimini à travers

les catacombes vers la Chambre de l'Eventreur, où les crânes des morts décorent les murs et le plafond en un pattern élaboré. Le Maître des Os anime régulièrement un des crânes pour effrayer les intrus.

Le Maître des Os est Lothar l'Ancien (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 25/ Libre Ligue/ N), un homme barbu d'aspect fragile avec un visage plein de rides et un esprit plein de secrets. Appelé simplement « Maître » par ses serviteurs et beaucoup des visiteurs, on dit qu'il est trop sage pour que la mort s'approche de lui, alors que d'autres disent qu'il a déjà prévu sa propre mort, qui prendra la forme d'un don fait par un être aimé.

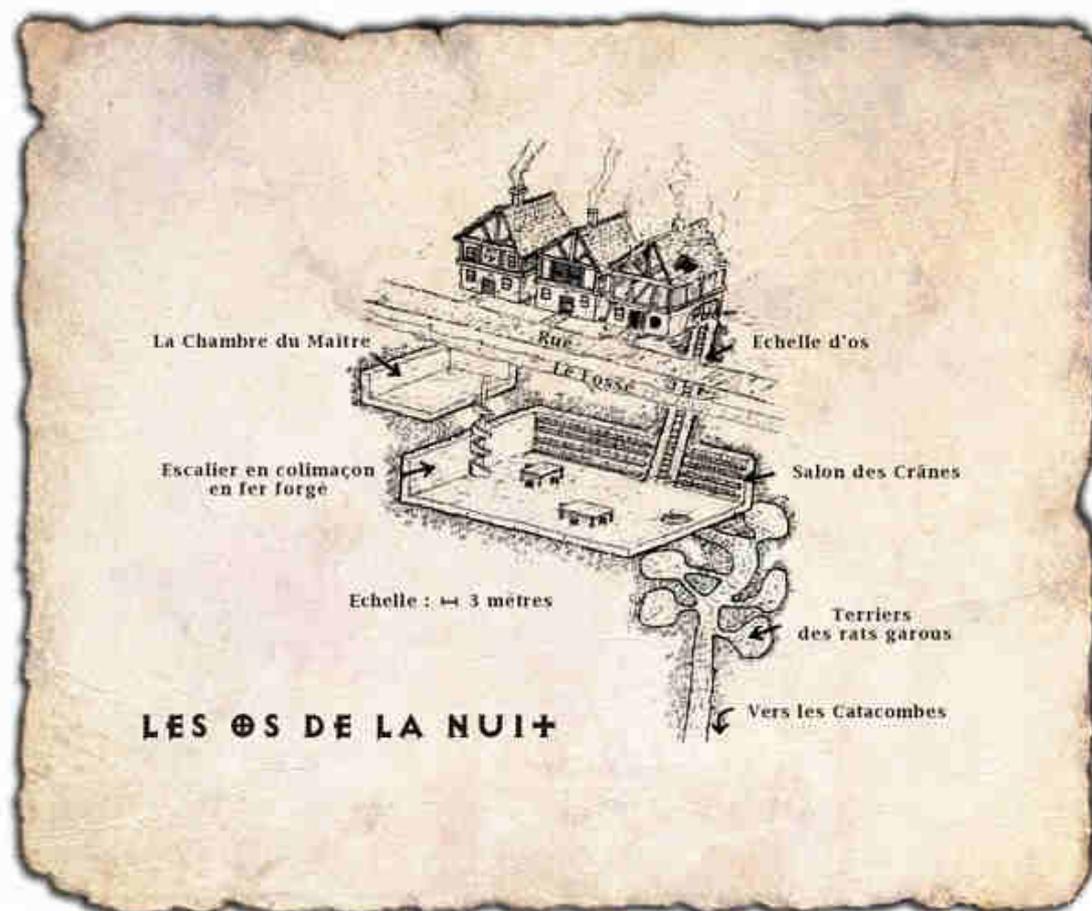
Quand quelqu'un vient à lui avec une question, Lothar négocie ses tarifs, puis va rassembler la réponse en consultant sa « bibliothèque » de crânes. Après tout, les morts sont pleins de connaissances, d'expériences et ils sont incapables de mentir. Des factols, des maîtres voleurs, des momies et le maître de la guilde des tailleurs de pierres composent une fraction de sa collection ; un factol des Chiffonniers, un slaade sain d'esprit, un tanar'ri suprême y figurent aussi. Ce que la plupart des matois ne comprennent pas, c'est que le

Maître des Os est un prêtre nécromant qui utilise les questions qu'on lui pose comme source d'informations.

Lorsqu'on lui présente un nouveau crâne, Maître Lothar offre un prix qui lui semble juste. Après tout, peu d'autres personnes ont la capacité d'utiliser les crânes autrement qu'en presse-papier. Les prix varient d'une pièce d'or pour un serviteur un peu sage à 10000 pièces d'or pour la tête d'un factol prise dans les mausolées ou les cryptes sous le quartier général d'une faction. La chanson dit que Lothar est à la recherche du crâne du mage Shekelor, qui défia La Dame des Douleurs et d'Imendor, le dernier prêtre d'Aoskar, qui connaissait les plans de son dieu (et mourut pour eux).

Le Maître se retrouve rarement seul dans ces catacombes. Ses meilleurs assistants sont des rats-garous, un prêt de Lambeaux d'Ombre, le Roi des Rats, qui reçoit de précieuses informations en échange. Ses rats partent dans les catacombes en quête de tel ou tel crâne spécifique quand la bibliothèque de Lothar ne suffit pas.

Le complexe dans son ensemble est gardé par un



puissant golem de pierre qui a la forme d'une énorme goule armée de griffes acérées et dont la grosse langue noire pendouille. Ce golem monte continuellement la garde dans la bibliothèque de crânes de son maître et surveille ses dernières acquisitions. Une flamme mystique réside au fond de son coeur et l'âme. Certains disent que lorsque le maître mourra, la flamme s'en ira. Jusque-là, la réputation du golem est suffisante pour arrêter les voleurs et expulser les invités trop grossiers.

**Golem de pierre ; créature artificielle de taille G ; FP 11 :** DV 14d10+30, pv 107 ; Init. -1 ; VD 6m ; CA 26 (contact 8, pris au dépourvu 26) ; BAB +10/lutte +23 ; attaque au corps-à-corps +18/+18 (coups, 2d10+9, allonge 3m, 20/x2) ; Attaques spéciales : lenteur ; Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, réduction des dégâts (10/adamantium) ; vision dans le noir (18m), vision nocturne ; AL N.

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

**Caractéristiques :** force 29, dextérité 9, constitution-, intelligence-, sagesse 11, charisme 1.

**Lenteur :** identique au sort *lenteur*, utilisable tous les deux rounds par une action libre. Portée 3m durée 7 rounds, jet de volonté DD 17, basé sur la constitution.

**Immunité contre la magie :** immunisé par tous les sorts et pouvoirs affectés par la résistance à la magie. De plus, certains sorts et effets affectent différemment cette créature : *transmutation de la pierre en boue* le ralentit (comme sous l'effet de *lenteur*) pendant 2d6 rounds, sans JdS, tandis que *transmutation de la boue en pierre* lui permet de récupérer tous ses points de vie perdus. *Transmutation de la pierre en chair* ne modifie pas son organisme mais annule sa réduction des dégâts et son immunité à la magie pour un round entier.

Actuellement, Maître Lothar essaie une nouvelle expérience : créer un fossé magique dans les cadavres pour drainer leurs connaissances. En ingurgitant ces liquides, il espère acquérir une plus grande sagesse.

### 3. Le Fossé

On a souvent dit qu'il délimitait la frontière avec la Ruche ; toujours est-il que le Fossé est un grand plan d'eau : un marécage puant où les cadavres (partiels ou entiers) semblent germer la nuit venue. Ses eaux sont corrosives et la plupart des corps sont méconnaissables après quelques heures d'immersion – la plupart des gens n'iront jamais jeter un coup d'œil là-dessus, mais il arrive que des enquêteurs de

l'Harmonium soient obligés de le faire. La rumeur court selon laquelle le Fossé serait une mare d'eau du Styx ; bien que personne n'ait personnellement vu de marraenoloth naviguer dedans, tout le monde semble avoir un ami qui a un ami en ayant aperçu un. Ne les croyez pas.

D'une certaine manière, le Fossé ressemble plus à l'idée d'une rivière qu'à une vraie rivière : il lui arrive de geler ou d'avoir un débit plus rapide en prenant une couleur verte, mais la plupart du temps, ses eaux restent marron et stagnantes.

Le Fleuve Océanus purifie parfois le Fossé ; ces rares occasions sont célébrées par le peuple du Bas-Quartier, qui passe sa journée à se baigner dans les douces eaux argentées du célèbre fleuve. Ces festivités ne sont malheureusement pas très fréquentes.

Les bords du Fossé sont le terrain où se regroupent des Xaositectes et une guilde d'artisans, qui utilisent l'eau pour transporter rapidement du matériel de la Grande Fonderie vers les portails de Ribcage, Pestemort, Rigus et Désespérance, villes-portail menant respectivement vers Baator, les Abysses, l'Achéron et la Gaste Grise.

La nuit venue, plus personne n'accepte de venir travailler sur les bords du Fossé par crainte de la Bête du Fossé, un animal presque certainement mythique qui selon eux, dévore les fous qui s'approchent de l'eau durant les heures les plus sombres de la nuit.

En fait, la Bête du Fossé n'existe pas, excepté comme effet des illusions des dabus qui se servent du fossé aux alentours d'antipic comme décharge. Ils y jettent à peu près n'importe quoi, du cadavre pourri à l'enseigne d'auberge, tout ce qui est bon pour la poubelle. Peu d' Cageux ont connaissance de l'existence de ce regroupement de dabus, puisque ces derniers n'en parlent pas et travaillent silencieusement. Les seuls qui font exception à cette règle sont les récupérateurs, qui attendent patiemment que les serveurs de La Dame soient partis, pour fouiller dans cet amas d'ordures et trouver ce qui aurait un minimum de prix, pour ensuite le vendre.

Les rats-garous se rassemblent aussi le long du Fossé, où ils reçoivent les ordres de leur roi par le biais de ses lieutenants. Le Roi des Rats, Lambeaux d'Ombre, vit dans les souterrains, dans une section du Royaume du Dessous prise aux dabus et jamais réclamée. Ces tunnels sont entièrement arrangés pour



la défense, car Lambeaux d'Ombre vit dans la peur constante de... quelque chose. Quelque chose dont il ne parlera même pas à ses fidèles lieutenants. Les spéculations vont bon train chez les rats-garous ; certains disent qu'il a peur du Maître des Os, certains d'un baatezu qu'il aurait croisé et d'autres, de La Dame. D'autres parlent du fantôme de son rejeton qu'il aurait noyé dans le Fossé. D'autres disent qu'il a peur de ses serviteurs et ceux qui connaissent son secret savent qu'il a un jour vendu un esprit capturé qui serait parvenu à s'enfuir et qui le hanterait depuis (il s'agirait de l'esprit d'un Seigneur des Abysses). En tous les cas, Lambeaux d'Ombre a transformé ces tunnels en une série de pièges, de trappes empoisonnées, de fosses profondes et de passages secrets à travers lesquels même les rats n'arrivent pas à naviguer. Les visiteurs (généralement des prêtres et des mages employés pour lancer des sorts de protection et autres pièges magiques) ne sont autorisés à entrer qu'avec les plus grandes précautions et les plus grandes supervisions. En plus des passages principaux, faits pour les rats-garous, ce réseau est percé de petits passages pour les rats et les ombres brumeuses.

#### Lambeaux d'Ombre

**Lambeaux d'Ombre ; dénombre ; extérieur (Chaos, intangible, Mal) de taille M ; FP 8 ; DV 10d8, pv 45 ; Init. +11 ; VD vol 12m ; CA 22 (contact 22, pris au dépourvu 15) ; attaque au corps-à-corps +17/+17 (griffes, 1d6 maléfiques, 20/x2) ; Attaques spéciales : étreinte, bond, pattes arrière, griffes d'écorcheur, pouvoirs magiques ; Particularités : affinité avec les ombres, Extérieur, immunités, intangible, vision dans le noir 18m, vision nocturne ; Faiblesses spécifiques : impuissance à la lumière ; AL CM.**

**Jets de sauvegarde :** réflexes +16, vigueur +7, volonté +10.

**Caractéristiques :** force -, dextérité 24, constitution 10, intelligence 17, sagesse 17, charisme 20.

**Compétences :** bluff +15, concentration +10, connaissance (mystères) +16, connaissance (plans) +11, déplacement silencieux +20, détection +15, diplomatie +12, discrétion +30, fouille +16, intimidation +7, perception auditive +16.

**Dons :** expertise du combat, science de l'initiative, réflexes surhumains.

**Etreinte :** quand un dénombre 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 démembre peut continuer la lutte normalement, ou simplement utiliser ses griffes pour maintenir l'ennemi (malus de -20 au jet de lutte, mais le démembre n'est pas considéré comme agrippé). Dans tous les cas, chaque jet de lutte réussi durant des rounds successifs inflige automatiquement les deux dégâts de griffes.

**Bond** : si le démembre plonge ou bondit sur son adversaire durant le premier round de combat, il peut attaquer à outrance (y compris avec ses pattes arrière) même s'il vient d'effectuer une action de déplacement.

**Pattes arrière** : une fois qu'il a immobilisé sa proie, le démembre peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de ses pattes arrière (+17 corps-à-corps) pour 1d6 point sde dégâts chacune. Cette attaque spéciale fait partie de ses options quand il bondit sur un adversaire.

*Pouvoirs magiques : ténèbres, à volonté ; ténèbres des damnés et ténèbres profondes, une fois par jour ; possession, une fois par semaine. Niveau de lanceur de sorts : 10. DD 15+ niveau de sort.*

**Affinité avec les ombres** : l'immersion dans les ténèbres absolues est une aubaine pour les démembres. Ils bénéficient d'un bonus d'altération de +4 à la CA aux jets d'attaques, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristiques dans ces conditions.

**Griffes d'écorcheur** : quand les griffes de Lambeaux d'Ombre touchent de la chair, elles deviennent tangibles, permettant à la créature de griffer, d'attaquer avec ses pattes arrière et même d'agripper son adversaire en ignorant toujours son armure. Ses attaques de griffes et de pattes arrière sont donc considérées comme des armes de contact. Les créatures dépourvues de chair, comme certaines créatures artificielles, sont immunisées contre ses attaques. Les créatures tangibles qui tentent de lutter contre un démembre ne peuvent que tenter d'échapper à sa prise : ils ne peuvent ni lui infliger de dégâts ni d'immobilisation lors d'une lutte. Tous les dégâts infligés par les griffes d'un démembre sont maléfiques.

**Immunités** : contre le feu, le froid, l'électricité, les effets mentaux, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'affaiblissement temporaire de caractéristique, l'absorption d'énergie et la mort par dégâts excessifs.

**Intangible** : Lambeaux d'Ombre ne peut être blessé que par d'autres créatures intangibles, les armes +1 ou mieux, les sorts, pouvoirs magiques ou pouvoirs surnaturels, en conservant 50% de chance d'ignorer tous les dégâts infligés par une source tangible, excepté les effets de force ou les attaques dues aux armes spectrales. Il peut traverser les objets solides (mais pas les effets de force) à volonté, et ses propres attaques traversent les armures, les armures

naturelles et les boucliers, mais pas les bonus de parade et les effets de force. Il se déplace toujours en silence et ne peut pas être perçu à l'aide d'un jet de perception auditive, sauf s'il en décide autrement.

**Impuissance à la lumière** : la lumière vive (celle du soleil par exemple) affaiblit les démembres, qui la fuient. Dans ces conditions, ils subissent un malus de -4 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

Lambeaux d'Ombre ressemble à un fin voile de noirceur, un coin de pièce un peu trop sombre. De cette forme changeante émergent des cornes, des griffes et des crocs. Il est toujours en mouvement et ne peut pas rester sur un trône. Il passe de longues heures solitaires, à recompter ses nombreux trésors, pour vérifier que tout y est. Comme tous les démembres, Lambeaux d'Ombre ne parle pas et ses messages à ses serviteurs se font donc sous forme écrite : de minces lettres qui consomment le papier en un jour ou deux.

.....  
Trick et Track

**Lieutenants Trick et Track** : voir caractéristiques du Rat-garou p.176 du Manuel des Monstres.

Trick et Track sont des jumeaux, dont le pelage est beige pâle et le museau noir. Les jumeaux ne sont pas particulièrement brillants, mais ils sont assez malins pour jouer sur les peurs de Lambeaux d'Ombre – quand ils osent – pour gagner plus d'argent pour eux-mêmes ( de toute façon, disent-ils, c'est pour notre sécurité à tous). Un jour, ils iront trop loin et Lambeaux d'Ombre se trouvera tout simplement de nouveaux lieutenants.

#### 4. La Famille Garianis et son territoire

Dans le secteur central du Bas-Quartier, qui va de la Morgue (dans la Ruche) et du nouveau Marché jusqu'aux abords du Temple Ruiné (même s'il ne le comprend pas), s'étend l'emprise de la Famille Garianis. Ces matois ne sont pas des Seigneurs Dorés comme il y en a dans le Quartier de La Dame et ça n'est pas réellement une famille avec un roi, une reine et leur progéniture. Il s'agit plus d'un groupe de gens organisés par familles autour du clan Garianis pour protéger les gens du secteur et leurs intérêts. En échange, les gens leur donnent de l'argent. Sont-ils des criminels ? Aux yeux de l'Harmonium et des Greffiers, oui. Aux yeux des habitants du coin, non. En

fait, les gens qui sont protégés par la famille les voient plus comme des héros. La plupart font volontiers ces « donations » en échange de la protection de la famille.

La famille Garianis possède bon nombre de tavernes et d'affaires diverses dans son secteur. Lancer une affaire dans cette zone n'est pas exactement une bonne idée et simplement financer l'un de leurs adversaires peut se révéler risqué. Cette famille est puissante, persuasive et, disons... vindicative. N'allez pas contre eux et vous ne verrez que leur bon côté : protecteurs, généreux et mêmes gentils.

Friar Muriov Garianis (Planaire/ mâle humain/ prêtre d'Hadès niveau 12/ Libre Ligue/ LM) est le leader incontesté de la famille. Alors qu'il était jeune homme, il laissa sa famille pour travailler dans un temple d'Hadès, divinité liée à la richesse matérielle. Il abandonna par la suite le temple pour accomplir son destin. Il a maintenant 61 ans et ses nombreux enfants



travaillent pour la famille, se partageant les diverses branches dont s'occupe le clan. Ce groupe existe depuis des générations, le pouvoir passant de main en main aux plus capables de la famille.

Ça n'est pas le grand amour entre la famille et les autorités de la cité. Le clan les évite par de gros pots-de-vins (une tactique plus efficace que ne pourraient le penser les grossiums de l'Harmonium et des Greffiers), un système de subterfuge bien rôdé, une bonne représentation aux Cours de Justice et plus que tout, la coopération des habitants du Quartier. Lorsque l'Harmonium met la main sur un membre de la famille, les Greffiers se montrent particulièrement sévères. Aussi étrange que cela puisse paraître, cette justice privée que font régner les Garianis est appréciée des Rectifieurs et à l'inverse de leurs alliés, ces derniers ne condamnent pas les Garianis. En plus, la famille a le soutien secret de la Libre Ligue et de la Ligue Révolutionnaire, du fait de leur opposition à l'ennemi mutuel, l'Harmonium.

La famille a plusieurs activités légales ou illégales qui constituent l'ensemble de ses rentrées d'argent. Pour l'essentiel, le clan reste concentré sur son secteur, mais il développe certains contacts avec des

gens respectables pour paraître le plus « propre possible ». On dit que certains contrats auraient été passés entre Garianis et Alexandre de Montségur (un Seigneur Doré du Quartier de La Dame).

.....  
[La branche « protections et assurances »](#)

Gérée par Antonin Garianis (guerrier niveau 8, 26 ans), un guerrier franc et honnête, quoique quelquefois brutal. Il a pas mal d'hommes sous ses ordres directs, mais aime beaucoup faire les tournées lui-même, notamment avec son petit frère Lucas (guerrier niveau 4). Le territoire étant grand, il leur arrive souvent d'avoir à éliminer des petites frappes et autres truands qui voudraient marcher sur leurs plates-bandes.

.....  
[La branche « import-export »](#)

Dirigée par Gabriele Leone (guerrier niveau 5, 47 ans) et ses deux fils. La femme de Gabriele Leone est Hélène Garianis, une fille que Friar Muriov a eue d'un premier mariage. Cette branche s'occupe d'acheminer des marchandises essentiellement d'Outreterre vers Sigil et inversement. Il s'est souvent agi de marchandises illégales (drogues, armes,...) mais pas uniquement. Comme la famille a beaucoup d'hommes de mains, ce genre de transport tend à se développer, d'autant que la famille essaie de se repositionner sur ce qui est légal.

.....  
[La branche « négoce magique »](#)

Est dirigée par Santi Garianis (magicien niveau 12 convocateur, 35 ans) un des fils que Friar a eus avec sa première femme. Il s'agit d'un trafic de composantes et d'objets magiques. Ils agissent le plus souvent en intermédiaires, mais ils ont aussi une réserve d'objets qu'ils vendent en général à des gens qui achètent en gros. C'est le genre de trafic qu'ils gardent discret.

.....  
[La branche « prostitution et jeu »](#)



On peut juste dire (voleur niveau 3, 39 ans) quelques filles sur le quartier. C'est une petite affaire ni l'intelligence ni les hommes sous ses ordres. C'est des petits maquereaux ou des hommes qui ont appris à flamber que par ailleurs, Isabella

(niveau 0, 32 ans), tient le bordel du Double-Six dans la Ruche, qui est aussi une salle de jeu. C'est une opiomane invétérée, très lascive, voire même lubrique et il a bien souvent fallu que ses frères la secouent pour qu'elle ne salisse pas irrémédiablement « l'honneur de la famille ». Si son père ne l'a pas carrément reniée, d'ailleurs, c'est qu'elle a toujours été sa préférée. Ce qu'est devenue sa fille le fait extrêmement souffrir.

### ..... La branche "commerce"

C'est Antonin et Vivi (magicien niveau 11), avec Friar, qui développent en ce moment **la branche « commerce »**, en investissant dans des affaires du Seigneur Montségur, notamment sur le monde de Toril. Ils ont délégué aux frères Garibaldi (qui sont aussi les comptables de la famille) l'organisation financière de ces opérations.

Les hommes de main des Garianis sont pour l'essentiel des guerriers et des voleurs, mais ils ont aussi un shaman et quelques magiciens de bas niveaux. On peut noter l'existence d'Illya Garianis (guerrier niveau 13, 30 ans), totalement fanatisée par son code d'honneur de samourai, qu'elle doit à son entraînement à la Cité du Dragon (secteur extrême-oriental du Quartier du Marché), à l'École du Dragon. Personne ne peut réellement expliquer pourquoi elle a totalement intégré une culture qui n'était pas la sienne, mais c'est le plus formidable garde du corps que son père puisse avoir. Certains disent qu'elle cherche la reconnaissance de son père, mais que celui-ci préfère Isabella, si décevante soit-elle.

## 5. Le Passeur du Styx

Si le nom de cette gaitoune ne suffit pas à donner à un matois une idée de l'ambiance qui règne à l'intérieur, le tieffelin qui garde la porte y parviendra probablement. Personne ne pénètre dans cette taverne sans connaître le mot de passe, qui change souvent d'un jour à l'autre (bien sûr, le seul mot de passe qui ne change jamais est « jonc », celui avec lequel on graisse la patte du portier, par exemple). Une fois à l'intérieur, un péquin est obligé de se rendre compte qu'il se trouve dans une taverne pour fiélons. La salle commune est sombre – pas pourvue d'un doux éclairage romantique, mais complètement obscure. La lumière d'une unique bougie se reflète dans les bouteilles. Des voix chuchotent dans le noir ; des yeux

luisent d'une lueur malsaine ; et un matois sent parfois le contact froid d'une peau ophidienne.

La taverne appartient à Zegonz Vlaric (Planaire/ mâle githzerai/ guerrier niveau 4, magicien niveau 6/ Morte Cabale/ CM), un githzerai émacié et couvert de cicatrices dont l'une des mains est figée, recroquevillée comme une serre. Il a été blessé durant une rixe avec des aventuriers d'alignement bon et aucune magie n'a jamais réussi à le guérir de son handicap. Cette taverne constitue sa vengeance envers tous ceux qu'il tient pour responsables de ses malheurs. Zegonz courtise ouvertement la clientèle tanar'ri et lui offre un endroit sûr pour parler affaires. Les fiélons le savent et le protègent contre le courroux de l'Harmonium et de tous les bonnes âmes trop bien intentionnés qui voudraient lui dire deux mots.

Le Passeur est un refuge pour beaucoup de trafiquants qui se moquent de la loi et cherchent à vendre quelques produits ou renseignements illégaux. Cette taverne vous met à l'abri de l'Harmonium, sans pour autant être aussi dangereuse que la Ruche. Après tout, il arrive même aux meilleurs de plumer un pigeon qui s'avère en définitive être un aigle. On peut trouver ici un endroit à l'écart pour se cacher sans pour autant être obligé de se rendre en Outreterre. La plupart des Cageux n'aiment pas la quitter et alors, ils peuvent venir au Passeur.

Le bâtiment du Passeur du Styx a un rez-de-chaussée et un étage. Il est construit à la limite de la patte d'oie d'Heward, sur une petite place reliant l'Allée Brandy et la rue du Maréchal-Ferrand. Une statue couverte de fiente donne son nom à cette petite place et sert de perchoir autant que de latrines à tous les volatiles du coin. En l'occurrence, il y a dans le coin toute une bande de corbeaux des bourreaux qui ont le don de mettre en rage le portier, Jarkman Vries (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 7/ Athar/ NM), un matois sûr de lui qui passe son temps à mâchouiller l'un de ses cigares d'Arborée. Vries est connu pour sa politique "Planaires Inférieurs seulement", à moins que vous ne crachiez au bassin et que vous ne soyez pas trop lourdement armé, que vous ne soyez Potentiaire de personne, que vous ne soyez pas un baatezu, ni que vous soyez déguisé. Par ailleurs, si vous accompagnez un habitué, vous pourrez entrer. Ce tieffelin est connu pour son irritabilité, pour l'obscénité avec laquelle il insulte tout ce qui ressemble à un prêtre ou un Potentiaire, et aussi pour

les armes relativement originales qu'il utilise. Ceux qui ont essayé de forcer l'entrée ont tous reçu une volée de plombs de son arquebuse magique – une arme merveilleusement ouvragée portant l'estampe "Arsenal Royal du Cormyr" et le symbole de Gond le Faiseur de Merveilles est gravé sur la détente. Où et comment le tieffelin a obtenu cette arme est un mystère. Son efficacité, par contre, est indiscutable.

Un coup d'oeil sur l'obscurité de la salle commune suffit à justifier la sinistre réputation de cet endroit, surtout en ce qui concerne les habitués des Plans Inférieurs. En dehors d'une petite chandelle qui illumine la zone du bar, les visiteurs ne pourront discerner que partiellement les silhouettes de cette faune de fiélons qui fréquentent la taverne. Zegonz Vlaric, le propriétaire, travaille de moins en moins aux cuisines comme il avait l'habitude de le faire, comme il succombe peu à peu à la mélancolie des Mornés. Cela laisse à Jinhxep la Moucharde (Planaire/ femelle quasit/ DV 3/ Marqués/ CM), le soin de servir les clients et d'approvisionner le barman Garde Fatal Lathly Dim. De son perchoir, sur l'épaule de l'ex-zerth, elle crache des flopees d'insultes et d'ordres sur tout le monde, protégée par son statut d'animal de compagnie du patron. Etonnamment, les fiélons acceptent les insultes du quasit, lui rendant seulement la pareille par leur crachats tanar'ris – le havre que constitue le Passeur du Styx ne saurait être mis en péril pour si peu. Le barman aussi prend sur lui, du moment qu'il ne s'agit que de railleries – ce formorian a un nom qui veut dire "Horrible Idiot" dans le jargon de la Cage, et les vannes concernant sa mère semblent le mettre hors de lui. Même son amie ettercap Nux ne parvient pas à le calmer dans ces moments-là.

En plus de la présence de Jarkman à l'entrée, la sécurité est assurée par Gennick l'Hypnose (Planaire/ mâle cambion/ DV 4/ CM), le bien nommé "Cambion Coloré", toujours accompagné de son loyal défenseur, un renégat yuguloth musculeux appelé Xaedo (Planaire/ mâle mezzoloth/ DV 10+20/ NM). Avec sa robe arc-en-ciel et sa capacité à invoquer un vrock grâce à son *bâton de fer*, ce cambion a su obtenir le respect de son engence en dépit de son statut inférieur. Gennick, soutenu par le glaive puissant de Xaedo, dirige le rez-de-chaussée de la taverne et y assure le calme.

Aussi bien l'Harmonium que la Mort Rouge restent en dehors de cet endroit – après tout, qui voudrait

assurer l'ordre dans un endroit plein de fiélons comme celui-ci ? Bien sûr, il y a toujours un béjaune pour vouloir venir mettre de l'ordre dans tout ça, ce qui est toujours l'occasion d'un peu de spectacle et éventuellement d'un démembrement. Le plat favori des tanar'ris, le Snack du Styx, est inégalement disponible, selon l'arrivage plus ou moins fréquent des paladins et bonnes âmes qui viennent jouer les héros au Passeur.

Comme la Roue de la Loi de Sigil détourne ses yeux de cet endroit, le Passeur est l'endroit idéal pour tout ce qui est illégal – si jamais vous êtes préparé au fait de négocier avec des tanar'ris. De nombreux fiélons et trafiquants font leurs affaires dans les souterrains obscurs du niveau inférieur du Passeur ou autour des tables du rez-de-chaussée : bien sûr, ici, personne ne dit jamais qui fait du trafic et ce dont il s'agit...

De nombreux trafiquants viennent au Passeur se cacher de l'Harmonium ou de la Mort Rouge, séduits par la "sécurité" qu'offre cette taverne pleine de tanar'ris. Ces lascars ayant suffisamment de courage (ou trop de vent dans la tête) pour venir, sont accueillis par Quinsy, l'énigmatique draconien suspecté d'être le véritable propriétaire de la taverne. Il leur donne accès à un refuge inconnu accessible depuis le Passeur – pour un petit paquet de jonc, bien sûr. L'homme-dragon est courtois, intelligent et bien renseigné à propos de la Grande Roue – ce qui est plutôt inhabituel pour les gens en provenance de son monde de béjaunes. Sans se poser la question de sa véritable identité, les clients de Quinsy ne se plaignent jamais de la qualité de ses services – les matois qui reviennent de son refuge ne parlent jamais de leur expérience. Quant aux autres, on n'entend plus jamais parler d'eux.

Les lascars qui jouent de l'épée et cherchent un travail sans poser trop de questions devraient aller voir Ulmshans (Planaire/ mâle nabassu/ DV 7+20/ CM), le responsable du recrutement des Déserteurs de Durao. Il a sa cabine privée au sous-sol. Les Déserteurs sont une bande de mercenaires de diverses origines des Plans Inférieurs et ayant un lien avec les Velven, un régiment de désaxés et de misanthropes basés dans la Ruche. Ce tanar'ri draineur d'énergie rédige des contrats pour confier des boulots à des tieffelins, des semi-fiélons, des aasimars neutres et autres fiélons,

payant avec de la glace grise tanar'ri, taillée à l'effigie d'un Seigneur des Abysses.

Il faut aussi parler de la visite occasionnelle de l'indic' Règle-de-Trois, qui fait ses petites affaires depuis son tabouret de bar. Même si lui et Gennick ne s'aiment pas beaucoup, il n'y a pas encore eu de confrontation majeure entre ces deux-là.

Gennick, le marquis-cambion, est un sang-mêlé, ce qui lui vaut le mépris des abyssaux pur jus, mais le fait qu'on dise que le sage Règle-de-Trois soit en affaire avec des baatezus risque de valoir à ce dernier de sérieux ennuis très prochainement.

Ceux qui cherchent des toxines exotiques ou des poisons rares entendront à coup sûr parler des substances uniques qui se négocient à la porte de derrière du Passeur. "Biscuit" Comstock, le cuisinier de la taverne, est aussi un apothicaire et un alchimiste. Il agrémente sa cuisine grâce à sa connaissance des substances toxiques. La rumeur veut que la cuisine qu'il fait pour ses clients l'inspire pour créer de nouveaux poisons – toute la nourriture servie au Passeur est destinée à une clientèle tanar'ri et a fait quelques morts parmi les clients un peu moins démoniaques. Bien sûr, dealer avec ce Xaositecte belliqueux est difficile, et pas seulement à cause de sa mauvaise haleine et de son tempérament imprévisible.

Le dernier matois à utiliser le Passeur comme lieu de négoce est le tanar'ri amphibien Pollixen, qui rencontre régulièrement ses deux associés dans une cabine du niveau inférieur appelée "le bassin aux grenouilles". Jadis agent dans la Guerre Sanglante, cet hezrou s'est découvert un don pour le recel de marchandises volées, ce qui l'a incité à prendre un aller simple pour Sigil, où il serait loin de ses supérieurs. Avec Scliphis (Planaire/ femelle hydroloth/ DV 7+14/ NM) et Massix l'Insupportable (Planaire/ mâle slaade vert/ DV 9+5/ Xaositecte/ CN), il forme la moins commune et la plus chaotique des alliances. Les "trois grenouilles", malgré leur manque d'organisation, sont sans doute le meilleur moyen d'écouler vos marchandises brûlantes. Des rumeurs les relient aux grossiums Zadara ou à Shemeshka, mais personne ne sait réellement d'où ils sortent le jonc pour racheter toute cette marchandise.

Mais tous les fiélons ne sont pas au Passeur pour le business ; en tant que lieu neutre éloigné de la Guerre Sanglante, cette taverne est un lieu de vie idéal

pour les fiélons et leurs associés lorsqu'ils veulent se relaxer, bavarder ou savourer quelques mets qui leur rappelleront leur foyer. Ce serait mensonger que de dire qu'il n'y a jamais de problèmes, mais les tanar'ris, yuguloths, gehreleths et autre tieffelins qui forment le gros de la clientèle, respectent le code implicite de comportement qui fait que ce lieu existe.

De nombreux notables parmi les fiélons sigiliens font un tour ici de temps à autre et vous les verrez, soit dans une cabine, soit à la Table Esquif, à siroter une coupe ou à profiter de l'atmosphère. Même les matois et les grossiums du Quartier de La Dame passent parfois par ici. Noshteroth des Ecaillés Ambrées, le grand prêtre du Temple des Abysses, est un amateur des fameuses tourtes au sang d'arbres à vipères que cuisine Comstock. On l'a déjà vu dîner dans l'une des cabines en compagnie de Noxana. Ils sont parfois accompagnés d'autres personnalités du temple, mais dans ces cas-là, Noshteroth est accompagné de ses gardes du corps rutterkins, qui sont là pour éloigner les importuns.

Il y a toujours des histoires qui circulent à propos d'Ely Cromlich, le factor de la Garde Fatale, parce que le maître d'armes cambion n'est pas revenu depuis la semaine de frénésie chaotique qui lui a valu sa place aux côtés de la factole Pentar. C'est lui qui avait vaincu le paladin Primaire de Pholtus, ce qui a permis à Jarkman de remplacer le portier précédent. Mais n'oubliez pas que Jarkman lui soit redevable pour autant !

Colcook, le suivant de Shemeshka la Maraudeuse, vient de temps en temps consulter Règle-de-Trois dans l'une des cabines du sous-sol lorsque sa maîtresse lui laisse quelque liberté. Ce que ces deux-là se disent reste un mystère, mais il semble que le statut de tieffelin se soit amélioré étant donné sa place auprès du Roi du Commerce – quels que soient les ragots que le cambion balance à ce jeune tieffelin, ça vaut de l'or pour Colcook.

Plus récemment, le nycaloth Garroth l'aveuglé a été associé à l'infréquentable Djhek'nllarr. La rumeur dit que ces deux-là sont des amants maudits, mais nombreux sont ceux qui prétendent que ce n'est rien de plus qu'un ragot. Les clients réguliers se rappellent l'époque où Vlaric n'aurait même pas daigné cracher sur une githyanki, alors de là à en laisser une louer une cabine du sous-sol ! Depuis, les temps ont changé et la clientèle aussi ; même la tristement célèbre Table



Esquif s'est ouverte aux non-tanar'ri depuis que d'autres fiélons fréquentent le bar en plus grand nombre.

La Table Esquif est depuis longtemps une figure centrale du rez-de-chaussée du Passeur. A l'origine, ça devait être une sorte de symbole du Passeur comme le sont les tables de la Roue de la Fortune. Cette barque de marraenoloth retournée était accessible uniquement sur invitation. Le but de la table était de laisser place à des débats visant à promouvoir la Guerre Sanglante. Puis elle a complètement perdu cette vocation pour la retrouver selon les besoins du moment. La maîtresse des débats actuelle est Talice, une yocholol ayant la forme d'une femelle drow. Cela dit, étant donné la nature des tanar'ris, sa position est perpétuellement remise en question. Son plus grand partisan, quoique parfois opposant, est l'akilith Synophrys (Planaire/ akilith/ DV11/ Donneur de l'Anneau/ CM), un Donneur de l'Anneau des Abysses assez pompeux, qui est accompagné de son serviteur Chalazion le Putride (Planaire/ mâle maurezhi/ DV 5+1/ CM). Les autres notables incluent Hordeolum Styx, un exilé, et Colobom, un renégat obèse de la race des molydeus. On pense qu'ils représentent tous les groupes et factions de la Cage et des Abysses, même si leur nature versatile fait qu'il est difficile de savoir qui est affilié à quoi. Un membre surprenant de ce groupe est le barbazu Asperchius le renégat. C'est le seul baatezu toléré sous le toit du Passeur, même si

bon nombre de gens le considèrent comme un espion ou en tout cas comme un gars en qui on peut pas avoir confiance. Aussi bien Synophrys que Talice acceptent ce diable barbu au conseil, au grand désarroi de Garroth l'Aveuglé qui essaye d'y être accepté depuis plus d'un an aujourd'hui.

#### "Biscuit" Comstock, le cuistot

Planaire/ mâle tieffelin [vaporighu]/ magicien alchimiste niveau 6/ Xaositecte/ CN

Pas mal de rades et de soupes populaires dans les coins craignos de la Cage ont gagné une certaine réputation grâce au talent ou au tempérament de leur chef – ça ou le bas prix de leur bibe – "le Gardemanger d'Allesha" et "la Boule froide" de Mélange-Pédales sont connus parce qu'on y mange pour que dalle. Dans le Bas-Quartier, "le Poney Rouge" a ses spécialités, comme "l'Epée et le Bouclier", qu'affectionnent les mercenaires. Cela dit, ces tavernes ne proposent rien qui conviennent à des gourmets, en tout cas rien qui soit comparable à "la Langue Joyeuse d'Imel" ou aux meilleures tables de "la Roue de la Fortune". Alors finalement, vous pourrez peut-être aller faire un tour au "Passeur du Styx", pour goûter la cuisine de Comstock, parce qu'aucun fiélon ne s'en est plaint jusqu'ici.

Comstock dirige la cuisine de cette taverne, préparant des repas pour des tanar'ris, des yuguloths

et autres types de fiélons qui zonent là. Comme les compétences de ce chef répondent aux critères de goût tanar'ri, la nourriture qui est servie dans cet établissement a des chances d'avoir un effet plutôt détestable chez un individu de constitution plus fragile. Ces derniers temps, il y a eu de nombreux empoisonnements mortels, surtout du fait de Sensats ou de béjaunes naïfs. Même les tieffelins les plus résistants ont du mal à digérer ces plats.

Personne n'est vraiment sûr d'où Biscuit a appris à cuisiner comme ça (même si certains vous diront que faire à manger pour des tanar'ris n'est pas vraiment une activité culinaire). Les rumeurs sur ses origines vont bon train, de même que celles sur ce qu'il faisait avant. Règle-de-Trois prétend que Comstock a préparé des larves pour un Seigneur des Abysses jusqu'à ce que ce dernier le congédie à cause de son haleine qui empuantissait tout le palais du sombre seigneur. D'autres bibards affirment que Comstock est le Potentiaire déchu d'une Puissance hédoniste grecque, Dyonisos, qui l'aurait maudit en lui donnant cette forme odieuse. En tout cas, la seule chose sur laquelle on s'accorde à propos de Biscuit, c'est qu'il est totalement grossier.

On vous dira que c'est pas le genre de gars qu'il faut regarder en face, mais pourtant, certains l'ont fait. La description exacte varie, mais il existe des lascars comme Talleyrand, qui prétendent avoir vraiment regardé à quoi il ressemblait (au contraire de tous ceux qui ont fui). Ces affranchis-là vous diront que le vieux Biscuit n'est rien d'autre que la mauvaise partie d'un vaporighu et d'autre chose.

Même si les rumeurs à propos du Seigneur des Abysses sont fausses, la fétidité de l'haleine du chef est telle que même le plus béjaune des kendens pensera que Comstock n'est pas un gars à qui il faut s'intéresser. Bien sûr, les fiélons du Passeur se moquent bien de son odeur – mais il faut dire que la cuisine a une ventilation plutôt bonne comparée au reste de la taverne.

Ce ne sont pas juste son haleine et la puanteur générale qui émane de lui qui rebutent les gens. Comme avec la plupart des cuistots célèbres de la Ruche et du Bas-Quartier (certains vous diront que c'est aussi valable pour certains endroits du Quartier de La Dame), il est difficile de sympathiser avec Biscuit. Alors peut-être est-il imprégné malgré lui par la mentalité atavique des vaporighus, à savoir une

haine viscérale pour toute autre forme de vie, mais si vous ajoutez à ça le fait que c'est un azimuthé de Xaositecte, il devient totalement infréquentable. Avec son naturel imprévisible et son hachoir rouillé, autant vous dire que nombre de pauvres bougres ont fini dans un menu spécial avant d'avoir pu passer commande.

Malgré la difficulté qu'il y a à traiter avec lui, il y a toujours toute une ribambelle de lascars qui attendent pour ses services. Ils ne font pas la queue pour de la bouffe – pas les sains d'esprit, en tout cas. Ces gens patientent pour bénéficier de son talent culinaire moins connu, espérant tomber sur lui dans un de ses moments de lucidité et pour lui faire une offre qu'il accepte. Même si Comstock est à peine moins azimuthé que le vieux factol Tollysalmon, c'est un maître incontesté dans l'art de l'alchimie, de la fabrication de potions et dans la difficile science des apothicaires.

Vous cherchez une toxine bien vicelarde pour mettre à mal un fiélon ou n'importe qui ? Comstock peut vous en préparer une en échange du coeur brisé d'un éladrin. Vous cherchez un traitement pour un quoqueret malchanceux qui a perdu la mémoire au contact de l'eau du Styx ? Biscuit vous concoctera une infusion âcre pour le prix d'une larme de baatezu ou l'amour d'un murska. Le fait est que même s'il réclame toujours des paiements invraisemblables, ce tieffelin azimuthé vous fera en retour ce qui était prévu (potion, thé, cataplasme ou onguent) dès que vous l'aurez payé. Le problème, c'est que la plupart des objets que Comstock demande sont en même temps rares et difficiles, voire impossibles à obtenir. Ça peut aller d'un organe d'une créature rare des plans, à la capture "physique" d'un concept. Et Biscuit ne fera aucun rabais sur ses tarifs. Généralement, plus l'élixir demandé est puissant et unique, plus le service demandé en retour est impossible et ésotérique. Les histoires sur les quêtes qu'il a demandées font le tour des tavernes alentour, et les quelques lascars qui en ont réussi une deviennent des matois très respectés. On dit que Tarsheeva Longueportée fait partie de ces affranchis.

Après tout ce qu'on vient de dire, un matois prudent pourrait être un peu soupçonneux vis-à-vis de ce Xaositecte, qui pourrait bien peler ses clients. Mais pour l'instant, toutes les concoctions sorties de ses marmites ont eu l'effet miraculeux escompté. Plusieurs matois ont fait vérifier ces potions par l'expert Laineux Tassherbe et à chaque fois, ce bariaure a reconnu le

liquide comme étant celui prévu. De ce fait, bon nombre de péquins viennent passer commande auprès du tieffelin, ce qui demande une certaine détermination. Par contre, personne ne sait comment il arrive à préparer ses potions et la plupart des gens ne veulent pas vraiment savoir quels ingrédients il utilise...

On ne saurait dire si Comstock a des amis ou pas. Son mauvais caractère et son tempérament chaotique ne lui permettent pas vraiment d'établir de longues relations. La créature qui en soit le plus proche est une vieille femelle vorr phtisque qu'il tolère comme chienne de garde à l'arrière de sa cuisine et à qui il jette parfois des restes. Les pattes arrières de la vieille chienne sont tellement pleines d'arthrite qu'elle a du mal à bouger, ce qui fait qu'elle ne reste peut-être pas ici par choix. La « Vieille Pute » (Planaire/ femelle vorr (shaman)/ DV 3+4/ CM), comme l'appelle parfois Comstock, passe son temps à tousser et respirer péniblement dans le fond de la taverne. Elle est là, dans cette allée à l'arrière du Passeur, depuis qu'elle est arrivée à Sigil, c'est-à-dire depuis aussi longtemps que la taverne est là. Elle est un peu une icône parmi les chiens errants et les chiens d'Aoskar du quartier. On peut l'entendre gueuler la nuit avec les autres clébard. Si vous observez leur manège, vous verrez que ces derniers lui apportent de temps à autres des cadavres de bibards et qu'elle se livre à ce qui ressemblerait presque à une cérémonie impie. Comstock est habitué à ces hurlements et la plupart des clients de la taverne ne se soucient pas plus du bruit que ceux qui y travaillent. En plus, ça peut toujours constituer une source de viande fraîche pour Biscuit.

Quelques clients rapportent que Yikaria Berchia vient voir ce bâtard de vaporighu assez souvent ces derniers temps et la rumeur d'une "romance" entre ces deux commence déjà à faire son chemin. Cette chanson a déjà provoqué quelques frictions entre le cuisinier et le barman (le fomorian déformé du nom de Lathly Dim), même si on n'est pas sûr que ça en soit la véritable raison. Normalement, ces deux-là n'ont pas tellement besoin de se parler, mais à ce qu'on dit, le fomorian a tendance à être plus pressant en ce moment, allant même jusqu'à rentrer en cuisine pour voir où en sont les commandes. Il ne s'est encore rien passé, mais Nux l'ettercap racontait tantôt à son amie Savoie qu'elle s'inquiétait que son ami Lathly

aille provoquer Comstock, qui est connu pour être soupe-au-lait.

Les seuls autres lascars qui "entrent en contact" avec Biscuit sont ses fournisseurs, mais la plupart s'assurent de faire leur livraisons sans avoir à le rencontrer en face. Les courriers des "Elixirs Discount d'Ensin" ou "Des Parties et des Morceaux" posent juste leurs paquets au niveau de la porte de derrière et partent sans attendre. La plupart du temps, ils se font payer par la Vieille Pute, qui sent un peu meilleur que le demi-vaporighu. De temps à autre, il arrive qu'un béjaune vienne avec un message d'un matois primaire nommé Shaun Taunador, qui semble être un marchand illithid de Port-aux-Crânes, sur Toril. Il semble que Vlaric, le propriétaire githzeraï de la taverne, ne soit pas au courant de cette petite affaire, mais est-ce que ça suffirait à le tirer de sa profonde mélancolie ? Il semble être tombé au plus profond de la dépression ces derniers temps...

#### ..... [Services et tarifs](#)

##### **Prix**

**Pots de vin pour le portier** : Jarkman préfère être payé (et soudoyé) en poudre à canon et en charges pour son arquebuse. De tels objets sont difficiles à trouver à Sigil, même si le C.C. (Commerces de Coloara) situé dans le Grand Bazar stocke une large sélection d'armes à feu et d'équipement associés, y compris des munitions magiques. Ceux qui ne viennent pas avec ce genre de cadeaux devront cracher au moins 15 joncs, et même plus si sont du genre à faire des problèmes, à ressembler à des prêtres, ou pire, à venir des Plans Supérieurs.

**Boissons** : 2 p.c. pour la bibe de base, 2 p.a. pour de "l'Amer Carcarian" et jusqu'à 10 p.a. pour du sang d'aasimar ; recommandations de Brix : le Passeur a un bon stock de vin de coeur, arrivage dû à la tentative malheureuse de Comstock pour découvrir la recette secrète des frères Cilenei. Ce breuvage, délicieux entre tous, vous coûtera la bagatelle de 150 p.o. la bouteille.

**Nourriture/ poison** : Les Snacks du Styx (pas toujours disponibles), et la spécialité de la maison : la tourte de Sang d'Arbre à Vipère, pour 4 pièces de platine ; recommandations de Brix : tout ce qui sort des cuisines de Comstock n'est pas comestible pour un non-tanar'ri, un tieffelin endurci ou un nain Sensat particulièrement aventureux qui résiste aux poisons.

Toute autre individu qui mange l'un de ces plats est affecté par un poison à ingestion au choix (voir le Guide du MJ pour les détails). Les prix vont de 4 p.a. jusqu'à 15 p.o. pour une bonne dose de bile récupérée sur le cadavre d'un général de la Guerre Sanglante. Les prix pour les non-fiélon varient, mais c'est leur vie qui ne vaut plus grand-chose dès qu'ils sont entrés pour manger quelque chose au Passeur.

**Cabines privées** : Vlaric ou son "animal de compagnie" font payer 4 p.a. de l'heure pour une table en cabine loin des yeux et des oreilles indiscretes, isolement garanti. Mais bien sûr, à Sigil, et particulièrement au Passeur, les murs ont des oreilles – ou peut-être sont-ce les fiélon ?

### Services spéciaux

Information: Règle-de-Trois accepte uniquement des paiements allant par trois, comme une p.c., une p.a. et une p.o. ou un proverbe, une blague et une insulte. Un jour, un factor Xaositecte l'a payé avec une gifle, des chatouilles et un clin d'œil et le sage tanar'ri a trouvé ça amusant. Cela dit, soyez prevenu qu'il trouve ça amusant une seule fois, alors ne vous moquez pas trop de lui.

Cachette tranquille : les prix de Quinsy dépendent de son humeur, de comment il vous considère et de comment il estime votre situation. Plus c'est urgent et plus vous désirez disparaître longtemps, plus ce sera cher et difficile à négocier. Il est difficile d'évaluer les prix qu'il pratique, étant donné que retrouver un ancien client de Quinsy est presque mission impossible (c'est une partie du deal, en fait). Le draconien a toujours quelques contrats avec lui, donc il s'engage vraiment à fournir ce service jusqu'au bout.

Toxines rares : Comstock préfère être payé avec des ingrédients particuliers et il redirige ses clients vers "Des Parties et des Morceaux", la boutique de Seamusxanthuszenus, ou encore vers l'Outreterre, les Plans Inférieurs ou le Plan Primaire (là où se trouve tout ce qu'il veut). Parfois, Biscuit pourra vous demander de jouer les gardes du corps pour un béjaune du nom de Shaun Taunador, un trafiquant du village de pirates de Port-aux-Crânes sur Toril.

Recel de biens volés : Pollixen et sa bande payent bien, mais étant donné la nature de leur petite affaire (le recel d'objets particulièrement infourgables parce que sensibles), négocier avec eux revient à se faire peler. Evidemment, lorsque le quoqueret qui vient les

voir est sur le point de se faire alpaguer par l'Harmonium ou que sa tête est mise à prix, le tas de jonc qu'il touchera sera nettement diminué. Pollixen et ses gars sont renseignés là-dessus, et c'est sur cela qu'ils font de la marge.

Mercenaires : Ulmshans paye le double des gages standards pour un travail de mercenaire, mais il refuse d'engager des githzerai – ça semble être la politique de la maison, en fait. Accompagner une caravane, jouer les courriers, ou aller intimider des gens sont des boulots que le fiélon fait lui-même. Ce sont les missions plus "sensibles", que d'autres membres de la compagnie sont susceptibles de faire. Les mercenaires free-lance qui impressionnent Ulmshans peuvent recevoir un poste permanent dans les rangs des Déserteurs, ce qui leur vaudra un entretien avec les supérieurs du fiélon.

## 6. Le Voile Écarté

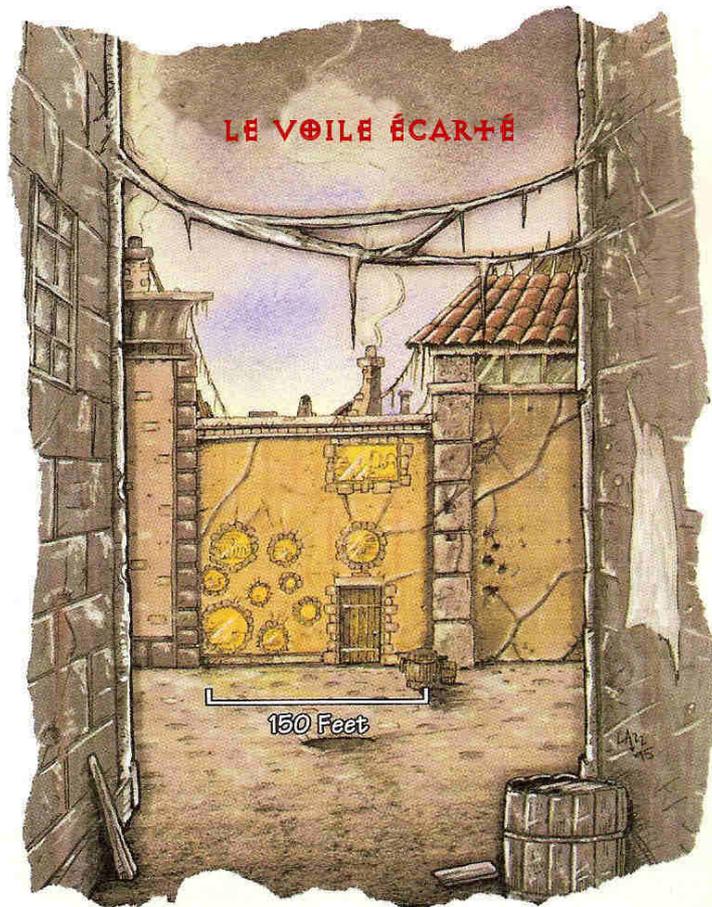
---

Vous avez faim de connaissance ?

Bien sûr, la Fraternité de l'Ordre possède ses bibliothèques – et vous pouvez y aller à la condition expresse que vous soyez un Greffier. Les Marqués ont leurs archives souterraines – réservées aux Preneurs, bien sûr. Il semble qu'à peu près chaque faction dans la Cage ait un lieu où le savoir est concentré, mais seulement disponible à ceux qui portent telle ou telle couleur, tel ou tel badge.

L'illusionniste Kesto Lesyeuxbrillants, un gnome qui possède l'énergie d'un titan, tente de contrebalancer cela. Désireux d'amener le savoir aux gens, de faire connaître la chanson et les soltifs à n'importe quelle bige de la Cage, Lesyeux brillants tient une librairie dans le Bas-Quartier appelée « Le Voile Ecarté ».

Située dans la Ruelle Oubliée, juste à quelques pâtés de maisons du Temple Ruiné des Athars, cette boutique est l'endroit où n'importe quel habitant de la Cage – du chevalier de la gueuserie au noble parfumé – peuvent acheter toutes sortes de textes : des histoires, des nouvelles, des dictionnaires, des cartes, des grimoires de sorts, des biographies, des journaux et toutes les choses qu'un lascar peut vouloir. Vous avez besoin d'un tome relatant la succession des divers factols de l'Harmonium ? Pourquoi pas une nouvelle traduction du texte rare « Le Livre des Ténèbres Inversées » ? Un lascar trouvera aussi bien une carte



d'un des cubes de l' Achéron, une liste des clés de sorts connues fonctionnant en Ysgard, où le dernier rapport de bataille de la Guerre Sanglante.

L'échoppe occupe le rez-de-chaussée d'un bâtiment qui semble compressé entre les deux bâtisses beaucoup plus imposantes qui l'entourent. Lesyeux-brillants vit au premier étage du bâtiment. Lorsqu'il acheta cet endroit, il y a cinq ans de cela, il fit poser sur sa façade deux douzaines de vitres de cristal pour que les passants puissent voir ce qui se trouvait à l'intérieur. Il a aussi fait installer une dalle de pierre juste à côté de la porte d'entrée, posée sur des tonneaux, où il peut venir faire des speeches pour attirer les clients. Il est notable qu'il utilise tous les moyens à sa disposition pour attirer la clientèle : des pubs extraordinaires d'Harys Hatchis à des séances de dédicaces de romanciers de renom comme Jeana Ealy (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 9/ Société des Sensations/ CB). Tout cela ne manque pas d'attirer les foules.

Une fois à l'intérieur, les gens se rendent compte qu'ils sont réellement dans une librairie. Tous les murs et planchers sont faits de livres. Le client se retrouve entouré de toutes parts par ces ouvrages

divers, de sorte qu'il a rapidement l'impression d'être dans un labyrinthe.

Mais Kesto Lesyeuxbrillants a un « truc » pour mettre les nouveaux clients à l'aise. Quand les visiteurs entrent, une *bouche magique* au-dessus de la porte d'entrée leur souhaite la bienvenue avec un message court prônant le pouvoir de la connaissance (Kesto change le message tous les jours). Ce message permet en plus d'avertir Kesto qu'un nouveau-venu est sur le seuil et il se précipite pour l'accueillir.

*« Bienvenue, bienvenue, je suis un membre des Athbars, j'ai ce que vous cherchez », dit-il, avec divers documents sous les bras, « je vous en prie, laissez vos préjugés à l'extérieur et mon magasin sera à votre disposition. Laissez Cleve ou moi-même vous aider si vous en avez besoin – ah ! Cleve est un bodack, mais il n'est pas comme les autres. Ne vous inquiétez pas, il ne vous mordra pas par derrière ! Les ouvrages de Jeana Ealy se trouvent sur le mur à votre gauche. Trois pieds au-dessus et deux – non, quatre pieds plus haut. Les exemplaires dédicacés coûtent le double. Laissez-moi juste vous montrer celui-là – whoooops ! »*

Après cet accueil fracassant, le visiteur est invariablement laissé tout seul, même si la voix du gnome continue à résonner entre les murs de livres. Il est rare de sentir sur soi le regard du vieux gnome, qui est en permanence en train de classer les livres à tel ou tel endroit du local, bougeant telle pile de volumes et déménageant tels journaux dans une autre partie du magasin. Il passe aussi son temps à essayer de se souvenir de listes de « choses à faire » et de « choses à se rappeler ». Pour un gnome de 298 ans, il est particulièrement vif.

On pourra noter, en le voyant, que la peau couleur cuir du vieux gnome contraste fortement avec les touffes sauvages de cheveux blancs qui poussent sur sa tête dans toutes les directions comme du chiendent. A l'inverse de la plupart des gnomes, il refuse de « mater » sa barbe. Au-dessus de son énorme nez, se battent ses épais sourcils et ses yeux vert pomme. Son visage semble être fait pour mettre en

valeur ses yeux. Il porte une tunique-tablier pleine de divers outils, composantes de sorts et autres objets usuels. Malgré le poids des ouvrages que le gnome porte en permanence sur lui, il est toujours en train de cavalier dans tous les sens sur ses sandales de cuir.

### Messire Cleve

Le bodack nommé messire Cleve – chétif, gris comme une souris et très silencieux – semble aussi attaché à ce lieu qu'une colline à sa base. Il fut jadis paladin sur les terres de Krynn et fut tué dans les Abysses alors qu'il tentait de sauver son seigneur, capturé dans les cavernes marines de Demogorgon. Alors que son corps s'était changé en bodack, il garda sa mémoire humaine ainsi que sa conscience. Dégouté par ce qu'il était devenu, il partit à Sigil. Il espérait trouver un magicien qui l'eût pu changer en l'humain qu'il avait été jadis, et Kesto était heureux de pouvoir lui donner du travail pendant ce temps. Lesyeuxbrillants aime à répéter : « *Regardez messire Cleve, là – il a damé le pion aux Seigneurs des Abysses. Il a gardé sa propre volonté. C'est le pouvoir d'un esprit fort, je vous le dis ! Cleve en est la preuve vivante. Euh, la preuve morte, excusez-moi. Enfin, De toute manière, il en est la preuve.* »

Aujourd'hui, Messire Cleve est content de classer les livres et de servir les clients du Voile Ecarté, car il a « fait la paix » avec sa nouvelle forme. Les matois qui ont peur du gaz mortel du bodack évitent de le regarder en face, mais Messire Cleve n'a utilisé son pouvoir qu'une seule fois et c'était sur une guenaude grise qui voulait mettre le feu au magasin. Il se sent bien comme il est ; si les autres sont trop fermés pour l'apprécier à sa juste valeur, tant pis pour eux.

**Comportement** : loyal à Kesto, Messire Cleve est heureux de servir les clients et contredire tous les préjugés de haine et de peur que les gens conçoivent vis-à-vis de sa race.

**Combat** : Messire Cleve utilise tous ses talents pour combattre quiconque s'en prend à lui, à Kesto, ou à la librairie.

**Messire Cleve ; bodack asexué ; Planaire ; mort-vivant extraplanaire de taille M ; FPS** : DV 9d12, pv 58 ; Init. +6 ; VD 6m ; CA 20 (contact 12, pris au dépouvu 16) ; BAB +4/ lutte +5 ; attaque au corps-à-corps +6 (coup, 1d8+1) ; Attaques spéciales : regard mortel ; Particularités : immunité contre l'électricité, mort-vivant, réduction des dégâts (10/fer froid), résistance au feu et à l'acide (10), vulnérabilité à la lumière du jour, vision dans le noir 18m ; AL LB.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +3, vigueur +5, volonté +7.

**Caractéristiques** : force 13, dextérité 15, constitution -, intelligence 14, sagesse 12, charisme 12.

**Compétences** : déplacement silencieux +10, détection +11, perception auditive +11, profession (libraire) +12.

**Dons** : vigilance, arme de prédilection (coup), esquivé, science de l'initiative.

**Regard mortel** : mort immédiate, portée 9m, JdS vigueur DD 15 pour annuler. Toute humanoïde tué par cette attaque se transforme à son tour en bodack dans la journée qui suit.

**Vulnérabilité à la lumière du soleil** : un point de dégâts par round qu'il passe exposé au soleil.

### Kesto Lesyeuxbrillants

**Localisation** : au Voile Ecarté, sa librairie, ou devant, en train de faire une démonstration.

**Personnalité** : minutieux, sincère, paternaliste.

**Comportement** : en toutes choses, Kesto est amical et empressé. Il pense vite et bruyamment (mélangeant souvent ses mots) et se déplace plus vite qu'il ne devrait (ce qui lui occasionne parfois des chutes).

**Combat** : il est rare que Kesto se retrouve à combattre, comme il préfère utiliser sa magie pour éviter les confrontations. Au besoin, il utilisera des sorts qui apaisent ou désorientent ses agresseurs. Messire Cleve essaiera au plus vite de venir en aide au petit gnome.

**Kesto LesyeuxBrillants ; mâle gnome ; magicien illusionniste niveau 12 ; Planaire ; Athar ; humanoïde de taille P ; FP 12** : DV : 12d4+12, pv 36 ; DP 6m ; CA 15 (contact 14, pris au dépouvu 12) ; attaque à distance +12/+7 (*fléchettes de précision* +3, 1d3+2, 20/x2, 6m) ; Particularités : capacités de faction, appel de familier, traits raciaux de gnome ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL : CB

**Jets de sauvegarde** : réflexes +7, vigueur +5, volonté +8 (+2 contre les illusions)

**Caractéristiques** : force 8, dextérité 16, constitution 12, intelligence 16, sagesse 10, charisme 10.

**Compétences**, art de la magie +11, concentration +9, connaissance (factions) +11, connaissance (mystères) +10, connaissances (plans) +12, connaissances (Sigil) +12, déchiffrement +11, discrétion +7, profession (libraire) +14.

**Dons** : création de baguettes magiques, écriture de parchemins, école renforcée (illusion), école supérieure (illusion), efficacité des sorts accrue, efficacité des sorts supérieure.

**Ecole de prédilection** : illusion ; écoles interdites : abjuration et nécromancie

**Sorts** (4/5/5/5/3/3/2, NLS 12, DD 13+ niveau du sort, DD16+ niveau du sort pour les illusions) : 0ème niveau : *copiste\* x2, détection de la magie, lecture de la magie* ; 1er niveau : *aura magique de Nystul, compréhension des langages, couleurs dansantes, décharge électrique, déguisement, image silencieuse* ; 2ème niveau : *bouche magique, détection faussée, flou, rire irrésistible de Tasba, image miroir, lueurs hypnotiques* ; 3ème niveau : *clignotement, don des langues, image accompli x2, sphère d'invisibilité, texte illusoire* ; 4ème niveau : *assassin imaginaire, invisibilité suprême, métamorphose, terrain hallucinatoire* ; 5ème niveau : *brume mentale, création majeure, domination, image prédéterminée* ; 6ème niveau : *double illusoire, image programmée, voile*.

Le MJ peut créer de nouveaux sorts permettant à Kesto d'accomplir ses illusions miraculeuses.

**Traits raciaux de gnome** : +1 au DD de ses sorts d'illusion.

+2 à ses propres JdS contre des illusions.

bonus de +1 à ses attaques contre les kobolds et les gobelinoïdes.

Pouvoirs magiques : 1/ jour : *communication avec les animaux* (fouisseurs uniquement), *lumières dansantes, prestidigitation, son imaginaire* (NLS 1, DD 10+ niveau du sort)

bonus d'esquive de +4 contre les géants.

**Possessions** : *anneau de protection +2, baguette d'illusion, fléchettes de précision +3*.

**Bénéfices de faction** : immunisé aux sorts *allié suprême d'outreplan, augure, discours captivant, divination, imprécation, malédiction, parole sacrée, quête et renvoi* ; +2 à tous ses jets de sauvegarde contre les sorts et capacités de prêtre, Potentiaire ou autre envoyé divin.

**Faiblesses de faction** : ne peut recevoir d'aide d'un prêtre d'une divinité spécifique.

Le gnome Kesto est vraiment ouvert d'esprit – du moins un esprit informé – notamment lorsqu'il s'agit de la librairie. Chaque demande sortant un peu de l'ordinaire met en général Kesto dans une forme extraordinaire et il va chercher ce qu'on lui demande (car tout est bien classé) et cela, même s'il s'agit d'un ouvrage aussi illégal que le « Manifeste du Factol ». Habituellement, lui ou Messire Cleve peuvent mener le client vers le rayonnage exact où est rangé le volume recherché, le sortant du mur, en le remplaçant instantanément par quelque chose d'autre pour que l'équilibre du mur soit conservé.

Une fois de temps en temps, il peut arriver que Kesto soit pris de court par la requête d'un client – il triture alors ses cheveux broussailleux en

réfléchissant : « *oh, c'est un ouvrage rare que vous me demandez là, mais oui, je vois de quoi vous parlez.* »

Il fait alors les cent pas en pensant à haute voix : « *attendez une minute, où peut-il bien être ?* » Après quelques minutes de fouilles à travers les étagères, Kesto revient toujours avec ce qu'on lui a demandé. Il peut même obtenir une copie d'un ouvrage aussi secret que le travail inachevé de Xideous : Le Livre Gardien. Après tout, Kesto n'a jusqu'à présent jamais déçu l'un de ses clients. Et il n'a jamais laissé entrer personne d'autre que Messire Cleve dans l'arrière-boutique.

Le bodak et la mystérieuse arrière-boutique font beaucoup causer dans le quartier, mais il y a un troisième point de controverse qui porte sur Kesto lui-même. Pensez-y, ce prétendu libre-penseur n'est pas au-dessus de la partialité. Il veut que ses clients soient informés, qu'ils puissent penser avec un esprit clair, libéré de tous les préjugés et de toutes les influences – et c'est pourquoi les clients viennent au Voile Ecarté en premier lieu. Malheureusement, la plupart des clients ont une croyance quelconque en ce qui s'apparente à un dieu et il faut savoir que ce fut à une époque le cas de Kesto. Il a grandi au milieu de sa famille (même si ça fait rire certains de dire qu'un gnome puisse grandir) en Bytopie, près de la ville marchande de Yeoman, où il priait le dieu Garl Brilledor. Ce fut un voyage accidentel sur le Plan Astral – où il vit les corps froids et titanesques des Puissances anéanties – qui le guérirent de la piété et de l'humilité.

Comme un vrai Défieur, Lesyeuxbrillants pense aujourd'hui que l'on peut devenir véritablement valeureux lorsqu'on a brisé les fausses chaînes de l'infériorité qui nous entravent. Il n'y a pas si longtemps, il fit un autre voyage sur le Plan Astral pour essayer un sort d'invocation qu'il avait trouvé dans le Livre des Ténèbres Inversées – et il en revint avec Saure, une gautière véritablement haineuse envers les Puissances (les gautières sont des nomades des Carcères à la peau grise, avec des mains griffues et un touché acide). Malheureusement, les plus agressifs des membres des Athars ont embrigadé Saure. Se sentant quelque part responsable, Lesyeuxbrillants en appelle régulièrement le factol Terrance pour qu'il reconsidère le « *mauvais usage* » qui est fait de Saure, mais en vain.



*que le pouvoir de votre esprit peut changer le plus puissant des dieux en un vaisseau pour giths. Je suppose qu'on pourrait dire qu'en définitive, ils existent parce que nous les laissons exister. Ils ne nous contrôlent pas et c'est presque le contraire, c'est nous qui les contrôlons.»*

Il arrive que le gnome dirige un client vers un texte magique qui donne les secrets d'un grand sort d'illusion que peu de gens ont eu l'occasion de voir auparavant – plusieurs d'entre eux sont des sorts qu'il a lui-même intentés. «*Apprends à utiliser ce sort, mon ami*», glapit-il en tournant la page d'un ancien volume, «*et les gens penseront que tu es une Puissance !*»

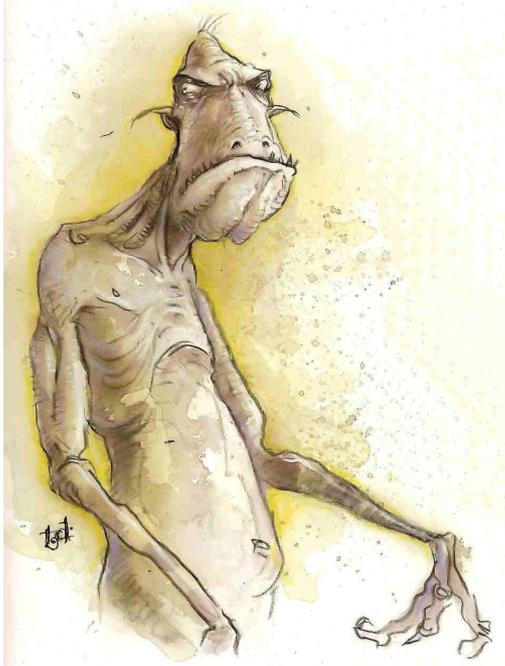
Lesyeuxbrillants aime aussi «*faire son show*» avec quelques sorts impressionnants. Chaque jour, à deux heures après pic, il

Lesyeuxbrillants passe une après-midi ou deux par semaine dans le scriptorium du Temple Ruiné, écrivant des tracts traitant la question de la supériorité des Puissances. Malheureusement, ce sont toujours les plus caustiques des tracts (jamais ceux de Kesto), qui sont distribués au public. Peu importe, le gnome se fait toujours entendre, même si ce n'est que de ceux qui viennent dans sa boutique.

«*Dites-moi, cher ami*», demande-t-il aux clients, «*pensez-vous que les dieux – puissants comme ils sont – savent tout ce qu'il y a dans ces livres ? Si vous les lisez tous, est-ce que cela ferait de vous une Puissance ?*» Lesyeuxbrillants essaye d'engager les gens dans une conversation sur ce sujet, espérant faire passer l'idée que les mortels sont plus forts que ceux qu'on appelle dieux. «*Après tout*», harangue-t-il, «*tout ce que vous avez à faire, c'est de ne plus croire en eux et qu'est-ce qui arrivera ? Ils se volatiliseront et iront pourrir dans l'Astral, où les githyankis s'amuseront avec leurs jolis petits visages ! Imaginez*

laisse Messire Cleve s'occuper des clients et monte sur la petite plate-forme juste à l'extérieur de la porte du magasin. Sans fanfares ni annonces, il produit quelques petits effets magiques pour éveiller l'attention des passants – il laisse grandir sa barbe jusqu'à ce qu'elle fasse plus de 6 mètres, ou il fait apparaître des paires d'yeux supplémentaires aux gens. Quand une petite foule s'est amassée, Lesyeuxbrillants utilise des sorts plus puissants, changeant le jour en nuit, changeant le sol dur de ces lieux en sable fin. Bien sûr, il ne s'agit que d'illusions – de puissantes illusions – mais elle existent dans l'esprit des gens. «*Regardez par ici*», dit-il, alors qu'il lance ses sorts, «*les Puissances pensent que vous ne pouvez pas. Je pense aussi que vous ne pouvez pas. Suis-je une Puissance? Suis-je meilleur que vous? Non, monsieur! C'est juste la connaissance, mes amis, et la connaissance est le bien de tous!*»

Kesto sait que sa campagne personnelle contre les dieux pourrait le mettre dans une situation



inconfortable. Bien sûr, les dieux ne peuvent pas accéder à Sigil ; mais leurs Potentiaires le peuvent et un beau jour, un émissaire de Bast, Set, ou même Primus pourrait se présenter au Voile Ecarté pour fermer le râtelier du petit gnome. C'est une des raisons pour lesquelles Kesto veut que les gens présument de ses capacités – la peur peut être une bonne raison de ne pas venir l'ennuyer.

Et il y a toujours Messire Cleve, qui reste toutes les nuits dans le magasin, toujours prêt à venir soutenir son ami.

Il est évident que de toute façon, le gnome serait difficile à prendre par surprise. Même aux plus sombres heures après antipic, un lascar traînant dans la Ruelle Oubliée pourra apercevoir une lumière à l'étage. C'est là que Kesto catalogue ses dernières trouvailles et classe les derniers ouvrages qu'on lui a apportés. Les années passent sur ce gnome, mais son esprit est aussi vif qu'au premier jour et il représente bien sa lutte pour le pouvoir de la connaissance. Voilà quelqu'un qui fait ce qu'il préconise.

## 7. La Société de l'Éther luminescent

Club huppé pour mages mercenaires, la Société était jadis dans le Quartier de La Dame, mais elle a déménagé il y a quelques années. Cela est probablement dû au fait que ces mages ont de plus en plus passé de contrats avec les artisans et de moins en

moins avec les grossiums de la cité, qui demandaient trop d'exclusivité (certains ont prétendu que les Chevaliers de La Dame tuaient les mages qui leur avaient rendu service pour s'assurer leur silence). Qui plus est, les grossiums leur laissaient trop peu de temps libre pour mener des expériences personnelles.

Il y a un unique symbole au-dessus de l'entrée – une porte se trouvant au rez-de-chaussée – qui veut simplement dire « Lumière ». Seuls les membres et leurs invités sont autorisés à entrer ; les autres sont refoulés par Gamnesto le Vil, le vénérable portier (Planaire/ mâle fiélon (gehreleth)/ Libre Ligue/ NM). La petite histoire veut que Gam ait été invoqué par le fondateur de la Société et qu'il est forcé de garder la porte jusqu'à ce que la Société disparaisse. La violente réaction de Gam à l'évocation de cette histoire est probablement lui donne sans doute du crédit. Toutes les provocations le plongent dans un torrent de violence, qui est le seul exutoire à la rage dans laquelle le met le fait d'être confiné à une seule tâche depuis des décennies.

Une fois qu'un visiteur accède aux celliers, il les découvre remplis du sol au plafond par des livres, des parchemins, des chartes, des mappemondes et autres tablettes, tous pleins de sagesse interdite sur les plans, les fiélons et les Puissances. Plus important, ils abritent une longue série de clés de portails et d'effets de sorts en différents endroits du Grand Anneau. Bien entendu, dans la mesure où les plans sont infinis, la liste n'est jamais exhaustive, même si elle est très souvent mise à jour. De toute manière, chaque arcane ou travail de valeur est marqué par la signature magique de son propriétaire et le gardien de la porte peut les sentir de par leur nature magique si l'on essaye de les faire sortir de la bibliothèque. N'importe quelle tentative de vol provoque l'implacable colère du fiélon et de tous les mages se trouvant là. *Téléportation* et autres pouvoirs similaires ne fonctionnent pas dans l'enceinte de la Société, que ce soit pour y entrer ou pour en sortir. Tout le monde doit passer par le portier.

Une chaude lumière brille dans chaque pièce et tout le complexe est richement décoré (bien que les décorations soient un peu usées) par diverses tentures, tapisseries et tapis, qui atténuent le bruit. Des pièces privées sont disponibles dans les profondeurs des caves pour plus de sécurité lors d'invocation de fiélon ou de récalcitrantes créatures



du Bien... La Société abrite aussi une cave d'excellents vins et des réserves de nourriture raffinée (la plupart des prix sont de deux ou trois fois plus élevés que la moyenne).

Devenir membre n'est pas en soi une bien grande épreuve : il faut aligner une certaine quantité de jonc que la plupart des béjaunes n'auront pas l'occasion de voir dans toute leur vie. L'inscription coûte 10000 p.o. (ou plus, pour certains) et les mages de la Société doivent reverser 10% de leurs revenus à leur organisme ou 1000 p.o. par niveau de mage chaque année (selon ce qui fait le plus) pour rester membre. De toute manière, depuis que consulter la bibliothèque coûte 1000 p.o. par jour, devenir membre peut à la longue se révéler moins coûteux. Des exceptions sont occasionnellement faites pour ceux qui offrent des travaux nouveaux et particulièrement intéressants à la bibliothèque de la Société.

*« Je me gelais dans les salles d'attentes des Cours de Justice depuis l'antipic du jour d'avant-bier, attendant d'être appelé devant le juge, que je paye mon amende et enfin, pour pouvoir retourner dans la rue continuer à peler les béjaunes qui s'y trouvent. Quand je pensais à tout le jonc facile que je manquais pendant mes heures d'enfermement, ça me rend malade, je te le dis. Enfin quelqu'un vint, il me colla un parchemin enrubanné dans la poche et dit que j'avais été « Limacé ». J'ai pensé que ça voulait dire qu'ils n'avaient rien sur moi. Mais deux lascars m'emmenèrent dans le Bas-Quartier, dans cette maison abandonnée qu'on appelle la Cour du Malheur et ils m'y poussèrent.*

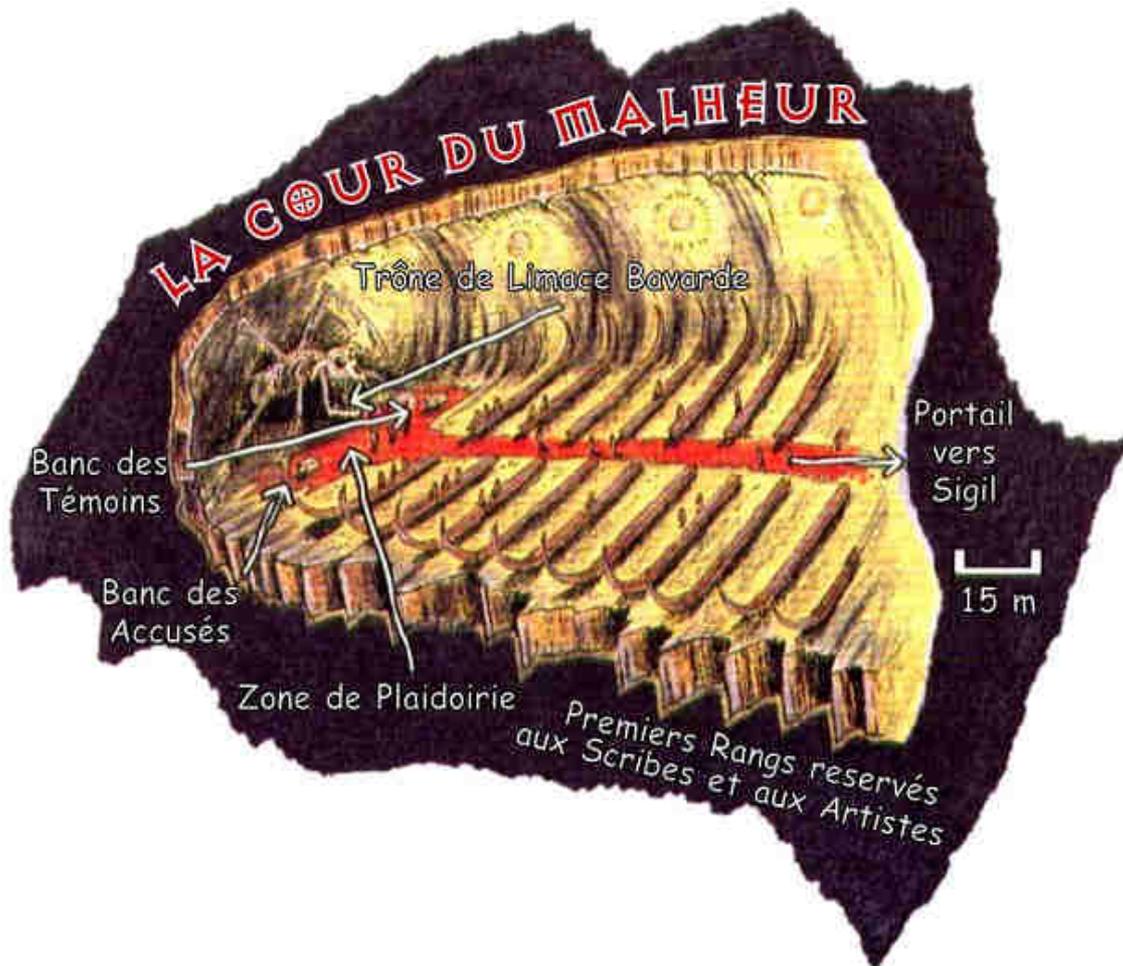
*Je vous le dis, je n'ai plus jamais pelé qui que ce soit dans cette ville. »*

Les mémoires de Neggis Ham, pickpocket,  
extrait des « *Flammes de la Justice* » de Jeena Ealy.

La plupart des gens rencontrent la justice avec un avocat et tout le tintouin. Et bien entendu, il arrive que l'on ait à attendre son procès des jours durant, lesquels jours peuvent facilement se changer en semaines et les semaines en mois. Les Cours de Justice est un endroit plein d'activité et parfois les juges de la Fraternité de l'Ordre ne peuvent pas faire fonctionner la Roue de la Justice aussi vite qu'ils le désirent – spécialement quand l'Harmonium dépasse ses quotas d'arrestations. Quand les Cours sont vraiment bondées, les Greffiers se déchargent parfois de leurs tâches sur la Cour du Malheur, un tribunal Homme-Poussière dans le Bas-Quartier, présidé par un nalfeshnee appelé Limace Bavarde, à qui on envoie les petits criminels.

La Cour du Malheur se trouve sur une place, juste à quelques minutes de marche de la Morgue. Cela apparaît comme un endroit assez spacieux. Il y a des marches de marbre, de grandes colonnades, des arches qui tendent à rivaliser avec celles des Cours de Justice elles-mêmes. Il y a une chanson qui traîne selon laquelle le bâtiment ne serait pas fait en marbre comme on pourrait le croire, mais en ossements. Les ossements de ceux qui ont été jugés ici. Ce ne sont que des paroles d'ivrognes.

Il est notable que les Rectifieurs haïssent cet endroit, arguant qu'il s'agit d'une « perversion de



justice » et ils auraient volontiers nettoyé l'endroit – s'ils avaient pu y entrer.

La vérité, c'est que la Cour du Malheur est un coquillage vide, avec rien d'autre à l'intérieur que ses murs et son sol poli. Seuls les Hommes-Poussière et les gens mandatés par les Greffiers y voient quelque chose de différent. Les gens qui portent ledit mandat n'entrent pas dans ce bâtiment car son seuil n'est en fait qu'un portail, mais ils pénètrent dans la vraie Cour du Malheur, une forteresse sur le Plan d'Énergie Négative, où l'on n'amène que les suspects et les divers concernés par le procès (témoins, avocats...)

Un lascar ne sait pas automatiquement qu'il est passé dans ce funeste Plan ; après tout, il se trouve à l'intérieur. Bien sûr, à l'intérieur veut maintenant dire au milieu d'un gigantesque hall construit de restes calcinés de diverses créatures – des milliers de visages torturés sortent silencieusement des murs, du plafond et du sol. Il y a quatre-vingt-dix-neuf rangs de bancs sur lesquels se mêlent une foule d'Hommes-Poussière, mais aussi de squelettes, de goules et autres âmes-en-peines. La Trêve des Morts de la Faction des Hommes-

Poussière fait que les monstres ne se montrent pas violents.

Certains sont assis et d'autres sont debout, certains font office d'huissiers, d'autres présentent les pièces à conviction, ou bien sont chargés d'appeler les témoins – il y a même des artistes qui capturent l'expression de terreur des accusés dans les cendres et la colle ou des scribes qui notent tout ce qui se dit sur leur propre peau ou même sur les bandelettes d'une momie.

La lumière provient de feux follets capturés dans des globes de cristal qui pendent du plafond ; ils luisent de façon plus intense quand ils sentent la panique des accusés. Mais il y a une plus forte source de lumière qui vient du fond de la salle, là où tout le monde est rassemblé et cela vient des os assemblés d'une dracoliche qui brûlent pour l'éternité (les spectateurs qui ont les cheveux longs ou des habits de tissu sont inspirés lorsqu'ils ne s'installent pas aux trois premiers rangs). Au milieu de ces flammes, siège l'odieux Limace Bavarde, juge de la Cour du Malheur.

Tous les biges qui sont amenés devant la Cour ne sont pas drainés – cela constitue le pire traitement qu'on puisse y recevoir, réservé à ceux qui le méritent le plus (ou ceux qui ennuiant le juge Limace Bavarde). Les observateurs présents à la Cour ne sont pas, il faut le dire, à l'abri d'être drainés (cela n'arrive cependant pas aux morts-vivants et aux Hommes-Poussière, qui sont dépourvus de passion). Généralement, le fiélon prononce des peines légères, contraignant les coupables à rendre des services aux Hommes-Poussière. Par exemple, ils pourront travailler à la Morgue durant quelques semaines, ou collecter des cadavres un peu partout dans la ville, ou encore nettoyer les sphères de cristal des feux follets de la Cour.

Quel que soit le service demandé, il bénéficie à un grossium Homme-Poussière. Autrement, le coupable finira drainé par le nalfeshnee dans un coin de la Cour. Et il n'est même pas la peine d'espérer lutter dans la Cour du Malheur. Le portail de retour ne s'ouvrira pas avant que la sentence ait été rendue par le Juge Limace Bavarde – c'est la clé du portail – et la Cour n'a pas d'autre sortie.

Bien sûr, un lascar peut tenter de s'échapper dans la désolation du Plan d'Énergie Négative. Mais qui pourrait appeler ça un refuge ? Et avec un matois comme Seigneur Porpen (Primaire/ mâle chevalier de la mort/ DV 9 (à D10)/ CM) gardant la Cour, même un béjaune n'essaierait pas de s'enfuir. Seigneur Porpen est un chevalier de la mort du monde Primaire de Krynn, qui a été maudit par la divinité Hiddukel, pour avoir pendu son rival à la cour du roi, alors que celui-ci était innocent. Il erra dans les terres de Solamnia comme monstre errant durant des années, puis il découvrit un portail vers Sigil et l'emprunta. Dans la Cage, il n'était qu'un monstre parmi tant d'autres – quoi qu'un peu plus squelettique, bien sûr. Il sauta sur l'occasion que lui offrit le factol Skall de rejoindre la Cour du Malheur et jusqu'à aujourd'hui, il demeure loyal à Limace Bavarde, utilisant son *épée courte voleuse de vie* contre ceux qui s'opposent au juge de la Cour. Après tout, Limace Bavarde vient des Abysses – que l'on dit être la demeure d'Hiddukel – et le juge a promis de lui prêter un jour main forte pour se venger de cette Puissance.

*« Dannocho, avec sa peau extrêmement pâle, s'est levée et a marché à pas mesurés devant le fiélon dans les deux sens. Elle a exposé mon cas, expliquant*

*pourquoi cela ne pouvait pas être moi, quoi qu'ait dit le livre de sorts du vieux mage. Elle n'arrêtait pas de parler – absolument sèche, elle a continué pendant des heures et des heures. Elle n'éleva ni la voix ni le doigt. Je vous le dis, les squelettes dans l'assistance étaient plus expansifs. Et ensuite, tout aussi calmement, elle a plaidé contre moi, disant que j'avais été désigné dix fois comme voleur et que le juge devait faire de moi un exemple.*

*Elle gagna. Ou bien elle perdit. Quoi qu'il en soit, moi, j'ai perdu. »*

Neggis Ham,  
des « *Flammes de la Justice* ».

Dannocho la Ridée (Planaire/ femelle humaine/ barde niveau 5/ Homme-Poussière/ LN), est la principale avocate de la Cour du Malheur et a la tâche de plaider à charge et à décharge des accusés déférés devant la Cour. En tant qu'Homme-Poussière, elle est capable de mettre de côté toute passion et de présenter les bons et les mauvais côtés de son client. Bien sûr, c'est assez énervant pour un client de voir son propre avocat donner des arguments en votre faveur aussi bien qu'en votre défaveur.

Malgré tout, Dannocho la Ridée fait un travail admirable, bien que difficile. Il est dur de faire usage de la logique face à un tanar'ri ; souvent, elle plaide jusqu'à piquer un fard et Limace Bavarde donne un verdict absolument arbitraire (selon son humeur du moment). Naturellement, il n'y a pas de jurés, seulement le gros magistrat nalfeshnee (après tout, c'est sa Cour).

Quand Dannocho n'est pas en train de plaider pour des lascars envoyés par les Greffiers, elle résoud des affaires de contestations de Contrats des Hommes-Poussière. Souvent, un bige qui signe un tel Contrat – donnant aux Hommes-Poussière les droits sur son futur cadavre en échange de quelques pièces – tente de revenir en arrière. Une telle contestation est traitée à la Cour du Malheur. Une visite en ces lieux est généralement suffisante pour dissuader un bige de revenir sur sa parole.

L'Homme-Poussière Qaida essaye souvent de forcer l'elfe sylvestre Verden à comparaître devant la Cour. Verden, il y a très, très longtemps, a signé un Contrat avec les Morts – mais cela fait maintenant si longtemps que la faction est persuadée qu'elle utilise des moyens magiques pour allonger sa vie. Et c'est

quelque chose que les Hommes-Poussière n'apprécient pas vraiment.

Croyez-le si vous le voulez, quelques chevaliers de la gueuserie un peu enfumés espèrent qu'un Greffier surmené les dirigera vers la Cour du Malheur. Après tout, ces voleurs savent que n'importe quelle peine que Limace Bavarde puisse infliger à un coupable, cela sera de toute façon mieux que rencontrer l'idée que se font les Rectifieurs de la Justice. Même le drain fait par le fiélon, quoique terrifiant, laisse généralement vivant le condamné. Mais les greffiers ne sont pas fous. Ils déferent devant cette cour uniquement les lascars dont ils pensent qu'ils bénéficieront de l'expérience – ou ceux dont ils veulent se débarrasser, comme les clients du fameux « Sly » Nye.

Un avocat tieffelin, Nye, fait régulièrement bouillir les juges de Sigil par sa façon chaotique de plaider et les Greffiers le laissent à l'occasion accompagner un prévenu à la Cour du Malheur (espérant probablement qu'il n'en reviendra pas). Limace Bavarde, qui apprécie le chaos pur, insiste pour que Nye soit le défenseur à chaque fois qu'il vient plaider.

D'autres personnes à Sigil font de leur mieux pour être amenés à la Cour du Malheur. Les Mornés Morvun et Phinéas ont été arrêtés non moins de 36 fois, espérant désespérément être « Limacés » (mais les Greffiers voient bien où les frères jumeaux veulent en venir). Le célèbre Publicitaire Harys Hatchis peut parfois obtenir, grâce à ses contacts aux Cours de Justice, des mandats pour être jugé à la Cour du Malheur.

## 9. LA DÉCHETTERIE DE LA RUE Magne

### *Sur les bords du Fossé*

Cette usine est depuis longtemps un des centres économiques de ce secteur, faisant vivre de nombreux ouvriers des rues avoisinantes. Fondée il y a près de 60 ans par un récupérateur Marqué qui eut l'idée de sa vie, la déchetterie tire sa matière première de tous les détritiques que les dabus abandonnent dans les eaux usées du Fossé.

Les déchets sont amenés à l'usine par les « dragueurs » (des équipes avec des petites embarcations qui drainent tout ce qui a pu s'amasser au fond du Fossé) et les « éboueurs » (qui ramassent

tous les matériaux se trouvant sur les rives de ce cours d'eau stagnante). Ces déchets « bruts » entrent dans la déchetterie par le hangar qui est au niveau du Fossé (à côté des caves des maisons avoisinantes). Là, les « trieurs » extirpent les objets et matériaux de toute la boue et de toutes les gueilles inutilisables (qui sont rejetées au Fossé par une rampe mécanique). Les objets « utilisables » sont donc triés par types de matériaux.

Ces matériaux partent sur des rampes qui remontent jusqu'au niveau de la rue, où se trouvent les ateliers (l'atelier de métallurgie et celui de menuiserie sont les deux plus importants). Là, ces matériaux sont retravaillés pour être fonctionnels et transformés en produits finis. L'atelier métallurgique de la déchetterie de la rue Magne est par exemple connu pour sa fabrication des lames métalliques qui sont utilisées dans la construction des édifices « si typiquement sigiliens ». La déchetterie fait surtout dans le matériau de construction (pierre, brique, bois, métal).

On peut douter de la rentabilité d'une telle entreprise, et en l'occurrence, cette dernière connaît de nombreux problèmes sur ce plan. Bien entendu, la matière première utilisée est gratuite, mais la productivité est faible et face à certaines importations de mondes primaires riches en bois, en pierre ou en métal, la déchetterie ne maintient sa compétitivité qu'en faisant travailler ses ouvriers comme des forçats (tant au niveau de la masse de travail que du salaire).

A vrai dire, le patron (Georg Arnovitch, le petit-fils du fondateur de l'entreprise) est aidé par une équipe de contremaîtres particulièrement mauvais. Ces gars-là sont recrutés sur leur capacité à intimider (et même à rudoyer) les ouvriers, et plusieurs sont connus pour avoir été mêlés à des activités criminelles. Cet environnement violent fait que l'ambiance est particulièrement tendue chez les ouvriers. À l'intérieur de l'usine, personne n'ose moufter, mais dès que l'on se retrouve dans les tavernes au-dehors, la grogne va bon train.

Si l'on ajoute à ces contremaîtres toujours plus violents les trois réductions de salaires survenues ces deux dernières années et les licenciements fréquents pour « indiscipline » ou « désobéissance », il est clair qu'il ne fait pas bon être ouvrier ici. Les conditions salariales s'étant pas mal détériorées (même si elles ne tombaient pas de bien haut), de plus en plus



d'ouvriers viennent de la Ruche voisine, les loyers du Bas-Quartier devenant intenable par rapport à la paye.

On dit que parmi les chefs de bateaux chez les « dragueurs », il y en a un qui organise des réunions pour essayer de motiver les ouvriers à se rebeller contre les décisions du patron. Peut-être est-ce lui qui a fait appel au Syndicat (cette organisation pseudo-mafieuse dont le repaire est maintenant dans le Quartier des Gratte-Papier) ? Toujours est-il que le pire des contremaîtres de la déchetterie (un semi-ogre du nom de Orognor) a été retrouvé mort il y a quelques jours, son martinet enfoncé dans la gorge, sur les rives du Fossé.

La tension a encore monté d'un cran entre le patron et ses sbires (qui mènent d'ailleurs une enquête pour trouver les responsables) et les ouvriers (qui ont de plus en plus de mal à supporter leurs conditions de travail). Arnovitch, le patron, pense qu'il y a des membres de la Ligue Révolutionnaire parmi ses ouvriers et il est fermement décidé à abattre toute personne suspectée d'en être.

## 10. Le Fiélon Fidèle

On ne peut parler du « Fiélon Fidèle », la fameuse boutique de bibelots magiques, sans évoquer son propriétaire, l'arcanaloth A'kin, et réciproquement. La

gentillesse du tenancier est-elle une ruse de vendeur, ou bien la stricte vérité ? Une chose est sûre, de toutes les façons : A'kin est le plus aimable de tous les yuguloths que l'on puisse trouver à travers les plans. Cela paraît dur à croire pour pas mal de gens. Même après des années d'un comportement sans tache, dans la sincérité et la simplicité, A'kin éveille plus de suspicion qu'un voleur dans une église.

A priori, la seule chose qui soit démoniaque chez A'kin, c'est son apparence. Comme la plupart des arcanaloths, il ressemble à un grand humain aux larges épaules, avec des mains griffues, un corps à fourrure et la tête d'un chacal. Autour de ses yeux dorés, sa fourrure est noire comme un masque de bandit. Cela part du coin de ses yeux et ça va jusqu'à la pointe de son museau blanc. Il porte une robe brodée de cercles or et noir, cachant la plus grande partie de sa fourrure brune. Même s'il accueille ses clients avec un large sourire, il arrive que ses crocs acérés en clouent certains sur le palier de la boutique. Le fiélon essaye alors de rassurer de sa voix basse et grinçante : *« entrez, entrez ! Je ne mords pas. »*

Si l'on pénètre dans cette grande et unique pièce du Fiélon Fidèle, on a autant de chances de repartir avec un objet qu'on a acheté qu'avec un cadeau du fiélon. Quand un client fait un commentaire agréable sur un ornement ou un objet qui se trouve dans la

boutique, le fiélon le lui met dans les mains avec un large sourire.

Des centaines de coffres recouvrent les murs du magasin, chacun plein de bibelots, de jouets ou de gadgets magiques : toupie hypnotique, dés enchantés ou autres. Quand A'kin voit un client qui s'en va sans acheter quoi que ce soit, il attrape le bibelot le plus proche de ses grandes pattes griffues et court jusqu'à la porte pour le mettre dans les mains du client. Il dit alors : « *C'est à toi, mon ami ! Cadeau !* » Aucun client ne refuse ces dons (la plupart ont peur de refuser).

Certains sentent que cette peur est déplacée, comme A'kin est aussi généreux qu'un deva. Même quand il s'agit des objets les plus précieux du magasin – des épées longues magiques ou des pièces d'armures de qualité, tous ces objets placés derrière des vitrines au centre de la boutique – A'kin n'est pas un marchand trop dur. Le fait est qu'il en vient souvent à parler de tout à fait autre chose : le dernière cargaison de thé des Elysées ou le projet de construction dans la rue d'à côté fait par les dabus.



Quelquefois, A'kin surprend ses clients en leur parlant des membres de leur famille en les appelant par leur nom, ou en parlant du prochain voyage que la personne va entreprendre. Le yuguloth assure toujours à la personne qu'ils en ont déjà discuté auparavant – sinon, comment en aurait-il entendu parler ? Bien sûr, certains pensent que le fiélon en sait plus qu'il ne devrait ou qu'il a un moyen d'obtenir des informations sans que le principal intéressé ne soit forcément au courant.

Autant A'kin montre de l'intérêt pour sa clientèle, autant il se montre timide quand on s'intéresse à lui. « *oh, je ne suis rien de plus qu'un humble commerçant* », dit-il, en baissant la tête. Aucun sage en ville ne pourrait dire à quand remonte le jour où A'kin a mis la première fois le pied à Sigil, mais l'on sait qu'il a très rapidement monté son magasin et qu'il s'est beaucoup investi dedans. Et lorsqu'on l'interroge directement sur son passé, A'kin ne donne que des réponses évasives – « *c'est comme si je n'en avais pas*. » dit-il, ou encore « *rien n'est moins sûr* », ou enfin, un poli « *merci d'avoir demandé*. » Le fiélon laisse aux autres le soin de faire sa biographie.

Et ces « autres » ne s'en privent pas. Certains disent qu'il joue un double jeu, comme tous ceux de son engeance et qu'il serait dur de s'en faire un bon voisin. Ils pensent qu'il a été envoyé ici pour récupérer des informations pouvant être utiles pour la Guerre Sanglante. Ça serait pour cela qu'il inciterait tant les autres à parler d'eux-mêmes (un individu ne sait pas toujours qu'il détient une information importante pour la Guerre Sanglante). Que cet arcanaloth soit les yeux et les oreilles des Sombres Huit ou bien un pion pour un général balor, le débat reste ouvert. En définitive, la plupart de ses détracteurs pensent qu'A'kin vend les informations aux plus offrants, ne répondant qu'à un maître : lui-même.

D'autres lascars ne voient aucune bonne raison qui aurait pu le faire partir de manière définitive

de la Géhenne comme cela semble être le cas, dans la mesure où les arcanaloths tirent leurs pouvoirs des Puissances démoniaques qui les ont créés. Ces matois-là disent qu'A'kin est un exilé. Séparé de ses origines, il doit reconstruire sa vie à Sigil – et gommer en lui la part haïssable de fiélon qui l'habite. Il est probable que pour se faire chasser par ses pairs, il a dû faire quelque chose de vraiment horrible (ou de réellement bon) qui l'a rendu indigne de la compagnie de ses semblables. Depuis ce jour, d'après cette version de l'histoire d'A'kin, celui-ci vit dans la crainte des assassins du Général de la Géhenne (si c'est le cas, l'arcanaloth ne fait pas vraiment ce qu'il faut pour rester caché, dans la mesure où tout le monde dans le Bas-Quartier sait qui il est).

Enfin, il y a ceux qui pensent qu'A'kin est « sincère ». Ils disent que lorsqu'il ferme sa boutique le soir, il s'enferme dans une pièce sans fenêtre et il laisse libre court à sa rage démoniaque, qu'il refoule toute la journée durant, se jetant sur les murs, criant et sautant. Ceux-ci ont peur qu'un jour, il ne puisse se contenir alors qu'il y aura des clients chez lui, qu'il les déchire de ses griffes empoisonnées et qu'il les brûle avec son sort de *flamme*.

Peut-être qu'il quitte la Cage chaque nuit par le biais d'un portail menant aux Plans Inférieurs qui se situerait dans son appartement. Peut-être que ces années de sourires forcés n'étaient que la préparation d'une immense supercherie. Certains aimeraient qu'il se comporte comme les autres arcanaloths (Shemeshka la Maraudeuse, par exemple, qui complète de manière notable). Cela le rendrait moins mystérieux. C'est l'incertitude qui plane autour de lui qui le rend aussi dangereux.

#### ..... A'kin

**Localisation** : au Fiélon Fidèle, sa boutique d'objets magiques.

**Personnalité** : évasif, bienveillant, amical.

**Comportement** : enclin à faire bon accueil et à discuter avec tout ses clients, A'kin vous gratifiera souvent d'un petit sourire ou d'un clin d'œil complice. Il est sympa – peut-être trop sympa ! Il agit comme s'il jouait un rôle et que ses clients le savaient ; cela dit, tout le monde continue à « faire comme si », même si on sait qu'il s'agit d'un jeu.

**Combat** : A'kin n'est pas ce qu'on pourrait appeler un combattant frontal. Il préfère utiliser ses sorts de *charme personne*, *ténèbres éternelles*, *peur*, *invisibilité* et autres pour éviter ses agresseurs. S'il n'a

pas le choix, il se défendra avec ses griffes empoisonnées ou au pire, il se téléportera.

**A'kin ; mâle arcanaloth ; Planaire ; Extérieur (Mal, Yuguloth) de taille M ; FP 17** : DV 12d8, pv 54; Init +7 ; VD 9m, vol 18m (médiocre) ; CA 38 (pris au dépourvu 35, contact 17); attaque au corps-à-corps +12/ +12 (griffes, 1d4+poison, 20/x2) et +7 (morsure, 1d6) ; Attaques spéciales : poison, pouvoirs magiques, sorts ; Particularités : RD 15/ bien, Extérieur, RM 24, immunité partielle aux sorts, traits de yuguloths, convocation de yuguloths ; AL NM.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +17, vigueur +14, volonté +20.

**Caractéristiques** : force 11, dextérité 16, constitution 11, intelligence 20, sagesse 18, charisme 17.

**Compétences** : art de la magie +20, bluff +17, concentration +14, connaissance (mystères)+12, connaissance (Sigil) +12, connaissance (plans)+19, diplomatie +19, discrétion +19, intimidation +18, profession (commerçant)+11, profession (scribe)+14, psychologie +19, renseignements +18.

**Dons** : science de l'initiative, volonté de fer, augmentation d'intensité, école renforcée (abjuration).

**Poison** : à chaque attaque, la victime fait un JdS vigueur DD16. Les effets initiaux et secondaires du poison sont la perte d'un point de force.

**Convocation de yuguloth (Sp)** : une fois par jour, A'kin peut faire venir un autre arcanaloth, avec 40% de chances de succès. Shemeshka étant bien souvent la seule autre arcanaloth à Sigil, il ne recourt pas à ce pouvoir.

**Traits d'Extérieur** : vision dans le noir 18m. Ne peut pas être rappelé à la vie ou ressuscité.

**Traits de yuguloth** : immunité au poison et à l'acide, résistance au feu, au froid et à l'électricité (10) ; A'kin peut communiquer télépathiquement avec n'importe quelle créature intelligente dans les 30m.

**Pouvoirs magiques** : à volonté : ténèbres, vol, métal brûlant, invisibilité, projectiles magiques, changement de forme, télékinésie, distorsion du bois ; 1/jour : peur, image accomplie. NLS 12, DD 13+ niveau du sort.

**Sorts** (6/7/7/7/6/5/3, NLS 12, DD 13+ niveau du sort, sauf abjuration DD15+ niveau du sort) : 0ème niveau : *colle\**, *détection de la magie*, *lecture de la magie x2*, *ouverture*, *signature magique* ; 1er niveau : *alarme*, *bouclier*, *protection contre le bien*, *identification*, *charme-personne*, *disque flottant de Tenser*, *armure de mage* (a) ; 2ème niveau : *protection contre les projectiles*, *résistance aux énergies destructives*, *détection de l'invisibilité*, *détection de pensées*, *détection de pensées*, *image miroir*, *toile d'araignée* ; 3ème niveau : *antidétection*, *dissipation de la magie*, *armure de mage suprême\** (a), *runes explosives*, *sommeil profond*, *état gazeux*, *éclair* ; 4ème niveau : *ancre dimensionnelle*, *peau de pierre* (a, 120 dégâts), *confusion*, *bouclier de froid*, *invisibilité suprême*, *alarme de portail améliorée\** (a);

5ème niveau : *refus\** (a), *charme-personne* à intensité augmentée, *mur de force*, *contrecoup réciproque\**; 6ème niveau : *défense magique* (a sur son magasin), *téléportation anticipée suprême\** (a sur lui), *résistance supérieure\** (a).

\*sorts du *Compendium Arcanique*.

Le MJ peut modifier à loisir les sorts qu'il attribue à A'kin, en gardant à l'esprit qu'il a une préférence pour les sorts qui lui permettent de s'échapper ou de troubler ses adversaires, comme *confusion*, *oubli*, *non détection*, *protection contre le bien*...

**Possessions** : *cube de force* (62000 p.o.), *anneau de renvoi des sorts* (98280 p.o.).

Valeur des possessions : 160280 p.o.

## II. Auberges et tavernes

### Dirk et Firkin

Voilà une taverne bien fréquentée et bien gardée qui a attiré un bon nombre de créatures des Plans Supérieurs depuis qu'elle a ouvert. Derrière ses fenêtres aux vitres teintées se cachent une clientèle d'eladrins, de palms, d'aasimars, de tulanis, d'eihe-riars, de bariatures – et occasionnellement de devas. L'atmosphère chaude et humide n'est pas au goût de tous, mais certains viennent ici « en cure » pour les bienfaits de la vapeur pour la peau, notamment. La nourriture est simple mais nourrissante ; les boissons, fortes, claires et douces.

### Le Visage de Gith

Comme on peut s'y attendre, cet établissement est fréquenté par des githzeraïs, chacun buvant seul sa boisson, calmement et silencieusement. Ils ne profitent de la compagnie de personne sauf de la leur et ils font régner l'ordre par leurs propres moyens. Les githzeraïs qui y ont été disent qu'un peu du chaos des Limbes y a été installé et que les Anarchs et les Maîtres du Chaos forment des images à partir de ça, pour la plus grande joie des clients (ils y forment des images, des créatures et diverses couleurs). Certaines conversations se passent uniquement par télépathie, ce qui rend cet endroit plutôt calme.

Parmi les githzeraïs fréquentant ces lieux, il y a des groupes de jeunes qui s'assemblent pour chasser les illithids à travers les Plans. Un de ces groupes est dirigé par une githzeraï avec de nombreux piercings du nom de Fhas'kir (Planaire/ femelle githzeraï/ guerrière niveau 5/ Libre Ligue/ CN), qui pense avoir



découvert le secret d'Iltsensine – le très haï dieu-cerveau des illithids – qu'ils veulent envoyer dans le Livre des Morts. Fhas'kir a acheté un exemplaire des notes de Bilfar le Devin, un mage assassiné qui avait émis une théorie selon laquelle les rats-crânes, la peste des plans, seraient les yeux par lesquels Iltsensine voit.

Fhas'kir et ses huit comparses projettent de parcourir la Cage, pour attraper et tuer tous les rats-crânes qu'ils y verront. Le problème est que le collectif de rats-crânes supérieurement intelligent connu sous le nom de Tant-en-Un a eu vent des projets de ces githzeraïs et a chargé son serviteur Parakk de faire tout ce qui était en son pouvoir pour éloigner ou éliminer ces fanatiques.

### La Lanterne à Capote

Cette guilde de voleurs informelle est un endroit où les chevaliers de la gueuserie se retrouvent, échangent des secrets, font des plans, ou tout simplement se regroupent. Le seul qu'ils n'essayent pas de peler, c'est le Vieux Larmish, le tenancier, qu'ils appellent « Le Grand Ver » derrière son dos, en référence au trésor qu'il cache prétendument dans les fondations de la taverne.

### La Coupe de la Sirène

Cet endroit est connu pour son enseigne, sur laquelle figure une sirène (une sorte de femelle demi-aquatique du Plan Primaire) avec deux coupes en forme de coquillages qui couvrent ses seins. Elle a un sourire aguicheur – certains disent libidineux – sur les lèvres. L'endroit est aussi réputé pour ses danseurs et pour Larissa, une voleuse particulièrement douée.

### Le Poney Rouge

Des hommes laborieux, forts et violents, toujours prêts à rire ou à se battre : voilà le genre de personnes qui fréquentent ce débit de boissons. Les combats sont plus qu'une manière d'évacuer la pression ; c'est une distraction pour tous et une opportunité de faire des paris. La nourriture et les boissons y sont de qualité moyenne mais leur prix est bas.

### Le Rat Tacheté

Le « Rat Tacheté » est un bouge pour ceux qui ont à peine de quoi se payer du vin coupé à l'eau et de la bière de piètre qualité. Des Hommes-Poussière y attendent que certains clients viennent les voir pour signer un « Contrat ». En échange de l'accord légal couché par écrit – et tamponné par les meilleurs avocats Greffiers – de disposer du corps de la personne signant le contrat (après sa mort et pendant son éventuelle non-vie), les Hommes-Poussière donnent au pauvre bougre en mal de jonc une somme variant selon les négociations, mais pouvant aller de six pièces d'argent à 3 ou 4 pièces d'or. Il arrive que les clients s'indignent du sale commerce auquel se livrent ces Hommes-Poussière et qu'ils les chassent sans ménagements. On les voit cependant très souvent se présenter à la Morgue quelques jours plus tard, tout penauds, demandant, « un contrat de plus, pour un de leurs amis ». Sigil broie les pauvres après les avoir pressés jusqu'à la dernière goutte de sang.

Il arrive à Qaida (qui vit à la Morgue), de venir ici proposer des contrats.

Il y a une autre personnalité qui fréquente ces lieux, même si son travail (ou sa « mission », si l'on veut être précis), fait que cette femme n'est pas très célèbre. Elle n'a pas de nom connu excepté le surnom du Grixxit.

### L'Épée et le Bouclier

Cet endroit est situé à la limite du Quartier de La Dame, ce qui le rend assez respectable. Bon nombre des acteurs majeurs de la *kriegstanz* viennent ici recruter leurs « corps de ballet » : des gardes du corps et autres mercenaires, qui accompliront pour eux quelques sales besognes ou qui protégeront telle ou telle rue. « L'Épée et le Bouclier » est un bon endroit pour être engagé ou mis dans le Livre des Morts.

### Le Dixième Enfer

Comme son nom le laisse entendre, le Dixième Enfer est plein de tieffelins, de succubes et d'autres fiélons. Leurs goûts vont vers le sang et la souffrance et peu de visiteurs ressortent indemnes d'une soirée à l'Enfer. Assez curieusement, c'est devenu un bar prisé par les Sensats, qui considèrent la souffrance comme une expérience intéressante. Les fiélons ne s'offusquent pas de cet état de fait, même s'ils sont un peu troublés par une telle attitude.

### La Blanche Cassette

C'est un lieu de regroupement pour les Hommes-Poussière, qui viennent parfois se désaltérer aux côtés des serveurs morts-vivants (la plupart du temps des zombies et occasionnellement des goules mises en esclavage). La décoration de cette taverne est assez macabre : des crânes d'espèces hors du commun, des mosaïques faites d'ossements, des coupes taillées dans des crânes et des flûtes à champagne faites dans des os. La plupart des boissons sont assez bizarres, notamment leur vin de lierre-rasoir. La décoration fait fuir pas mal de gens, sauf les Hommes-Poussière, qui ne s'émeuvent pas de la situation. Il arrive à Qaida (qui vit à la Morgue), de venir ici proposer des contrats.

### La Fosse de Feu

#### *Square de la Fosse de Feu*

Demandez à n'importe quel rabatteur pourquoi le Bas-Quartier est si brumeux et enfumé, il vous montrera une grande colonne de fumée noire émergeant d'un square près de la Ruche. La source de la fumée est un gigantesque feu dans une fosse de 13 mètres de profondeur. Les flammes en émergent et s'élèvent à plus de 6 mètres du sol, dégageant une fumée qui va plomber des cieux déjà lourds de crasse.

La Fosse de Feu est une étrange crevasse, une fournaise perpétuelle aux proportions gargantuesques. Les pauvres se rassemblent autour (pas trop près quand même) pour se réchauffer, et quelques Gardes Fatals aiment bien y traîner également. Bref, il y a toujours du monde.

L'histoire dit que la Fosse fut créée lorsqu'un Archimage furieux décida de se venger de l'un de ses pairs qui demeurait dans la tour du centre de ce square, à l'époque connu sous le nom de square des 5 yeux. Certains disent que ce mystérieux archimage n'est nul autre que le tristement célèbre Erafleur. Il n'y a cependant aucune preuve à cela. On dit que le magicien a invoqué une monstrueuse boule de feu, qu'il a balancée au centre de Sigil, détruisant jusqu'à la base cette tour. Jusqu'à aujourd'hui, les flammes continuent de gronder, sans avoir besoin d'aucun combustible.

Si vous observez avec attention le brasier, vous verrez l'ombre d'une structure à l'intérieur. La plupart vous diront qu'il s'agit des restes de la tour, mais mes potes méphites du feu m'ont raconté le soltif à ce propos : la fournaise de la Fosse de Feu est l'endroit idéal pour un portail vers le Plan Élémentaire de Feu. Ses résidents ont pris de l'obsidienne résistante au feu du Plan du Magma pour construire un bâtiment dans les flammes de la Fosse. De ce fait, les méphites et autres créatures du feu qui visitent Sigil aiment à séjourner dans cette "auberge", connue sous le nom de Tour de Flammes. Le propriétaire est une salamandre totalement avare et vénale du nom de Essafah du Grand Anneau (une référence à Sigil, je crois).

Même si l'utilisation du portail est contrôlée et difficile pour les créatures inflammables (comme toi et moi, bige), ça reste un accès possible pour atteindre le Plan Élémentaire du Feu.

Par ailleurs, les tarifs de la Tour de Flammes vont de 8 à 25 p.o la nuit. La Tour est connue pour ses "boissons sèches", puisqu'ils ne vendent rien qui se boive (pour une raison évidente).

Bon nombre de fiélons fréquentent la Tour, même s'il y entrent souvent de la façon la plus discrète possible.

## ..... Le Moulin Vert

Ce sanctuaire de verdure est à moitié une taverne, à moitié un refuge ; il reçoit les plus puissants des elfes primaires, ainsi que ceux à qui manquent l'Arborée, Alfheim ou la Terre des Bêtes. Les humains, les demi-elfes, les bariaures et les Primaires y sont tolérés, mais les créatures sylvestres sont la majorité. Githzeraïs et tieffélins ne sont pas autorisés à entrer. Beaucoup de béjaunes las ont été ravis par le Moulin Vert – ils disent que c'est comme dans leurs sphères de cristal (quelle idiote nostalgie).

On ne peut pas rater le bâtiment lui-même : le Moulin est peint en jaune vert, ce qui contraste pas mal avec la noirceur des bâtiments alentour et c'est nettoyé chaque semaine pour garder cet aspect. Dans la plus grande salle du bâtiment poussent les plus gros arbres – et peut-être les seuls – de Sigil. La chanson dit que les elfes ont planté des samares d'Yggdrasil (les milliers d'années que ces arbres vont mettre à grandir ne les gênent pas). La rumeur est amusante, mais non fondée, puisque tous les elfes d'Arborée et de Alfheim savent que les samares d'Yggdrasil sont stériles.

À l'intérieur, c'est l'opulence, il y a des piliers odoriférants et des poutres de cèdre, savamment entremêlés pour ressembler à des vignes. Sur les murs sont tendues de superbes tapisseries qui reproduisent dans la pièce les combinaisons de lumière et d'obscurité d'une forêt. La lumière est diffuse à toute heure et l'air est empli en permanence de senteurs de mousse et de fleurs.

Les bardes jouent des airs elfiques et l'absence d'écho rappelle réellement l'acoustique d'une forêt. La plus célèbre des sagas épiques qui sont chantées au Moulin Vert s'appelle « sketches de Sigil », une chanson qui a acquis une renommée dépassant largement les murs de la taverne ; des yuguloths ont même été entendus en train de fredonner cet air. Les dabus viennent de temps en temps et ces soirées sont inoubliables. Ils participent en créant une série d'images qui vient se mêler à la merveilleuse musique et aux bruits environnants. Même des gens du Quartier de La Dame sont déjà venus pour voir les dabus et des rumeurs disant que Notre-Dame des Douleurs viendrait sont aussi répandues que fausses.

Le Moulin marche toujours et l'eau pourrie du Fossé faisant tourner sa grande roue génère l'énergie qui actionne le four dans lequel sont préparés les gâteaux elfiques et le pain. Pour de courtes périodes, le Moulin est équipé de pales et d'engrenages qui le transforment en moulin à vent. C'est toutefois moins efficace que le moulin à eau.

Parmi les plus jeunes des elfes, peu insistent sur le fait que le Moulin est dans le Quartier de La Dame et la plupart acceptent le fait qu'il se trouve dans le Bas-Quartier. de toute façon, son charme et la chaleur qui s'en dégagent ont depuis longtemps gagné le cœur de pas mal de monde dans la Quartier de La Dame. Cela reste quand même une lubie passagère pour les Chevaliers de La Dame, qui ne viennent que pour se faire voir. Pour eux, l'endroit sera bientôt oublié. Le travail du Moulin (moudre...) ancre la bâtisse bien profondément dans ce laborieux quartier, même si cela demeure une rare oasis d'élégance dans ce paysage de fumées, de sueur et d'acier.

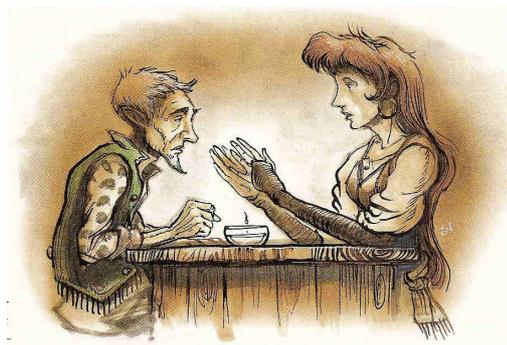
#### ..... [La Voile Noire](#)

La taverne de « la Voile Noire » se dresse dans l'ombre de l'Armurerie, le quartier général de la Garde Fatale, au bout d'une allée entre deux armureries. Le mât de beaupré noirci d'un vieux galion s'affaisse sur la figure de proue. La suite a recouvert la voile. À l'intérieur, il y a une petite salle dominée par des chevrons noircis et une douzaine d'alcôves fermées par des rideaux pour dissimuler les tables. Plusieurs tables tachées et entaillées se tiennent au centre de la salle, où un groupe d'artisans maussades est rassemblé ; ils boivent tranquillement.

#### ..... [La Croisée des Chemins](#)

Certains disent que la Croisée des Chemins se trouve dans le Quartier de La Dame et d'autres qu'elle est dans le Quartier des Gratte-Papier, mais tous s'accordent à dire que cet endroit contient de nombreux portails vers d'autres plans. Ces portails mènent sur diverses strates du Grand Anneau et non aux villes-portails de l'Outreterre.

A l'inverse des autres tavernes de la Cage (excepté le Monde Serpent, qui abrite un passage vers Arabel sur Toril – et certains disent que cette taverne se trouve à Arabel), la Croisée des Chemins abrite des portails permanents menant à divers endroits de la cité. Ce qui fait que certaines personnes du Quartier



des Gratte-Papier ne se rendent pas compte qu'elles passent un portail pour venir ici et croient vraiment être encore dans leur Quartier. Pathétique !

#### ..... [La Pension de madame Ursule](#)

La pension est une grande baraque à l'extrémité du Bas-Quartier (au bord du monde) qui se fond dans l'habitat « industriel » du coin.

Elle est tenue par une petite vieille femme toujours vêtue de noir et au caractère bien trempé, nommée Ursule. Elle dirige ce lieu en mère bienveillante et cela en fait un établissement bon marché et chaleureux.

Les tarifs pratiqués sont de 5 p.a. par nuit, mais la vieille dame fait des prix à ceux qui sont là à l'année. Elle a plusieurs résidents permanents :

Bruno, un prêtre de Saint Cuthbert, qui est arrivé à Sigil huit mois plus tôt avec la mission de dédier un temple à sa divinité, mais qui a rencontré de nombreuses difficultés. Il est aujourd'hui sans le sou et a sombré dans l'alcoolisme, incapable de dévoiler sa situation à son clergé. Il s'est en premier lieu fait éconduire du Quartier de La Dame, où seules les divinités les plus prestigieuses ont droit de cité. A l'œil de Dieu puis à la Cathédrale en Spirale, des individus malhonnêtes l'ont délesté des dotations qui lui avaient été faites par son clergé. Il a toujours manqué des soutiens et des ressources politiques pour que son projet aboutisse. Depuis, il essaye de convertir les gens individuellement, mais cela paraît assez désespéré et tout un chacun sait reconnaître l'alcoolisme quand il le voit. Bruno, quoi que jeune et de belle constitution, est en train de perdre la foi.

Agathe Laforêt est une ouvrière demi-elfe, dont le visage a été brûlé par une machine à vapeur de la Grande Fonderie et qui souffre le martyr, en plus d'être défigurée. Madame Ursule ne l'a pas encore virée mais elle ne peut plus payer son loyer depuis

trois semaines. Elle va au théâtre de l'Harmonie pour calmer ses douleurs.

Nina la tieffelin est une pute grande gueule qui travaille pour Freddo Garianis. Elle a un petit garçon qui reste toute la journée à la pension.

Alister est un Primaire passionné par la faction des Marqués et qui fait tout pour intégrer ses rangs.

Au grenier, il y a l'atelier du peintre Mornik Gustave l'Oublié, qui peint au goudron sur de grandes toiles. Ses œuvres, faites de traînées noires connaissent un succès relatif à la taverne de l'Esprit Las, lieu de rassemblement des Morniks dans la Ruche.

Passepartout le nain aide à la cuisine, va chercher les courses et passe le balai, en échange du logis, de la bectance et d'un peu de bibe. Il connaît la Force Naine et la forge de Traban. Il accepte toujours de prendre l'apéro.

Elsa est une genasi de l'eau Anarchiste, qui travaille à la Gazette du Bas-Quartier, canard imprimé un peu plus haut dans la même rue. C'est une voleuse niveau 6, très intelligente et engagée.

### L'Oasis de Rastapatate

Ce lieu est né au départ d'une tentative d'annexer une part supplémentaire du Bas-Quartier à celui de La Dame. Il se trouve entre l'Armurerie et la frontière invisible qui délimite ces deux quartiers. C'était une vaste demeure très riche, bâtie dans un style « oriental », que le sultan Primaire Ibrahim Abu Sembar avait fait construire il y a quelques années pour avoir un pied-à-terre à Sigil.

L'erreur qu'il commit fut de laisser ce petit palais aux soins d'un cardinal qui devait en son absence tenir la demeure en état, mais aussi la protéger du vol et de toute intrusion. Ce cardinal, nommé Rastapatate (un lapinal, une variété plutôt rare de la race des cardinals), était assez connu chez les gens de sa race pour son côté débonnaire, sa connaissance des plantes, mais plus encore pour avoir envoyé bouler tous ses « supérieurs hiérarchiques ». Il fait partie de ces gens que la politique interplanétaire ne distrait plus. Ce lascar, après une retraite de quelques années sur les Terres des Bêtes, où il avait vécu comme ermite à la recherche de sa part « naturelle », s'était réfugié à Sigil parce que ses anciens frères de race le cherchaient pour le réintégrer dans ses fonctions.

Rastapatate a donc trouvé ce travail de « major-dome » pour le compte du Sultan, mais très vite, son naturel « je-m'en-foutiste » reprit le dessus et il transforma le palais à l'insu de son employeur pour en faire le squat de toutes les personnes en quête de calme dans le tumulte sigilien.

Le Sultan, malgré ses efforts (même juridiques), n'a toujours rien pu faire pour déloger les squatteurs, et ce palais est devenu pour ses habitués « l'Oasis de Rastapatate ».

Ici, on peut venir se reposer, discuter et jouer de la musique, et personne ne vous forcera à faire ce que vous ne voulez pas faire. La personnalité de Rasta-



patate déteint sur ses locataires et les plantes qu'il met dans la nourriture et le thé qu'il sert à profusion n'y sont pas pour rien. Rastapatate est en effet devenu spécialiste en substances hallucinogènes et en drogues diverses. En ce sens, même si vous êtes trop sur les nerfs pour vous détendre naturellement en venant ici, une petite infusion préparée par Rastapatate aura raison de votre colère.

Il y a quelques dizaines de squatteurs qui tournent dans ce lieu, aussi bien originaires du Quartier de La Dame (des fils de nantis en fugue, des artistes et/ ou des drogués qui viennent consommer tranquillement...), que des ouvriers du Bas-Quartier, des aventuriers, ou des Primaires qui ne savent pas où dormir.

Il n'y a pas de tarifs précis ici, et vous ne pourrez pas vraiment commander l'alcool ou le plat que vous voulez. Rastapatate prépare à manger pour tout le

monde et pourra vous préparer soit du thé soit des tisanes. Cela dit, il n'est pas interdit de ramener sa propre bouteille et encore moins de la partager avec les autres. Par ailleurs, vous pourrez rester dormir si vous voulez.

Le bâtiment en lui-même s'est un peu dégradé depuis sa reconversion en squat, et comme Rastapata ne reçoit pas souvent de paiement en récompense de ses services, il ne peut pas trop entretenir.

Par ailleurs, même si l'Harmonium a déjà fait plusieurs descentes ici pour coincer des trafiquants, des prostituées et pour déloger les squatteurs, tout ce petit monde est toujours revenu quelques heures ou jours plus tard pour recommencer à occuper l'endroit, qui est devenu le leur.

On prétend que sous la philosophie hédoniste et artistique des occupants du lieu se cache un projet Sensat. Mais les théories contestataires de certains occupants laisseraient plutôt supposer une influence Anarchiste.

## ..... Le Pentacle

### *Rue du Flemmard*

D'abord connu sous le nom de "Maison aux Multiples Portes", le Pentacle a été récemment réouvert après une longue période de fermeture. Même si l'on ne sait pas exactement à qui appartient cette auberge, la chanson désigne souvent Shemeshka la Maraudeuse ou Zadara la Titan (ou les deux). De toutes les façons, le maître officiel des lieux est Lithoss (Planaire/ mâle illithid/ psion niveau 14/ LN), un psionique illithid.

La célébrité que connaît le Pentacle auprès de la communauté de mages de Sigil n'est pas un accident. L'auberge est littéralement un gruyère de portails. La plupart de ces portails sont nomades, même si Lissandra la Chercheuse de Portails a assez bien cartographié leurs mouvements, revenant toutes les semaines noter les changements. Certains de ces portails, quand même, sont plus permanents et ce sont ces derniers qui attirent le plus l'attention.

Voyez-vous, ce qu'il y a d'unique avec les portails du Pentacle, c'est qu'un matois affranchi détenant le bon soltif peut lancer des sorts à travers lorsqu'ils sont ouverts. Comment c'est possible, c'est là l'un des plus grands secrets de Lithoss ; la chanson oscille entre trois versions : le flagelleur mental a jeté des sorts sur

chacune des portes ; il y a un artefact dans la Caverne qui permet ce prodige ; ou encore, c'est La Dame qui pour une obscure raison, a choisi de privilégier le Pentacle de cette façon. Dans tous les cas, Lithoss est au courant et ça marche. C'est aussi simple que ça.

Et alors quoi ? Ce n'est peut-être pas une grande nouvelle pour le péquin lambda, mais ça change tout pour les magiciens. Jusqu'à ce que le Pentacle ouvre, les mages voulant convoquer fiélons, méphites et créatures extraordinaires devaient sortir de la ville. Les sorts de conjuration ne traversaient pas la barrière magique de Sigil posée par La Dame. Eh bien cette loi a une exception et c'est le Pentacle. Si vous crachez correctement au bassinet, vous pouvez louer une salle de conjuration avec son portail vers différents plans (il y en aurait deux douzaines dans les cinq tours et les sous-sols du Pentacle).

Bien sûr, cet établissement sérieux ne pourrait fonctionner sans règles strictes. Les clients ne peuvent assurément invoquer ni balor ni diantrefosse (la chanson veut que ce soit ce genre de bévues qui ait amené à la première destruction du lieu et à sa longue fermeture il y a de cela une décennie). La conjuration d'assassins extraplanaire n'est pas non plus autorisée (même si de nombreuses tentatives d'assassinat sur la factole Darius semblent liées à des conjurations effectuées depuis le Pentacle et que Lithoss avoue la difficulté de faire respecter cette règle). La dernière règle n'a jamais été enfreinte : pas d'avatars. Le fait que le Pentacle fonctionne dépend de la bonne volonté de La Dame – même le plus abruti des mages primaires ne voudrait pas perdre cette possibilité.

Comme on peut le supposer par rapport à un service aussi spécial, il y a une liste d'attente pour accéder à la salle de conjuration que vous visez. Le portail vers les Carcères par exemple, dans la Tour des Menteurs est parfois inutilisé pendant de longs mois (après tout, qui voudrait délibérément convoquer un gehreleth). Ceux vers les Abysses, Baator ou les Plans Supérieurs peuvent avoir des listes d'attentes de plusieurs semaines.

Lithoss, et c'est presque surprenant, propose des prix assez justes pour la location des salles. Il base ses tarifs sur la puissance du sort qui doit être lancé et fait payer un surcoût si vous invoquez un monstre dangereux (le double si vous en perdez le contrôle). Depuis la reconstruction du Pentacle, les mesures de sécurité sont plus strictes ; Lithoss a toujours un sort



ou deux d'*abjuration* ou de *mot sacré* juste au cas où. Quoi qu'il en soit, on considère que c'est une semaine calme si aucun monstre n'a défoncé un mur ou deux.

Tout n'est pas magique au Pentacle. Bien sûr, le plus banal des lits a un sort de *lévitation* dessus, mais les non magiciens sont aussi bienvenus. Les nombreux portails du bar drainent une pléthore d'arpenteurs des Plans (en arrivance ou en partance) et de chercheurs de gloire. Vous trouverez quand même une forte concentration de mages et on dit que plusieurs membres des Incantateurs y viennent. Les clients célèbres sont A'kin, "Sly" Nie et le rabatteur Voilà! Vous y trouverez aussi la Trinité des Troïka, sous l'une de leurs nombreuses parures.

**Prix des invocations** : de 1000 à 50000 p.o., plus si l'immeuble subit des dégâts.

**Chambre** : de 1 à 80 p.o. pour un lit lévitant et un *serviteur invisible*.

**Boisson** : de 6 p.c. à 20 p.o.

**Nourriture** : de 5 p.a. à 60 p.o. pour le banquet de l'arpenteur des plans.

## 12. La Cloche d'Or

La Cloche d'Or est un mont-de-piété pour les pauvres et les désespérés. La Cloche propose des armes, des armures, des ustensiles de cuisine, des bijoux, de prétendues clés de portails, des symboles sacrés ou impies, des cartes et bien d'autres choses. Peu d'objets sont magiques ou même de bonne qualité. Tous ces biens sont disponibles à la moitié de leur prix normal, sans aucune garantie de fonctionnement.

La Cloche est aussi connue pour être la demeure de Marisha la renarde, une alu-fiélonne, dont le bras gauche a été estropié il y a plusieurs années, ce qui la force à un semi-enfermement. Beaucoup croient qu'elle est une espionne pour les tanar'ris de Sigil, mais en réalité, le vrai espion, c'est son mari, un humain nommé Pincher l'Exilé (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 4/ Athar/ CM), un serviteur du Seigneur des Abysses Baphomet. Pincher n'est pas particulièrement un grand combattant, mais il a des amis haut placés au sein du Temple des Abysses et des tanar'ris de la cité ; son magasin a souvent été cambriolé, mais les voleurs ont toujours été retrouvés flottant dans l'eau bourbeuse du Fossé. Le videur du magasin est un énorme minotaure du Plan Primaire appelé Crookshank (Primaire/ mâle minotaure/ guerrier niveau 6/ Athar/ CN). Ses sabots cloutés sont recouverts de métal et il porte toujours une puissante *masse* +3 nommée « Eclair » et un *bouclier* +2. Crookshank est une attraction pour le magasin. Il a un caractère rude quoique sympathique, qui amuse la galerie. Il fait rire les gens, même quand ceux-ci sont en train de se faire escroquer.

Autant dire que pour proposer des prix aussi bas, il faut vraiment que Marisha « rachète » tout ce matériel à vil prix. On l'a souvent accusée de recel, même si ça n'a jamais pu être prouvé. Ce qui est sûr, c'est que quel que soit son état, elle rachètera n'importe quel type d'objet au quart de son prix. Ce qui est une manne pour la Cloche d'Or, ce sont les riches, les administrations ou les temples qui veulent se débarrasser de leur vieux matériel. Marisha paye des gamins du coin pour aller récupérer de telles marchandises, même s'il faut pour cela que l'alu-fiélonne ait quelques contacts dans les hautes sphères (ce qui n'est que très partiellement le cas, puisque seuls les riches ayant une mentalité charitable s'intéressent à ce genre d'œuvres). Lorsque la bande de gamins qui récupèrent ces objets pour elle est au chômage technique, ils vont traîner du côté du Fossé, puisque c'est un peu la décharge municipale.

## 13. Les Aiguilles du Temps

Cet extraordinaire magasin est une partie de Méchanus, posée Dieu sait comment en plein cœur de Sigil. Des sections entières de cet endroit sont en perpétuelle rotation, en mouvement, ou en train de se retourner. Des plates-formes s'élèvent d'un étage à

l'autre, des portes s'ouvrent et se ferment toutes seules. Tout ceci peut être assez déroutant dans un univers médiéval-fantastique. L'endroit a même son propre clocher à horloge et un réverbère toujours allumé.

« Les Aiguilles du Temps » résulte de la collaboration entre des matois différents mais qui se trouvent sur la même longueur d'ondes, en l'occurrence des aasimons, des modrones, des gnomes du Plan Primaire, ainsi que des nains. Ils ont tous pour but de réaliser des compas plus justes, des jouets mécaniques, des boîtes à musique, des automates humanoïdes, des horloges avec des coucou qui font coucou et beaucoup d'autres objets technologiques durables. Les membres de cette association s'appellent eux-mêmes les « Gardiens du Temps », bien que seule une petite partie d'entre eux travaillent réellement sur des horloges. Ils paieront cher pour de nouvelles technologies qu'on leur apporterait.

Bien que le magasin soit spécialisé dans toutes sortes d'objets mécaniques, de l'horloge à pendule au sextant, ses différents occupants le perçoivent chacun à leur manière. D'une certaine façon, « les Aiguilles du Temps » est plus un groupe ayant des intérêts communs qu'une guilde d'artisans. Les modrones voient le magasin comme une espèce de temple et ils se montrent très respectueux, faisant des offrandes et apparaissent en masse pendant la Grande Marche Modrone pour y faire les bonnes prières les bons jours. Ils ne désirent pas vendre leurs fabrications, même s'ils accepteraient de les donner à d'autres créatures loyales qui manifestent un intérêt pour leur mode de pensée. Cependant, il faut savoir qu'accepter une création des modrones vous rend redevable vis-à-vis de cette race. Ils peuvent désormais venir vous voir pour obtenir de l'aide ou pour demander de restituer l'objet. Refuser, c'est s'attirer l'inimitié de la race modrone dans son intégralité. Il ne faut donc pas prendre un objet aux modrones si l'on n'est pas sûr d'en accepter les conséquences (c'est-à-dire être leur débiteur ou devoir affronter un escadron de modrones en colère).

**Quadrones (4):** FP 4 ; init +4 (initiative fixe 6), VD 6m, 9m vol (médiocre) ; PV 45, CA 19 (contact 14, pris au dépourvu 15) ; attaques au corps-à-corps +5/+5/+5/+5 (épée longue, 1D8 +3, 19-20 /x2) ou corps-à-corps en volant +5/+5 (épée longue, 1D8+3, 19-20 /x2) ou à distance +7 (arc long, 1D8, 20/x3); Attaques spéciales : combat coordonné avec allié, attaque répétitive ; Particularités : résistance de

10 au froid, à l'acide et au feu, infravision sur 18 m, vision de tous les côtés, *lévitation*, leader modrone, immunité aux sorts affectant l'esprit et aux critiques, AL : LN.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +5, vigueur+1, volonté+3

**Compétences :** perception auditive +12, fouille +10, détection+12, psychologie +11

**Combat coordonné avec allié :** +4 aux prises en tenaille.

**Leader modrone :** peut donner des ordres à tous les modrones de castes inférieures,

**Attaque répétitive :** si un modrone effectue une attaque à outrance sur une cible, il aura un bonus de +2 pour la toucher le round suivant.

**Pentradrone (1) :** FP 5, init +2, PV 53, VD 9m ; CA 21 (contact 12, pris au dépourvu 19) ; attaque au corps-à-corps +10/+10/+10/+10/+10 (claques, 2D6+9, 20/x2) ; Attaques spéciales : combat aveugle, souffle de gaz paralysant, attaque coordonnées avec alliés (+4 lors des prises en tenaille), Particularités : infravision sur 18 m, vision de tous les côtés, *lévitation*, RD 5/ chaos, résistance de 10 au froid, à l'acide et au feu, immunité aux sorts affectant l'esprit et aux critiques ; AL : LN.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +4, vigueur+2, volonté+6

**Compétences :** discrétion +11, perception auditive +12, fouille +11, détection +16, acrobatie +8.

**Attaque coordonnées avec alliés :** +4 lors des prises en tenaille.

**Souffle de gaz paralysant :** sur 9 mètres, DD16 de vigueur, 2D4 rounds – quand il l'utilise, il ne peut plus s'en servir ni *lévitation* pendant 5 rounds),

Les aasimons voient « les Aiguilles du Temps » comme le reflet de l'harmonie dans le Multivers et ils considèrent les constructions mécaniques comme l'expression de l'harmonie en dehors de Sigil. Ils trouvent la boutique agréable mais ne font souvent rien de plus qu'y acheter des bibelots.

Les apprentis nains ou gnomes sont plus inclinés à partager leurs fabrications, même si ça n'arrive que lorsque leur durabilité et leur fonctionnalité ont été dûment testées. On ne vend rien qui ne soit pas totalement fonctionnel – et cela représente pas mal de projets avortés, qui traînent dans l'atelier, attendant qu'on récupère sur ces carcasses les dernières pièces non-recyclées.

Le maître de la guilde est un vieil homme nommé Saddam Hasan Ibn Arvalas (Primaire/ mâle humain/

magicien niveau 14/ Fraternité de l'Ordre/ LB), un maître mécanicien de Toril. Bien que sa spécialité soit de donner des propriétés magiques à des objets mécaniques, ses compétences ont été modifiées et accrues par sa rencontre avec les modrones. Il peut construire un squelette mécanique pour un mage ou un prêtre désireux de fabriquer un golem (réduisant le temps nécessaire pour la construction dudit golem par deux), ou même pour en faire un automate. Saddam fait souvent référence à son mentor, Trobriand, l'ancien maître du magasin et Primaire lui aussi venant de Toril (responsable des automates de Trobriand, qui infestent aujourd'hui la région de Mont Profond).

#### 14. LA MAISON DES MIMIRS

##### *Rue des Crânes*

Située dans une tour biscornue du Bas-Quartier, la Maison des Mimirs est l'un des meilleurs endroits de Sigil pour obtenir des informations. Phonpar (Planaire/ mâle githyanki/ voleur niveau 3/ Fraternité de l'Ordre/ LN) y collectionne une grande variété de mimirs. Une série d'isoloirs phoniques occupe les murs des deux étages. Vous pourrez, si vous ouvrez, écouter la chanson et les soltifs de partout dans les Plans. De même, un lascar connaissant un soltif peut l'enregistrer sur un mimir, et Phonpar paye un bon prix pour ça (à raison de 1 p.o. pour la première minute et de 2 p.o. par minute supplémentaire).

Par ailleurs, le service d'information n'est pas gratuit. On paye 1 p.o. pour entrer (quelle que soit l'heure avant antipic – heure de la fermeture). Les lascars qui apportent de nouvelles informations ne payent pas ce prix. A la fermeture, les mimirs sont mis au 4<sup>ème</sup> étage afin qu'ils parlent entre eux et partagent



leurs informations. Autant dire que c'est un joli brouhaha ! Phonpar a ses quartiers un étage plus bas.

Des mimirs spéciaux sont conservés au 2<sup>ème</sup> étage dans des cages d'oiseaux enchaînées aux murs. Les utiliser vous coûtera un extra de 2 p.o.

A l'occasion, Phonpar les amène dans la salle de lecture au 1<sup>er</sup> étage pour des conférences de mimir.

La Maison des Mimirs est financée par les donations de la Fraternité de l'Ordre et de la Société des Sensations.

**Services** : enregistrement et lecture de mimirs, conférences et vente de mimirs.

**Prix** : entrée 1 p.o.

Utilisation de mimirs : 2 p.o. par minute

Conférences : gratuites

Mimirs spéciaux : 12 p.o.

#### 15. LE PONT PERDU

##### *Le Fossé*

Vous savez qu'il y a une seule source "naturelle" existant dans la Cage, et la plupart des gens s'en tiennent à l'écart. "Le Fossé" comme on l'appelle, sépare la Ruche du Bas-Quartier et sa nauséuse substance, mélange d'eau putride, de détritits et autres cadavres flottants, fait peur à voir. Au-dessus de cette "charmante" rivière se trouvent un certain nombre de ponts. En la matière, il en existe aussi bien de larges et bien construits que de totalement brinquebalants ou pas plus grands qu'une passerelle de bois.

Le plus connu de ces ponts qui traversent le Fossé est connu sous le nom de "Pont Perdu". Cette anomalie fait courir aussi bien les sages que par les plus crapuleux des fiélons. A la vérité, il n'apparaît que pour de courtes durées, à des endroits toujours différents du Fossé, et à intervalles variables.

Les quelques chanceux qui ont pu monter dessus en ont donné des descriptions très diverses. Certains l'ont vu comme une merveilleuse construction agrémentée de statues. D'autres l'ont décrit comme un large pont coloré bardé de piques et de lames. A certains, il n'est apparu pas plus longtemps que l'espace d'un souffle ; à d'autres, suffisamment longtemps pour l'emprunter... Toutes ces descriptions sont dissemblables, donc, excepté sur un point :



il y a toujours une arche en son milieu. Une arche invariablement grande et couverte de pictogrammes et autres glyphes, impossibles à déchiffrer depuis la rive.

La théorie la plus répandue à propos du pont est qu'il était jadis attaché au temple d'Aoskar (devenu depuis le Temple Ruiné). Lorsque La Dame a "expulsé" le dieu des portails, le pont a disparu. Les sages ont supputé qu'il s'agissait d'un portail vers quelque plan inconnu hors du Grand Anneau, ouvert par Aoskar. On dit qu'un grand pouvoir réside derrière ce portail puisque c'est juste après sa construction et l'ouverture du portail qu'Aoskar a été banni violemment de la ville. Ceux qui croient en cette version ont essayé depuis de traverser le pont. Si certains ont réussi, on n'a jamais pu entendre leur témoignage.

Soltif : "Le Pont Perdu" est un portail. A vrai dire, c'est un portail vers tous les plans. A chaque fois qu'il apparaît, il s'ouvre vers un monde différent : Primaire, Astral, Etéhéré, Intérieur ou Extérieur. Le plan de destination, la durée d'apparition du pont et sa localisation sur le Fossé sont tout ce qu'il y a d'aléatoire. L'aspect le plus intéressant du pont est qu'il n'y a nul besoin de clé pour l'ouvrir. Tout ce dont vous avez besoin, c'est de passer sous l'arche. Dès lors, vous apparaîtrez à une destination aléatoire sur un plan aléatoire. Et il n'y a pas de moyen de retour vers Sigil de l'autre côté.

La seule constante dans le lieu de destination, c'est qu'il s'agit souvent d'un endroit dangereux. Par ailleurs, on a remarqué que l'apparition du pont survenait souvent près du Temple Ruiné. On dit que le style et la couleur du plan est un indice de la destination. La chanson, c'est aussi que Fell le dabus peut en sentir les allées et venues. Sans nier ces rumeurs, Fell ne dira rien à ce sujet.

## 16. Le Square de Verminard et du Cerf

*Le chemin obscur qui relie l'allée Gambit à la rue du Lamelin*

Il y a une petite voie en bas de la rue des Tavernes, de l'autre côté de la rue du Poney Rouge, le pub des ouvriers de la Grande Fonderie. Elle s'ouvre sur un chemin peu emprunté. Dénommé « Verminard » du fait de la rumeur à propos de tous les rats et autres vermines qui en sortent, ce chemin est plein de débris. Toutes les portes à l'arrière des échoppes du coin donnant sur ce chemin ont depuis longtemps été murées ou condamnées.

A l'origine, cette voie était prévue pour faire la jonction entre la rue du Lamelin et l'allée Gambit, par-delà la taverne du Passeur du Styx. Maintenant, il serait impossible à une créature plus grande qu'un petit chien de passer par là, vu que le lierre-rasoir a tout envahi et que c'est encombré de tas de détritrus. C'est

sûr que ce serait plus simple de passer par là que de faire le tour par le chemin du Cognac, mais le chemin Verminard a définitivement mauvaise réputation.

De toute façon, les ruelles étroites du Bas-Quartier ne sont jamais la meilleure option pour le bibard qui, en fin de soirée, cherche un coin tranquille à la sortie de son rade. Cela dit, le chemin Verminard, on ne le prend même pas à pic. La chanson, dans le coin, dit qu'il y a quelque chose là-bas... quelque chose de pas naturel ! N'importe quel bibard pourra vous dire que personne ne l'utilise et que « Biscuit » Comstock (de la taverne du Passeur du Styx) a bloqué l'entrée du côté de l'allée Gambit, même si peu de gens savent pourquoi – ils savent juste qu'ils n'y seraient pas passés de toute façon. Cette ruelle fait tellement peur qu'au Poney Rouge, le pari a été lancé que personne n'oserait y passer toute une nuit, même pour un « möbius » (100 p.o.).

Ce qui a été oublié par beaucoup de gens du coin, mais que quelques barbes grises gardent en mémoire, c'est l'histoire de Verminard, qui peut-être explique sa réputation actuelle. Verminard n'est pas qu'un simple chemin. Quelque part entre Lamelin et Gambit, il y a une espèce de petit square, avec les restes d'une petite pagode de pierre, étrangement dépourvue de tout le lierre-rasoir qui envahit le reste de la cité. La pagode est décorée d'une bien horrible façon, avec des reliefs grotesques de visages torturés, ce qui jure avec le reste du Bas-Quartier. Les barbes grises pourront vous raconter que cet endroit, jadis connu comme le square du Cerf, était le lieu officiel d'exécution des traîtres pour les Anarchistes, au début de la révolution. Et puis, une nuit particulièrement sanglante en exécution, l'assemblée anarchiste disparut. La rumeur dit qu'une brume grise s'abattit sur la foule, empêchant de voir à un mètre. Lorsque le brouillard s'évanouit, il ne restait que la pagode. L'enquêteur expérimenté de l'Harmonium qui fut envoyé pour mener une investigation disparut lui aussi. Tout le monde pensa que ce lieu était maudit et il fut totalement désaffecté.

Certains ont remarqué que la corbeau-garou Talleyrand (Primaire/ femelle corbeau-garou/ DV 4+2/ NB) passe beaucoup de temps à côté de l'entrée de Verminard, à l'arrière du Passeur du Styx, comme si elle attendait que quelque chose en sorte ; cela dit, il y en a pas mal qui disent qu'elle fait ça pour faire chier « Biscuit » Comstock du Passeur du Styx, de la même

manière qu'elle aime titiller le très soupe-au-lait Jackman Vries (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 7/ Athar/ NM) à l'entrée de cette taverne. Elle incite les oiseaux du coin à piquer les cigares de ce tieffelin. Ce qu'il y a de plus terrifiant chez cette gitane, ce n'est pas vraiment ce qu'elle fait, mais que par sa simple présence, elle nous oblige à nous rappeler que ce lieu existe...

## 17. Pièges Compagnie

Cet atelier est dirigé par Jenfar (Planaire/ gnome mâle niveau 0/ Adorateur de la Source/ LN (B)), le maître des pièges, directeur de l'entreprise de fabrication et désamorçage de pièges « Pièges Compagnie ».

Jenfar, comme les trois quarts de ses apprentis, est un gnome. Il a grandi à Sigil et a commencé à travailler très jeune à la Grande Fonderie. Cependant, c'est en autodidacte qu'il a fabriqué ses premiers pièges à rats... Au fur et à mesure des années, dans le petit atelier qu'il avait aménagé dans son petit appartement, il a inventé pour son plaisir personnel des tonnes de petits objets métalliques et principalement des pièges.

C'est tout à fait par hasard qu'il a compris qu'il pouvait commercialiser ses pièges (quand une des grossiums de la Fonderie s'est faite cambrioler et que Jenfar a fanfaronné que ça n'était pas chez lui que ça arriverait). Il a alors vendu quelques-uns de ses pièges à des travailleurs de la Fonderie désireux de garder leurs biens.

Jenfar a alors décidé de monter son entreprise. 83 ans plus tard, il est à la tête d'un atelier de fabrication et il peut s'offrir le luxe de refuser des commandes tant il en a. L'entreprise compte 15 apprentis et artisans piégeurs, mais Jenfar est toujours le plus inventif et plus expert d'entre eux..

L'atelier se trouve non loin de la Grande Fonderie, à l'endroit où se trouvait il y a quelques décennies l'appartement du gnome.

Pièges Compagnie a un carnet de commandes rempli à bloc et l'atelier ne chôme pas. C'est une entreprise assez prospère, bien que Jenfar doive reverser un pourcentage à la famille d'Arlen (des Seigneurs Dorés) qui l'a aidé financièrement il y a 80 ans à monter sa boîte (par le biais d'un de leurs

prêteurs sur gage). Vu le nombre de commandes que l'atelier a, il y a une liste d'attente de près de 3 mois, à moins qu'on propose à Jenfar ce qu'il considère comme un défi pour ses talents, et à cette condition il se mettra tout de suite au travail (personnellement).

Les tarifs sont de 250 p.o. pour une aiguille empoisonnée dans une porte à 10000 p.o. pour un piège mécanique complexe mettant en œuvre des mécanismes étalés sur toute une pièce.

## 18. *La Gazette du Bas-Quartier*

Il y a plusieurs journaux qui paraissent à Sigil, à plus ou moins grand tirage, et avec plus ou moins de régularité. « *La Gazette du Bas-Quartier* » n'est ni le plus lu, ni le mieux édité, mais les soltifs que vous y lirez ne sont certainement pas faits pour vous distraire, mais plutôt pour vous faire réagir.

« *La Gazette* » est un journal qui ne parle pas de la pluie et du beau temps, ni des produits exotiques nouvellement disponibles au *Fiélon Fidèle*. Ce canard préfère proposer des enquêtes de fond sur des sujets très engagés (la politique et les guerres inter-factions, la gestion des fonds municipaux, les abus des puissants...)

Ce journal paraît très sporadiquement et est distribué dans les tavernes par des rabatteurs/revendeurs/informateurs connus des seuls aficionados de cette gazette qui gêne les puissants. La « *Gazette* » est donc achetée par un public restreint qui s'élargit par la bouche-a-oreille.

Ce journal ne serait rien sans son rédacteur en chef et principal journaliste, Dario Jonason. Ce tieffelin très atypique est à l'origine de la création de ce canard, et sans sa forte personnalité, personne n'aurait osé faire plusieurs publications avec un matériau aussi brûlant. Mais Dario, grâce à un bon réseau d'informateurs, arrive d'une part à être au courant des affaires récentes les plus importantes, mais aussi à échapper à tous ceux qui voudraient le mettre dans le Livre des Morts.

Dario, qui ne cache pas sa responsabilité dans la publication de la « *Gazette du Bas-Quartier* », est d'ores et déjà recherché par l'Harmonium et des affiches avec sa tête en attestent un peu partout dans le quartier.

Ce qui est plutôt ironique, c'est que Dario faisait partie de l'Harmonium. Il était même enquêteur, ce qui n'est pas le cas du milicien de base. Mais ses méthodes étaient jugées trop irrégulières par ses pairs, qui l'ont viré il y a de cela 4 ans (on peut aussi penser qu'il a été exclu parce que l'Harmonium ne supportait pas qu'il soit un tieffelin). Dario a toujours pensé que pour lutter contre le crime et la corruption, il ne fallait pas prendre de pincettes. Il tabassait volontiers des témoins pour les faire parler, relâchait des petites frappes pour avoir des infos sur les plus gros poissons, côtoyait les milieux louches pour mieux pêcher les derniers soltifs... Evidemment, ces techniques d'enquêtes, même si elles étaient très efficaces, n'étaient pas très acceptables pour les Têtes-de-Bois. Il se peut par ailleurs que son expulsion ait été la conséquence d'une enquête qui l'avait mené jusqu'à la famille d'Arlen (Seigneurs Dorés du Quartier de La Dame), mais il ne le saura jamais vraiment.

Toujours est-il que maintenant, plus personne ne peut lui reprocher ses méthodes (puisque'il est son propre patron), et ses anciens contacts lui sont devenus encore plus précieux. Il pense toujours servir la Justice (à sa manière) et dans son cœur, il fait toujours partie de l'Harmonium (dont il pense être l'un des membres les plus clairvoyants).

Il garde quelques contacts dans l'Harmonium (le capitaine Danahis, par exemple, qui a fait ses armes avec lui), dans les principales organisations criminelles (la famille Garianis, le Syndicat, et plusieurs petits gangs du Bas-Quartier ou de la Ruche), mais aussi chez tous les taverniers du coin (qui sont des mines d'infos vu le monde qui passe par chez eux). Une de ses sources les plus efficaces (celle qui se monnaie mais qui permet d'avoir les plus fraîches) est Autochon, le chef de tous les courriers. Les messagers indiscrets répètent pas mal de choses à Autochon, et Dario a la chance (payée rubis sur l'ongle) d'être dans la confidence (à ce propos, *Autochon pousse depuis quelque temps Dario à enquêter sur Shemesbka la Maraudeuse, que le Sonneur de Cloches aimerait pouvoir faire tomber indirectement*).

L'imprimerie artisanale de la gazette est basée 8, faubourg Malorien (à la limite de la bordure de la cité dans le Bas-Quartier). Trois personnes y travaillent en plus de Dario : Gonor, un vieux bariaure qui s'occupe d'imprimer ; Elsa, une genasi de l'eau de la Ligue Révolutionnaire qui mène l'enquête et écrit des



articles ; et enfin Sanonor, un doppelganger qui fait le pigiste et qui assure la distribution aux revendeurs des tavernes du coin.

Mais Dario reste l'âme de la « *gazette* ». Sa carrure est assez inoubliable, il est le mélange d'un gehreleth et d'un quelconque humanoïde. Il est extrêmement carré, sa mâchoire semble pouvoir vous avaler tout entier et ses mains paraissent si larges qu'elles pourraient vous écraser s'il voulait. Dario est vêtu d'un grand manteau de cuir noir et usé. Une odeur capiteuse s'exhale en permanence de sa personne. Pas réellement désagréable, ce parfum est plutôt gênant, comme intrusif ou obscène. Le tieffelin porte la plupart du temps un chapeau haut-de-forme biscornu qui fait dépasser sa tête d'à peu près toutes les foules. Il est armé d'une masse magique légèrement cabossée (il n'a que rarement besoin d'en arriver jusque-là, étant donné ses facultés de persuasion et la puissance de ses coups de poings). Dario est souvent accompagné d'un chien d'Aoskar qu'il semble avoir à peu près domestiqué. Ce chien lui rend de grands services comme ils semblent avoir établi une

communication infra-verbale (peut-être est-ce là une capacité magique dû aux ancêtres démoniaques de ce Tête-de-Bois). Pour ce qui est de ses talents d'écriture, on suspecte que le père de Dario devait être un shator (l'espèce de gehreleth qui a développé un étrange goût pour cet art). Sans doute que son sang aura orienté le tieffelin vers sa profession actuelle.

## 19. L'appartement de Thelinagra

Thelinagra (Suppliante/ femelle githzerai/ DV1/ Guilde des Anarchs/ CN) n'est jamais la même personne. Elle enseigne l'art du modelage du chaos dans son studio du Bas-Quartier, où elle fait des statues à partir de la matière du chaos. Elle fabrique même des armes spéciales de Karach, un métal spécial lié à la matière chaotique des Limbes. Un étudiant attentionné remarquera qu'elle-même change légèrement de forme de leçon en leçon – sa tête se fait plus ovale, son nez passe de « en trompette » à « pointu » etc...

Ceci est dû au fait qu'elle est une Suppliante des Limbes, l'esprit d'un Maître du Chaos qui est passé par les portails de Sigil. Elle change sans problème la matière qu'on lui présente, mais même toute la discipline de son esprit est incapable de garder la même forme 24 heures par jour. Elle s'est installée dans la Cage et elle apprend à ceux qui le veulent les secrets du modelage de chaos. Les matois qui arriveront à maîtriser cette matière pourront en emporter un peu n'importe où avec eux et le changer à volonté en ce dont ils ont besoin : un marteau, une corde ou une lance.

### III. La Ruche

Ce quartier s'étend depuis les frontières du Temple Brisé jusqu'au delà des murs de la Ruche, le quartier général des Xaositectes qui lui a donné son nom. Il abrite notamment, entre autres sites, la Morgue et la Loge. Le Quartier de la Ruche est physiquement synonyme de chaos. Dans l'enchevêtrement de taudis qui l'entourent, il est pratiquement impossible de déterminer où finit le quartier général des Xaositectes et où commence le reste.

Le Quartier de la Ruche est le pire endroit où un bige puisse habiter – à moins qu'il n'apprécie de vivre au cœur de la pourriture, là où la vie de n'importe quel péquin vaut moins cher qu'un repas. De plus, l'existence y est aussi ennuyeuse que courte. Les travaux honnêtes ne sont pas légion, de sorte que les habitants recourent à tous les moyens possibles et imaginables pour survivre. La plupart d'entre eux volent ou acceptent des tâches si dangereuses qu'aucun lascar sain d'esprit n'en voudrait. C'est ici qu'un matois vient recruter les lascars qui déclencheront une émeute, ou constitueront une compagnie de guerriers mal entraînés. Il pourra aussi engager des assassins prêts à tout risquer dans une tentative désespérée.

La Ruche possède aussi ses grossiums et ses affranchis, qui sont rusés et surtout prudents. Ils savent comment se cacher de leurs ennemis et comment dissimuler leur richesse sous une façade miséreuse (ceux qui en sont incapables ne vont jamais très loin). Ce sont des maîtres voleurs et les moins scrupuleux des aventuriers qu'on peut qualifier de grossiums.

Tous les habitants de la Ruche ne sont pas sinistres et mauvais. Le quartier abrite sa part de nobles âmes brisées par Sigil ou par leurs ennemis : poètes et bardes qui n'ont jamais réussi à se faire un nom, magiciens qui ont consacré toute leur fortune à la poursuite d'un impossible rêve, guerriers étrangers qui se sont promenés dans Sigil la nuit et se sont réveillés dépouillés de tout. Et puis il y a les azimuthés : les fous incapables de se colleter à la réalité des plans.

L'activité commerciale à proprement parler est plutôt réduite dans la Ruche, mais on peut quand même y acheter et y vendre des choses. Les voleurs et

les receleurs imposent leurs tarifs, tout comme les prêteurs sur gage et les usuriers. Il existe un marché aux esclaves secret, ainsi que des gargotes qui vendent la bibe la moins chère de tout Sigil et des arènes de gladiateurs où un lascar peut jouer sa vie contre celle d'un autre. Rien de tout ceci n'est très réjouissant et tous les péquins du quartier ont toujours une expression désespérée au fond des yeux.

Le livre de Firahar sur le Quartier de la Ruche semble être une recette culinaire : « *Entassez quelques milliers d'arpenteurs des plans, de nombreux fiélons et une grande variété de monstres dans une toute petite surface. Saupoudrez de quelques béjaunes sans le sou et de quoquerets malades. Au sommet, posez-y les plus gros azimuthés du Multivers. Servez.* »

Ce qu'il dépeint n'est pas très joli, mais on ne peut pas dire non plus que ce soit faux. La Ruche est le taudis de Sigil, même si les nouveaux-venus n'en sont pas convaincus d'emblée. Bien sûr, après avoir passé quelque temps, ils comprennent ce que l'on entendait quand on leur parlait de taudis.

La Ruche, c'est tout ce qu'il y a de mauvais dans Sigil, en deux fois pire. C'est infesté de voleurs, d'égorgeurs et de créatures que l'on a plutôt l'habitude de qualifier de monstres (orques, trolls, gobelins, khaastas, méphites et pire encore), la Ruche est un endroit dangereux. Les poubelles s'entassent dans les rues et les rats et autres vermines s'occupent des corps avant que les Hommes-Poussière ne passent les collecter. C'est un sinistre et morne endroit de souffrance, de peur et de pauvreté.

« *La vie ne coûte pas cher, bige, mais il n'y a aucun endroit où elle vaut si peu que dans la Ruche, une morne collection de taudis durcis par la crasse et plus adaptée à la vermine qu'aux humanoïdes. Vous cherchez un travail honnête ? Et bien vous pouvez continuer à chercher. La Ruche est un bon endroit pour les assassins et les tricheurs, mais vous y verrez pas beaucoup de joailliers ou de galeries d'art. C'est par contre le coin idéal pour être un Homme-Poussière – leur quartier général, la Morgue, est ici, avec suffisamment de cadavres pour alimenter leur crématorium pour les deux éons à venir. Et c'est le lieu rêvé pour les Xaositectes. La Ruche, leur quartier*



général (les Chaoteux ne sont pas connus pour faire beaucoup d'efforts intellectuels et notamment pour trouver des noms, alors pourquoi se faire chier ?) C'est un entassement de maisons protégées et de cachettes, qui poussent comme des verrues au milieu du quartier, (plutôt comme un tas de verrues en réalité). L'Asile est ici, aussi, le quartier général de la Morne Cabale ; pour se prouver que l'existence n'est qu'une farce cruelle, les Mornés n'ont qu'à regarder par la fenêtre.

Pour la plupart, la vie dans la Ruche est un ennuyeux voyage sur une route de désespérance, avec la mort qui vous attend à l'arrivée. Et pas forcément une mort de vieillesse. La mort dans la Ruche revêt de nombreuses parures.

Prenez par exemple l'histoire de la vieille Neevie Sheevis. Lorsqu'ils l'ont finalement retrouvée, même Allesba, sa propre soeur, n'a pas reconnu le cadavre. Tout ce qui restait d'elle, c'était ses pieds.

*On peut dire qu'il y avait là-dedans quelque chose d'assez ironique. Quelqu'un devait se débarrasser de Mak le Bigleux et Neevie s'était proposée. Il y a avait il faut le dire beaucoup de quoquerets plus dangereux que le Bigleux – il avait eu ce nom lors d'une bagarre au « Doigt Mordu » qui l'avait laissé avec un œil de moins que quand il était rentré.*

*Squinty était un voleur de bottes qui avait pour habitude de s'en prendre aux mioches. Une fois qu'une gamine passait dans la rue, Squinty lui sauta justement dessus et lui enleva ses bottes. Il prit ensuite la fuite comme un cancrelat, laissant la petite fille pieds-nus pleurer sa mère. Squinty vendit alors les bottes pour quelques piécettes, pour pouvoir s'acheter une rasade de bibe.*

*Lorsque la fille de Neevie, qui avait les cheveux couleur amande, qui s'appelait Cynda et qui avait huit ans, revint à la maison en disant qu'un homme avec un œil lui avait volée ses bottes après l'avoir frappée, c'en fut trop pour Neevie. Armée d'une matraque aussi grosse que sa jambe, la maman en colère partit vagabonder dans des « Scories » (il s'agit d'un des secteurs de la Ruche) à la recherche de l'agresseur.*

*Elle trouva Squinty en train de somnoler sur une pile de briques, qui devait être à une époque le porche de la maison de quelqu'un. Elle donna un bon coup au voleur, juste à l'endroit où son œil aurait du être. Ce fut à cet instant que Kadyx – un monstre que peu de personnes ont vu, et que peu de gens voudraient voir – fit son apparition. Kadyx avala Squinty d'un seul coup. Il goba aussi Neevie, à l'exception de ses pieds.*

*Ce Kadyx. Quel comique !*

*On pourrait alors penser que certains parmi les autochtones seraient reconnaissants envers Neevie. Sans elle, Squinty serait peut-être encore en train de tirer des bottes. Et on aurait même pu penser que Neevie allait manquer à certains. Après tout, elle a toujours vécu ici, elle connaissait tout le monde et n'avait jamais créé de problèmes.*

*Mais non, ses voisins ne s'émurent pas vraiment. Il y avait un voleur de bottes de moins, la belle affaire ! Il en reste simplement quelques dizaines d'autres ! Pour ce qui est de Neevie, ils pensèrent tous qu'elle avait été bien idiote. Elle savait où elle mettait les pieds alors elle n'a eu ce qu'elle méritait.*

*Cela vous semble injuste ? Pas vraiment.*

*C'est juste la Ruche, bige. »*

Récit de Brix

Imaginez que les Puissances aient pris un millier de bâtiments et les aient mis dans un grand sac, qu'ils les aient un peu secoués, qu'ils les aient reposés et qu'ensuite ils les aient écrasés du pied : c'est la Ruche !

Il y a une chanson qui dit que ce quartier a les assassins les plus stupides de Sigil ; s'ils avaient qu'un reste de cervelle, ils démenageraient pour un coin plus sûr. Ou au moins pour un quartier moins nauséabond. Comparée à la Ruche, une porcherie d'Arcadie sent aussi bon qu'un verger de pommiers. Ce ne sont pas seulement les détritiques qui sont à l'origine de cette puanteur. Et ça n'est pas non plus le manque d'hygiène, bien que la seule fois où les bougres qui vivent ici prennent un bain, c'est quand ils tombent dans une flaque de boue. C'est plutôt à cause de l'eau de pluie, colorée par la saleté et épaisse comme du sirop, qui ravine dans les rues comme si elle jaillissait des égouts.

Avez-vous jamais vu la pluie tomber sur la Quartier de La Dame ? Belle, calme et limpide. Et les dabus dans le Quartier des Gratte-Papiers ? A la minute où la pluie cesse, ils sont dehors avec leurs balais-éponges pour enlever les détritiques de la voie. Les gouttières de la Ruche sont bouchées par les immondices et la seule fois où on nettoie les rues, c'est quand les Marqués passent pour relever les impôts. Ici, la pluie forme des bassins boueux, dont certains ont la taille de petits lacs. Pas mal d'habitants de la Ruche utilisent ces flaques comme poubelles. Si Sil Orsmonder a dans son magasin (« Les viandes d'Orsmonder ») une carcasse trop rance pour être vendue, il l'abandonne par la porte de derrière dans un bassin d'eau de pluie. C'est comme pour le bassin derrière « L'Infirmier des Esprits Las », on ne l'appelle pas l'Étang du Cimetière pour rien.

Qui que ce soit qui ait planifié ce quartier, il ne connaissait pas la définition d'une ligne droite, car les rues partent dans toutes les directions : certaines aboutissent parfois en impasses, d'autres tournent sur elles-mêmes, comme un serpent avalant sa queue. Avec le peu d'espace qu'il y a, des maisons sont construites sur d'autres plus anciennes, ce qui donne à la plupart des bâtiments l'air d'être sur le point de

s'écrouler. C'est un vaste désordre, c'est un fait, même si quelqu'un volant loin au-dessus pourrait y trouver un sens.

La portion de constructions de marbre autour de La Loge – appelé, de manière appropriée, le secteur de Marbre, est la meilleure partie du quartier. Il est possible d'y trouver quelques échoppes de qualité, les centres du pouvoir et une poignée de grossiums avec pas mal de jonc. A l'opposé, se trouvent les décombres fumants des « Scories », synonymes de mort et de ténèbres. Les quartiers résidentiels se trouvent partout ailleurs : des rangées de taudis d'où émergent des cheminées cabossées.

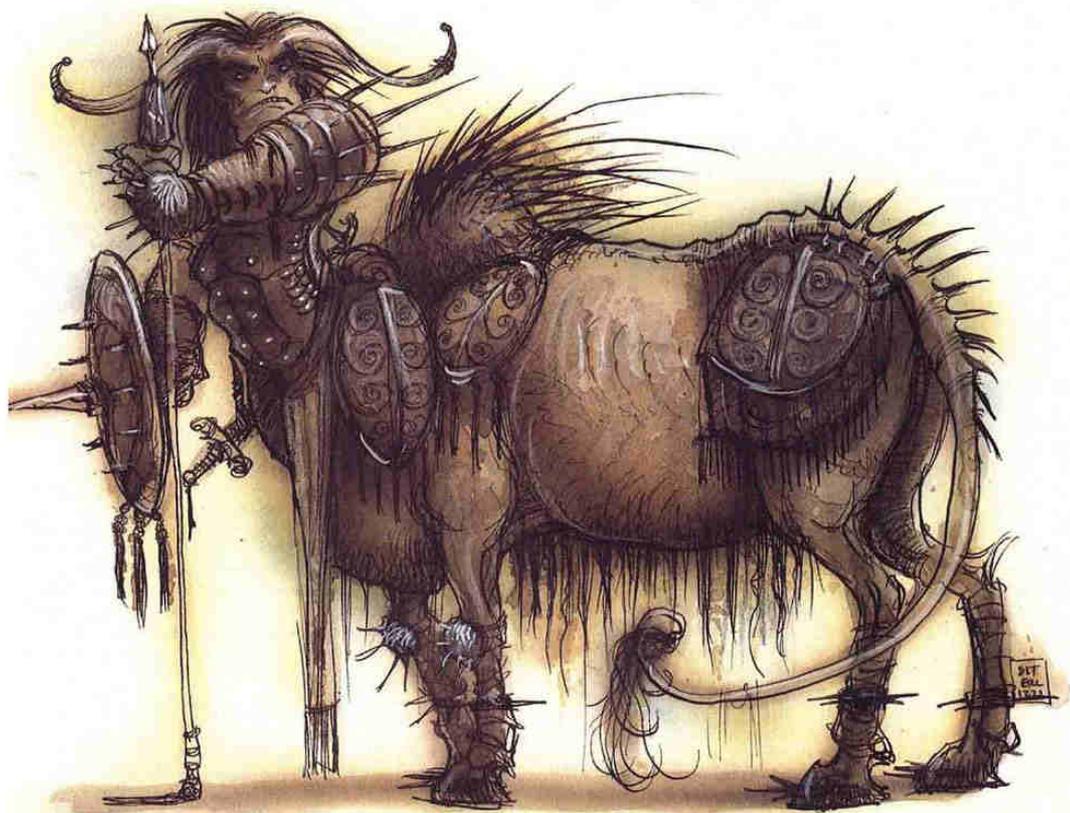
Pour le bougre dans la rue, le quartier est pareil partout. Des allées étroites, donc beaucoup sont d'ailleurs trop étroites pour qu'un humain y passe, dans la mesure où c'est juste l'espace entre deux maisons sur le point de s'effondrer. Des chiffons sales couvrent des fenêtres brisées. La clarté du jour est aussi rare que les mots aimables ; ce que les brumes ne parviennent pas à cacher, les bâtiments chancelants le plongent dans l'obscurité.

Les nouveaux-venus peuvent penser qu'ils ont pénétré dans un cauchemar. Une vieille femme

édentée vend à la criée du rat bouilli qu'elle remue dans une marmite rouillée ; une béjaune propose de vendre de l'alcool qu'elle a produit elle-même. Un groupe de lascars débat à propos d'un récent crime, se demandant ce que pouvait vouloir le meurtrier en emportant la tête de sa victime. Une jeune femme mendie auprès d'un aubergiste gras et vicieux un peu de nourriture et le gîte pour elle et son bébé et l'aubergiste lui répond à coups de hachoir.

Vous vous demandez ce que pense le reste de Sigil de la Ruche ? Certaines personnes haussent les épaules. D'autres se tordent les mains. La plupart, de toute façon, gardent leurs distances. Le peu qu'ils savent sur la Ruche, ils l'ont entendu dire au Grand Bazar ou bien, ils l'ont lu dans le livre de Jeena Ealy « *Le Côté Sombre de Sigil* ».

Un quoqueret à qui on a besoin de dire qu'il ne faut pas aller seul dans les rues de la Ruche, spécialement la nuit, mérite d'être volé. Mais si on n'a pas le choix, le meilleur pari est de rester près de la Voie des Chuchotements, la rue la plus pratiquée de la Ruche. La rue avec le meilleur éclairage doit être la Promenade de la Botte Noire. Cette clarté inhabituelle est due aux incendies criminels qui sont fréquents dans les bâtiments abandonnés alentour. Beaucoup de



ruelles permettent l'approvisionnement du Marché Nocturne, ce qui vous donnera beaucoup de chances de rencontrer des sicares si vous y mettez les pieds. Vous cherchez un débit de boisson peu coûteuse ? Allez à la Rue de la Souche et suivez les bibards. Le gros morceau au milieu de l'Allée du Chat Rieur ? C'est supposé être une arche brisée qui fut jadis un portail pour Baator. Il semble que les pères de la cité se soient fatigués des chiens des enfers qui passaient à travers, donc ils l'ont condamné en pavant tout autour. Est-ce que ça marche toujours ? Dégagez l'arche et vous saurez.). La Rue de L'os Broyé est intéressante aussi (les pires taudis de ce côté-ci des Scories) ; la ruelle des Deux Lampes (où l'on peut trouver la meilleure bouffe de la Ruche, la plupart vendue par des colporteurs des rues ; essayez le pain à la menthe). Il y a aussi la Cour des Bienveillantes Ténèbres (repère de githzeraï irritables qui n'aiment pas les Primaires).

Prenons l'exemple de Rhiannon Manteau noir, qui a besoin de se rendre dans le Quartier des Gratte-Papiers pour payer ses taxes aux Archives, mais qui ne connaît pas la meilleure route pour y aller. Pas de problème. Elle peut engager un rabatteur pour lui montrer le meilleur chemin. Si elle est dans le Quartier du Marché et qu'elle veut acheter des vivres, là encore, pas de problèmes. Elle peut louer une chaise à porteurs pour aller où elle veut.

Mais suppose qu'elle soit bloquée dans la Ruche et qu'elle ait besoin de se déplacer ? Là, elle a un problème ! Bien sûr, la Ruche a ses propres factotums, mais ils ne sont pas connus pour leurs altruisme ni pour leur rapidité. La plupart des factotums Mornés ne voient pas l'intérêt de se presser (rien n'a de sens, pourquoi faire vite ?) Les factotums Chaoteux sont connus pour tourner en rond pendant des heures. Les factotums Hommes-Poussière, quant à eux, t'emmèneront dans la même charrette que les cadavres. Ça te tente ?

Et oublie les chaises à porteurs. Quelques-uns des plus gros propriétaires dans le secteur de Marbre ont leurs propres chaises, mais ils ne les loueront pas à des concurrents comme Rhiannon sans qu'elle ait à proposer un plein sac de jonc. Les rabatteurs ? Dans la plupart des endroits de la Ruche, les rabatteurs ont des noms différents, comme « voleurs à la tire », ou « trancheurs de gorge ». Il faut te faire un dessin, bige ?

Un péquin peut louer une monture aux Etables de la Pierre Verte, mais si l'on considère la qualité des animaux, c'est un choix risqué. Même avec une bonne monture, passer par la Ruche est assez hasardeux, surtout la nuit. Quand on se rapproche d'anti-pic, le Quartier semble plongé dans du goudron. Quand les brumes s'installent, des béjaunes pourraient passer devant leur propre case et ne pas la reconnaître. Bien sûr, les fûts de détritrus en train de flamber et la lueur sourde du crématorium des Hommes-Poussière produisent un peu de lumière, mais vraiment pas beaucoup.

Du fait de la pénurie de *baguettes de lumière*, la Ruche a probablement un nombre de porte-lumière inférieur à tous les autres endroits de Sigil. Ils semblent se regrouper à l'extérieur d'endroits comme le Doigt Mordu ou le Rétrécisseur – en fait, toutes les tavernes qui vendent la bibe au tonneau sont pleines de gens ivres qui ont besoin d'être raccompagnés jusqu'à chez eux. Le prix ? Quelques pièces de cuivre, ou autant de jonc que les portes-lumières pourront peler au mec bourré. Les péquins qui ont toute leur tête peuvent louer les services d'un porte-lumière à la nuit pour un morceau de pain ou une boîte de lait de chèvre ; ces malheureux doivent parfois se débrouiller plusieurs jours sans manger ni boire, ce qui fait qu'ils sont rarement en position de refuser ce genre d'offre.

Indiquer la localisation de cadavres à un collecteur ne vous assurera pas forcément sa gratitude, il se pourrait même qu'il vous estourbisse pour vous ajouter aux passagers de sa charrette. Les récupérateurs peuvent emmener un informateur à peu près n'importe où dans la Ruche, si tant est qu'ils puissent être revenus à la Morgue le matin venu. Une pièce de cuivre ou deux peut aussi les y inciter. Comme les Hommes-Poussière découragent cette pratique et que les Collecteurs n'ont pas très envie de perdre leur emploi, un passager voyagera probablement avec les cadavres à l'arrière de la charrette, en se faisant passer pour mort. Ça n'est pas la façon la plus agréable de voyager, spécialement quand le récupérateur oublie qu'il y a un vivant dans sa charrette et qu'il entasse des cadavres par-dessus le pauvre bougre.

En bref, dans la Ruche, le péquin a peu d'options pour se déplacer et aucune d'entre elles n'est bonne. Alors quel est le meilleur pari ? C'est facile – un matois qui a le temps et suffisamment de bon sens pour

s'éviter les ennuis peut entamer une bonne marche. C'est relativement tranquille, comme ça attire relativement peu l'attention (surtout comparé à une chaise à porteurs, qui au passage est onéreuse alors que la marche à pied est gratuite). Et si les choses tournent mal – si par exemple un ogre décide de savoir combien de crânes il peut enfoncer avant de crever – il est facile de s'esquiver sous un porche et de se planquer jusqu'à ce que ça se calme.

## 1. GÉNÉRALITÉS

### Bâtiments et rues

La misère totale. Les bâtiments y sont toujours à moitié éboulés ou en ruines. On voit pas mal d'amas de taudis rassemblés, mais sans aucune unité, puisque personne ne se soucie que ça soit beau, ou même bien fait. Tout le monde sait que De toute manière, on ne reste jamais bien longtemps au même endroit dans la Ruche. Les rues ne sont jamais droites et toujours plus étroites. Les ruelles sombres y sont toujours des endroits propices pour les peleurs, les gangs et autres détresseurs.

Tous les pâtés de maisons de la Ruche ressemblent au suivant : des maisons délabrées de briques craquelées et de bois pourri qui s'alignent le long des rues crasseuses. A tel coin de rue s'élève une boucherie, amas de chairs sanglantes empalé sur des crochets rouillés. Ailleurs, vous pouvez tomber sur une taverne minable, dont la porte se balance sur ses charnières, avec une demi-douzaine de bibards affalés sur le trottoir. Une affiche annonce un match de boxe passé depuis six mois et le mur aussi bien que l'affiche sont recouverts de sang caillé. Un vent froid porte les relents mêlés d'oignons roustis, de graisse brûlée et de bière éventée.

Quelques bâtiments dans la Ruche ont des noms et certaines rues des numéros. Mais les autochtones les distinguent plus aisément par leurs particularités, une chemise rouge pendue sur une fenêtre peut identifier un boulanger pour un rucheux ; une botte sur un bâton peut indiquer une taverne populaire.

Certains bâtiments ont des séries de X ou de O gravés sur leur porte. Ces symboles, appelés « marques de maisons », indiquent habituellement que ses occupants sont engagés dans une quelconque gueuserie, comme tricher au jeu ou vendre des esclaves. Les

autochtones gardent secrets le sens de ces symboles pour que l'Harmonium et tous les autres bonnes âmes ne s'en mêlent pas.

Le lieu où on habite dépend du jonc que l'on possède, même ici. Les grossiums et les matois représentent 2 % de la population de la Ruche au plus et ils vivent dans le secteur de Marbre. Les maisons ne payent pas de mine de l'extérieur – des murs de marbre noir, sombres et sales, la plupart du temps recouverts de lierre-rasoir – mais à l'intérieur, elles sont bien décorées par des draps de velours, des tables luxueuses et des poteries finement ouvragées. L'apparence misérable de l'extérieur repousse les béjaunes.

Les 10-20% de la population qui ont un vrai travail, comme artisans ou commerçants vivent aux alentours du secteur de Marbre, la plupart du temps dans des pensions. Un logement type comporte deux ou trois étages, divisés en une demi-douzaine de pièces, équipées de lits en fer et de meubles de bois. Généralement, cinq personnes vivent dans la même pièce. Bien que misérables, ces pensions sont généralement à l'abri des insectes et des meurtriers.

Les autres habitants de la Ruche vivent dans des taudis si décrépits que la plupart des étrangers les considéreraient inacceptables comme niches pour leur chien. Des propriétaires pleins de sous – la plupart originaires du Quartier de La Dame ou du Quartier des Gratte-Papiers – achètent des terres dans la Ruche, y font bâtir des cabanes et louent ces dernières 1 pièce d'argent par semaine. Pas besoin de se demander pourquoi tant de gens préfèrent vivre dans la rue.

Le taudis typique consiste en une pièce unique et crasseuse, abritant dix pauvres bougres ou plus. Le mobilier est la plupart du temps constitué de carpettes en laine qui servent de lits (ces pauvres rectangles tissés servent aussi de serviettes), d'un bassin de bois pour se laver (plein d'eau de pluie maronnasse) et d'un foyer de briques. Un trou dans le plafond, couvert de chiffons constitue la seule ventilation. Les murs grouillent de cafards et les poubelles sont jetées par les fenêtres ou entassées sous le plancher. Une fosse dans la rue sert de lavoir à une demi-douzaine de familles.

**Le secteur des Morts** : ce n'est pas un secret que les Hommes-Poussière gèrent la Morgue qui se trouve dans la Ruche. C'est une faction plutôt calme, qui ne cause que rarement d'ennuis aux autres (bien que la chanson dise qu'ils seraient à l'origine du problème qu'ont les Hommes-Dieux). Le vrai secret, c'est qu'ils dirigent tranquillement l'intégralité du Quartier de la Ruche.

Le secteur des Morts (ce qui entoure la Morgue) est probablement l'endroit le plus propre et le plus tranquille du quartier. Les rues sont un peu plus nettes et les gens se promènent avec un peu moins de peur dans le regard. Bien sûr, c'est juste à côté de leur quartier général que vivent ceux qui sont d'accord avec les Hommes-Poussière, il est donc normal qu'il n'y ait pas trop de grabuge. De toute façon, les pauvres bougres qui vivent ici savent que « les yeux des Morts voient tout dans la Ruche ». La faction des Hommes-Poussière contrôle directement ou indirectement une grande partie de ce qui arrive dans le quartier. Certains disent qu'ils prennent même un pourcentage sur tout l'argent qui est gagné dans la Ruche, légalement ou pas.

Le sortif de tout ça n'est pas évident. Les raisons présumées pour lesquelles ils exercent un tel contrôle sur la Ruche depuis des siècles sont doubles. Premièrement, pour collecter des fonds qui vont leur permettre de mettre en application leur maître plan. Le factol Skall, dit-on, désire convertir tous les Cageux à sa façon de penser et ce, par la persuasion ou par la force. Et la plus facile des manières de convertir des béjaunes par la force, c'est de les mettre dans le Livre des Morts. Deuxièmement, s'ils veulent mettre en place une « conversion de masse », il leur faut un terrain propre. Il faut le dire, la Ruche a ses défauts, mais elle a l'avantage de ne pas être trop contrôlée par les patrouilles de l'Harmonium, les releveurs de taxes de chez les Marqués, ni même les dabus.

Le résultat concret de tout cela, c'est qu'un sage qui vit dans la Ruche va jeter quelques pièces dans le chariot quand un collecteur Homme-Poussière vient à passer. C'est un sage calcul, car il reste toujours une place dans ces charrettes. Les habitants de la Ruche ont tous entendu parler d'un ordre secret d'assassin Hommes-Poussière qui punit ceux qui ne coopèrent pas avec la faction ou qui tentent de contrer

activement leurs plans. Personne ne semble en savoir plus sur ces tueurs fantômes, cependant.

**Le secteur du Chaos** : les Xaositectes ont aussi leur quartier général dans la Ruche. Connaissent-ils le plan supposé des Morts ? Peut-être. Peut-être pas. Qui peut le dire ? Et même s'ils le savaient, s'en préoccuperaient-ils ?

Les taudis que l'on appelle la Ruche et non pas l'ensemble du Quartier qui l'entoure, sert de quartier général aux Xaositectes – s'il est possible qu'ils en aient un. On l'appelle aussi le secteur du Chaos. Ceux qui décident de le visiter doivent s'attendre à tout (à vraiment tout). Le secteur du Chaos est un amoncellement de constructions prêtes à s'écrouler, de taudis construits à la hâte et de rues qui tournent en rond (et qui mènent visiblement nulle part) remplies de bruits, d'odeurs et de visions tout à fait chaotiques et cacophoniques. Aucun bâtiment ne sert de quartier général. Seulement, c'est aux alentours de ce pâté de maisons qu'on peut trouver ces azimutés.

**Le secteur de la Loge** : il semble que seuls les Mornés prennent des initiatives pour que la Ruche soit un endroit plus vivable. La Morne Cabale finance un certain nombre de soupes populaires et d'abris pour ceux qui n'ont nulle part où aller. Leur quartier général, la Loge, s'occupe des azimutés qui ne peuvent plus être autonomes. Il est généralement admis à Sigil que lorsqu'un bougre a sombré complètement et qu'il ne lui reste plus personne vers qui se tourner, il peut toujours aller chez les Fous pour y trouver un peu d'aide.

Le secteur autour de la Loge est ouvert et spacieux à la différence du reste de la Ruche. On a de grandes chances de croiser quelques orphelins en guenilles ici, quelques pauvres diables errants et autres désespérés, essayant de gagner l'aide des Mornés. Les gémissements et les cris de folie venant de la Loge donnent une certaine ambiance à cet endroit, mais au moins les azimutés sont à l'abri à l'intérieur.

La chanson dit que les Mornés auraient creusé de nombreuses entrées vers les catacombes sous la cité. Certains disent que la Loge est pleine et que les Mornés mettent des azimutés dans les souterrains. D'autres prétendent que les Mornés auraient l'impression qu'il y a quelque chose d'important à trouver dans ces souterrains. D'autres versions de la chanson disent que ce seraient des azimutés qui auraient

creusé ces passages et que les Mornés essaieraient aujourd'hui de les récupérer. Quelle que soit la rumeur, de toute façon, on parle de nombreuses expéditions dans les souterrains de la Loge.

**Le Fossé :** Le Fossé est une hideuse tranchée qui balafre Sigil comme une cicatrice géante, séparant la Ruche du Bas-Quartier. Certaines cartes le situent dans le Bas-Quartier, mais il fait partie de la Ruche – c'est un bassin d'eau répugnante, où l'on jette les débris et où flottent des cadavres. En tous les cas, c'est bien dans le style de la Ruche. En dépit de ses eaux dégoûtantes et croupies, le Fossé abrite un certain nombre de portails et de ce fait beaucoup de péquins l'utilisent pour se rendre vers tel ou tel plan, vers telle ou telle ville-portail.

Occasionnellement, un portail spécial qui mène au Fleuve Océanus s'ouvre pour remplir et purger le Fossé. Quand ça arrive, son eau devient claire et pure. Les gens des deux côtés du Fossé arrêtent alors ce qu'ils sont en train de faire pour aller se baigner et boire sur les rives de cette étendue d'eau. Certains biges prétendent qu'ils ont développé des systèmes de calcul qui permettraient de prédire quand cela va arriver la prochaine fois et quelques azimutés sont même arrivés à proposer un jour ce congé fixe lié à l'évènement de la purification et du déluge. Le vrai secret, c'est que les dabus ont accès au portail d'Océanus et qu'ils en possèdent la clé. Il leur arrive d'ouvrir le portail pour laisser entrer l'eau de la rivière. Leurs motifs sont incompréhensibles, donc on ne peut rien prédire. Alors laissez parler ceux qui ont des systèmes pour le faire.

**Les Scories :** les Scories sont une petite partie isolée de la Ruche qui est complètement en ruines. La chanson raconte que la Guerre Sanglante est passée une fois par Sigil et les Scories en sont le résultat. Il demeure encore quelques fiélons dans ce coin, ce qui rend l'histoire assez crédible – et certains prétendent que les portails qui avaient laissé passer la bataille sont sur le point d'être rouverts. Bientôt.

**La Cour des Bienveillantes Ténèbres :** la Cour des Bienveillantes Ténèbres est un nom qui sert plus à effrayer qu'autre chose, il s'agit de mettre en garde les chevaliers de la gueuserie et autres indésirables. Les autochtones sont une communauté assez importante de githzeraïs, qui vit dans la Ruche parce que c'est isolé, pas parce qu'ils sont pauvres. Ils ont fait de cet endroit leur propriété exclusive. On n'y

trouve pas les lames et autres piques qui font la décoration des autres bâtiments sigiliens. Ici, les murs sont homogènes, les planchers sont plats (légèrement inclinés pour ne pas faire de flaques), l'architecture est simple. A certains égards, on pourrait dire qu'elle est dépourvue d'imagination. Mais pour les githzeraïs, ça rappelle leur patrie. Une ancienne githzeraï nommée Divine Anesh (Planaire/ femelle githzeraï/ magicienne niveau 10/Athar/ LN) vit dans cette cour et on la considère comme la grossium du coin. Apparemment, personne ne fait un pas dans le quartier sans son accord et tous les githzeraïs dans la cité la respectent ou du moins le devraient.

**L'allée des Khaasta :** étrangement, c'est à proximité de la Cour des Bienveillantes Ténèbres que se tient l'« Allée des Khaastas ». Le nom est évocateur, puisque bon nombre de khaastas ont élu résidence dans cette petite rue. Dans la mesure où personne ne côtoie trop ces hommes-lézards (il y a des histoires de kidnapping), ils restent entre eux dans ce trou sordide.

**La Nouvelle Tyr :** une bande de Primaires du monde d'Athas a pris possession d'une portion de la Ruche qu'ils ont nommée Nouvelle Tyr. La plupart de ces matois possèdent de grandes qualités de combat et de survie. La plupart d'entre eux n'aiment pas les githzeraïs et les githyankis ; de ce fait, ces derniers se tiennent à l'écart de la Nouvelle Tyr.

**Le Bois des Chèvres :** des réfugiés d'un Monde



Primaire agonisant nommé Ranais habitaient depuis des siècles dans le Bas-Quartier, mais ce pâté de maison, appelé « le Bois des Chèvres », est depuis passé dans la Ruche quand les limites de ces quartiers ont évoluées avec leurs définitions. Ces gens ont un long passé de souffrance et ils ont gardé une bonne nature, ce qui rend cet endroit sympathique – particulièrement si on le compare au reste de la Ruche.

### ..... Conditions physiques

**Les portails de vase :** en plus des différents bibards et azimutés qui pourront vous gâcher la vie, un matois prudent doit aussi faire attention aux flaques tueuses. Les flaques sont partout – dans la Ruche, le son le plus commun après « *Haaaaaaa!* », c'est « *Plouf* » ! Les flaques mortelles émettent un faible rougeoiement ambré, qu'on ne peut distinguer qu'à quelques pas. Il faut vérifier leur taille parce qu'une flaque tueuse est rarement plus large qu'une assiette. On peut en tester la surface en tâtonnant avec un bâton (prenez en un long). Cela peut ressembler à de l'eau, mais les flaques tueuses sont en fait aussi collante que de la glue. Un sort de *détection de la magie* permet de détecter ce genre de piège.



Le secret, c'est que ce ne sont pas des flaques du tout, mais des portails temporaires menant au Plan Paraélémentaire de la Vase (les béjaunes qui pensent que tous les portails ressemblent à des arches ou des portes n'ont pas passé beaucoup de temps dans la Ruche, les choses sont différentes ici). De temps en temps, ces portails de boue crachent des gaz empoisonnés assez nocifs pour mettre un lascar à genou. D'autres fois, des petites mains osseuses couvertes de fumier brun poussent à la surface des portails, cherchant à tâton les passants. Si une de ces mains parvient à attraper une jambe, elle tente de traîner sa victime à l'intérieur. N'importe quelle personne assez malchanceuse pour marcher dans un portail de vase – ou ayant été attiré par les mains

osseuses – ne reverra probablement jamais Sigil. Ses pieds ne toucheront pas le sol avant longtemps car son corps commencera à se ramollir, se transformant en quelque chose ressemblant à de la pâte de pain sale. Les flaques tueuses l'engloutissent comme un serpent avale un rat. Ça hurle, ça glougloute, et puis tout disparaît !

Ces portails sont temporaires, restant environ une semaine avant de disparaître. Durant ce laps de temps, ils relient la Ruche au Plan Paraélémentaire de la Vase. Ce sont des portails à sens unique (ils vont de la Ruche vers le Plan de la Vase, mais pas vice-versa – avec une exception pour les méphites de Vase, détaillés plus loin). Il y a rarement plus d'une douzaine de portails en activité en même temps dans la Ruche. Une flaque ne peut affecter qu'une personne à la fois.

Si une parcelle de matière inanimée touche la flaque (comme une goutte d'eau ou une pierre), elle est instantanément absorbée et elle réapparaît au hasard quelque part dans le Plan Paraélémentaire de la Vase. Un personnage ou une créature touchant une flaque doit faire un jet de réflexe DD15. Si le jet réussit, la flaque n'affecte pas la personne. Si le jet est raté, la victime est ramollie puis engloutie par la flaque. On ne peut pas sauter à l'extérieur, lancer de sorts, ou entreprendre une quelconque action ; les compagnons de l'infortuné doivent venir à la rescousse. Chaque sauveteur doit faire un jet de dextérité DD 12 (comme ils doivent éviter de toucher la flaque eux-mêmes). Les victimes sans compagnons, ou celles dont les efforts de leurs compagnons ont échoué, disparaissent en 1d4+1 round et réapparaissent au hasard n'importe où dans le Plan de la Vase. Mis à part si le MJ en décide autrement, on ne les reverra plus jamais.

*Dissipation de la magie* ou un sort similaire lancé par un compagnon libère la victime instantanément et restaure les parties du corps qui ont été absorbées intégralement. Sinon, quelqu'un avec une force de 15 au minimum peut libérer la victime avec un jet de force réussi DD 15. Deux compagnons ou plus travaillant ensemble avec une force de 25 (cumulée) libèrent automatiquement la personne prise dans la vase. Le corps libéré de la victime redevient normal en 1d4 rounds et toute action est impossible pendant ce temps-là.

Deux fois par jour (lorsque le MJ le décide), un nuage toxique de 6 mètres sort de chaque portail, affectant tous ceux qui sont dans l'aire d'effet. Ce gaz sombre, qui sent l'œuf pourri, agit comme un *nuage nauséabond* et se dissipe au bout de trois rounds.

Des méphites de vase sortent occasionnellement des flaques pour essayer d'attraper des passants (ils peuvent choisir de ne passer que leurs bras à travers

ces portails spéciaux). Un méphite cherche à tâton seulement quelques minutes et s'il n'attrape rien, il abandonne et s'en va. Un méphite qui attrape quelqu'un essaye de le faire passer par la flaque ; quelqu'un qui touche ce portail est affecté comme expliqué précédemment. Une victime qui ne résiste pas (qui est inconsciente par exemple) est avalée par le portail en 1 ou 2 rounds. Autrement, une victime qui réussit un jet de force DD 15 peut se libérer de l'emprise du méphite ; le bras disparaît immédiatement à travers le portail. Sinon, une attaque provoquant 1 point de dégât ou plus sur une CA 16, fait lâcher le méphite, qui disparaît.

**Méphite de vase, Extérieur (Eau, Terre, extraplanaire) de taille M, FP3** : DV 3d8+6, pv 19 ; Init. +0 ; VD 9m, vol 12m (moyenne), nage 9m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; BAB +3/ lutte +1 ; attaque au corps-à-corps +6/+6 (2 griffes, 1d3+2, 20/x2) ; espace occupé/allonge (1m50/ 1m50) ; attaques spéciales : convocation de méphite, pouvoirs magiques, souffle ; Particularités : guérison accélérée (2), réduction des dégâts (5/ magie), vision dans le noir (18m) ; AL N.

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

**Caractéristiques** : force 14, dextérité 10, constitution 13, intelligence 6, sagesse 11, charisme 15.

**Evolution** : 4-6DV (taille P), 7-9DV (taille M)

**Organisation** : solitaire, groupe (2-4) ou nuée (5-12)

**Compétences** : bluff +8, déguisement +2 (+4 pour tenir un rôle), déplacement silencieux +6, détection +6, diplomatie +4, discrétion +10, évasion +6, maîtrise des cordes +0 (+2 pour ligoter), perception auditive +6.

**Dons** : attaque en puissance, robustesse.

**Pouvoirs magiques** : 1/ heure, le méphite de vase peut lancer une boule de vase acide ayant le même effet qu'une *flèche acide de Melf* (NLS 3) ; 1/ jour : *nuage nauséabond* (DD 15, NLS 6, DD lié au charisme).

**Souffle (Sur)** : cône de liquide caustique, 3m de long, dégâts 1d4 acide, JdS réflexes (DD 13, 1/2 dégâts). Les êtres vivants qui ratent leur JdS ont les yeux qui brûlent et éprouvent de violentes démangeaisons (-4 à la CA et -2 aux jets d'attaque, durant 3 rounds). Le DD est lié à la constitution et inclut un bonus racial de +1.

**Guérison accélérée (Ext)**: le méphite récupère des pvs lorsqu'il se trouve dans un environnement humide ou boueux?

**Compétences** : le méphite bénéficie d'un bonus racial de +8 en natation et il peut choisir de faire 10, même en situation de danger. Quand il nage en ligne droite, il peut recourir à l'action de course.

## ..... Habitants

Les pauvres et les criminels résident dans la Ruche, mais pas par choix. Tous les habitants de ce quartier ne sont pas des criminels, mais il ne vaut mieux pas leur accorder le bénéfice du doute. Les gens d'ici concentrent leur énergie à survivre, ce qui fait que si vous cherchez une information sur la vie générale de Sigil, ce n'est pas ici que vous la trouverez.

La Ruche est l'un des quelques endroits à Sigil où les humains ne sont pas majoritaires. Il y en a un bon nombre, c'est d'accord, mais si on additionne les githzerais, les tieffelins, les bariaures, les demi-elfes, les humanoïdes divers, les fiélons et autres monstres, ils sont insignifiants. Vous trouverez peu de créatures des Plans Supérieurs, par contre...

## ..... Qualité et prix des biens et des services

Bas, toujours plus bas. Il n'y a pas grand chose à vendre ici, excepté quelques alcools frelatés, ou un bric-à-brac d'objets pillés dans quelques catacombes dangereuses.

Si vous avez les moyens de ne pas dormir dans la rue ou de squatter, il existe des dortoirs bons marchés qui vendent la nuit de sommeil pour un minimum de 5 p.c. Une chambre double dans une auberge du secteur de marbre pourra par contre coûter jusqu'à 3 p.o.

Les soupes populaires peuvent vous permettre de manger pour rien ou en échange d'un petit service (passer le balais, aider à la vaisselle...). Si vous êtes un vrai caïd, vous aurez les moyens de vous payer de la vraie viande dans une bonne auberge pour 1 p.a., mais ne demandez ni sa fraîcheur, ni l'origine de la viande, ça pourrait vous faire vomir.

## ..... Vivre dans la Ruche

Dans la Ruche la puissance fait le droit. Le pouvoir personnel surpasse tout le reste : la politique, le jonc, les infos, ou même les croyances. Mais comme tout le reste, la puissance est une marchandise. Un lascar peut acheter la bonne arme, marchander le bon sort, ou engager un homme d'arme compétent. La puissance est donc la marchandise la plus demandée ici, les matois cherchant les meilleurs mercenaires ou les gardes les plus forts viennent dans la Ruche.

A la puissance s'ajoutent deux facteurs de réussite : avoir la tête sur les épaules, et savoir quand il faut avoir peur.

A aucun autre endroit dans la Cité, l'espérance de vie d'un béjaune est aussi courte. Le hasard fait par ailleurs qu'il y a pas mal de portails menant au Plan Primaire dans ce borbier. Les matois avisés apprennent rapidement qui est qui dans la Ruche. Cette information est une des clés de la survie dans le quartier des pauvres de Sigil.

Mais à propos de la peur, on dit bien que les matois puissants n'ont peur de rien, n'est-ce pas ? Rien n'est plus faux ! Les gens qui vivent dans la Ruche savent que quelque part – peut-être juste derrière ce mur près à s'écrouler – guette quelque chose d'encore plus puissant que soi. Savoir où aller, où courir et qui ne pas déranger, tout cela apprend à avoir peur et pour beaucoup de matois, ces connaissances sont aussi importantes que leur propre nom. La Ruche fait disparaître les traits comme la confiance excessive en soi pour laisser place à la sélection naturelle. La vie au jour le jour dans la Ruche est très peu constructive. La plupart des bougres vivant ici passent leur temps à essayer de survivre – chercher de la nourriture, de la bibe et se débarrasser de ses ennemis. Peu sont ceux qui ont un travail et ils s'y raccrochent désespérément, alors que tous les autres vivent comme des parasites dans la sauvagerie urbaine. Personne ici ne s'arrête pour observer le paysage.

Les rucheux entretiennent des relations sociales seulement derrière des portes closes dans les lumières glauques et les atmosphères peu ventilées des tavernes où la bibe est médiocre et l'ambiance pesante. Même le plus endurci des péquins de l'extérieur de la Ruche trouve cet endroit difficile. Les divertissements d'une nuit peuvent aller de la bagarre au meurtre en passant par l'histoire hors du commun qui va changer votre vie. On ne peut jamais rien prévoir.

Avec les nouvelles récentes de cette « fièvre de la tchatche » qui circulerait, les gens se tiennent loin les uns des autres, de peur d'être contaminés. La fièvre de la tchatche est le nom donné par les autochtones à une épidémie de peste qui a commencé à toucher la Ruche. On dit que cette maladie vous transforme en idiot branlant son ratelier à tout va, jusqu'à en caner. A ce qu'on dit, ça n'est pas une très belle manière de mourir, et même les Hommes-Poussière sont d'accord sur ce point.

Les Têtes-de-Bois patrouillent occasionnellement dans la Ruche, mais il est plus probable de tomber sur une bande de Rectifieurs à la recherche d'un criminel. « *Nous pouvons regarder les habitants de la Ruche dans le blanc de l'oeil* », rapporte un membre de la Mort Rouge, « *parce qu'ils comprennent que si tu fais quelque chose de travers, tu payes. Pas de tribunal, pas de plaidoiries, juste une punition. La Justice.* » Mais la vérité, c'est qu'il faut être fou ou enfumé peut attendre la justice dans la Ruche – même les patrouilles de Rectifieurs sont rares. Ici, les chevaliers de la gueuserie et autres criminels n'ont pas peur d'être garottés. En fait, dans la Ruche on réfléchit peu en termes de loi et de crimes. On fait ce que l'on doit pour survivre. Il est malheureux d'empailler quelqu'un qui pourrait plus tard vous zigouiller. On hésite plus à arnaquer pour ce genre de raison que par « respect de la loi ».

Malgré tout, la joie n'est pas inconnue dans la Ruche, non plus que le rire.

C'est juste que les Cageux sont durs et que les rucheux sont les plus durs, c'est tout.

#### ..... [Localisation des autorités](#)

L'Harmonium conserve deux petits bastions aux extrémités du quartier, un sur la place des Raggicker (qui techniquement est dans le Bas-Quartier) et un autre à la jonction des rues Pride et Stump, juste à la limite du quartier des Gratte-Papier. Il faut cependant bien avouer que la seule autorité dans la Ruche, c'est celle que vous pouvez avoir par vous-même.

## 2. Balade dans le secteur des SCORIES

De nombreuses histoires horribles proviennent des Scories, mais aucune n'est pire que celle de l'autoproclamé Roi des Scories. Ce personnage (des rapports conflictuels prétendent qu'il s'agirait soit d'un nycaloth, d'un nalfeshnee, ou d'un tieffelin obèse) demande un tribut à tous ceux qui passent dans les Scories. Ce tribut n'est pas en jonc – le Roi demande à ses « sujets » d'accomplir quelque acte maléfique. Cela peut être frapper un ami, voler la nourriture d'un pauvre, calomnier quelque Puissance bénéfique, ou pire encore. Le Roi des Scories possède une grande force de persuasion pour qu'on accède à ses requêtes, car pas mal d'enfumés et de lascars

particulièrement mauvais sont prêts à l'aider à forcer des récalcitrants.

Les créatures qui ne sont pas tolérées dans les autres endroits de Sigil vivent dans les Scories. Des humanoïdes monstrueux que l'on peut trouver sur l'Achéron – orques, gobelins, hobgobelins et autres – vivent dans des camps nomades qui bougent à travers ces désolations en ruines. Vous y verrez aussi souvent un natif des Plans Inférieurs comme une gueunaude, un hordelin ou un gehreleth qu'un bariaure ou un humain. On peut parfois trouver parfois ces créatures dans d'autres endroits de la Cage, mais dans les Scories, ils se sentent chez eux. Il est possible qu'ils ne soient pas plus communs dans les Scories, mais l'absence de gens normaux fait qu'ils semblent être plus nombreux par comparaison.

C'est la section la plus misérable de la Ruche – après la Ruche elle-même, bien sûr – un terrain vague sans fin fait de cendres grises, de débris en décomposition et autres dégueulasseries. Les rues sont parcourues d'un vent lugubre qui passe entre des montagnes de briques et de déchets. Les rats font leurs nids au milieu du lierre-rasoïr. Les araignées remplissent de leurs toiles des crevasses si larges qu'elles semblent avoir été creusées pas un coup de hachoir donné de la main d'une Puissance.

Il est difficile de croire qu'un jour, les Scories ont été identiques au reste de la Ruche, un amas de maisons, d'échoppes et de péquins. Mais cette époque remonte à avant l'invasion, cette aberration que fut la venue de la Guerre Sanglante dans Sigil. En une semaine, l'endroit fut ravagé comme du cristal sous une botte de militaire. En tous les cas, c'est l'explication la plus connue. Cela expliquerait pas mal de choses étranges de la Ruche, comme le Mur des Graffitis, Kadyx et les vortex vers le Plan Primaire. Ainsi va la chanson...

Il y a plusieurs millénaires, un portail de la taille d'un immeuble s'ouvrit au beau milieu au milieu des Scories. En quelques jours, une horde d'abominations se déversa dans les rues – des squelettes cornus, des monstruosités à tête de chien avec des pinces et des ailes arachnoïdes, des titans entourés de flammes, des insectes humanoïdes et des créatures ressemblant à des grenouilles. Les squelettes attaquèrent les insectes, les faces de chien attaquèrent les grenouilles et le secteur des Scories devint leur champ de bataille. Et malheur à qui se trouvait sur leur passage – pour

chaque insecte ou face de chien qui mordit la poussière, un douzaine de rucheux suivirent.

Quelle était la cause de cette bataille ? Le portail reliait la Ruche à un champ de bataille de la Guerre Sanglante, où les tanar'ris et les baatezus s'entretuaient depuis déjà pas mal de temps. Les généraux tanar'ris s'étaient mis en tête que le portail était une offrande de leurs Puissances. Ce passage était supposé mener à quelque arme fantastique et magique dans la Ruche, ce qui fait que les tanar'ris s'engouffrèrent pour l'y trouver. Lorsque les leaders baatezus eurent vent de cela, ils envoyèrent leurs armées et suivirent les tanar'ris dans la Ruche ; ils voulaient l'arme, eux aussi.

Tanar'ris et baatezus passèrent les six semaines suivantes à s'entretuer tout en cherchant une arme, qui bien sûr n'existait pas. Lorsqu'ils le comprirent, les pierres brisées et des cadavres recouvraient l'intégralité des Scories. Le portail commença à se refermer au moment où les armées se retirèrent. Elles abandonnèrent la Ruche aussi vite qu'elles y étaient venues.

Le portail s'en est allé maintenant, et excepté quelques individus, les armées démoniaques aussi. Ne demeurèrent que des centaines de victimes et une communauté réduite à la misère. Les forces magiques employées par les envahisseurs ont déformé le paysage à jamais ; des tremblements de terres à répétition anihilent tout projet de reconstruction. Les restes des armées, dont quelques drechtes et des vargouilles mangeuses de chair maraudent dans le coin. Et il y a aussi Kadyx, une créature développée par un magicien tanar'ri pour vaincre les baatezus. Après l'avoir introduite dans la Ruche, son créateur s'est aperçu qu'elle était devenue un peu trop incontrôlable. Et il ne pouvait le ramener dans les Carcères – il était trop dangereux. De ce fait, les tanar'ris l'abandonnèrent dans les Scories, où il demeure jusqu'à aujourd'hui.

#### **Le soltif à propos de Kadyx :**

Kadyx est un tueur carnivore d'origine magique. Son identité et son espèce demeurent mystérieuses, bien que les choses suivantes soient connues de lui :

-il est très intelligent et a le sens de l'humour, ce qu'il prouve par la manière dont on retrouve ses victimes. Il n'y a pas si longtemps, par exemple, un groupe d'arakocras migrants s'est retrouvé par hasard dans les Scories ; Kadyx les a massacrés et a

recupéré leurs têtes pour les arranger comme des œufs dans un nid. Un paladin téméraire dans une belle armure de plates a voulu s'attaquer à lui pour débarasser les habitants de la Ruche de sa présence ; un lascar a retrouvé l'armure parfaitement propre et polie, avec le squelette du paladin à l'intérieur.

-il a des griffes qui ressemblent à des scythes et des écailles d'un noir brillant au moins sur une partie du corps.

-il est très résistant à la magie, ce qui est apparu clairement alors que tout échouait pour le détecter magiquement.

-il émet une forte odeur de cannelle. Cette fragrance demeure 24 heures après son passage.

-seulement motivé par la faim, il ne s'intéresse pas aux trésors et aux possessions matérielles d'aucune sorte. Il mange toutes les créatures vivantes possibles.

-il n'a pas d'ennemi naturel connu.

-c'est probablement une créature fousseuse, utilisant ses pattes arrières pour ne pas être poursuivi.

-il ne quitte jamais les Scories.

Dans la plupart des cas, une chasse n'amènera pas à un contact direct avec Kadyx. En revanche, une rencontre pourra prendre les formes suivantes (on peut en ajouter d'autres, basées sur ces exemples):

-un aperçu d'écaille noire ou de griffe sort du sol, puis disparaît.

-une forte odeur de cannelle flotte dans l'air.

-des restes sont disposés de manière étrange (les cadavres de deux amants laissés en train de s'embrasser, des os humains arrangés pour former un visage souriant).

-un compagnon pnj disparaît mystérieusement pendant la nuit et on ne le revoit plus jamais.

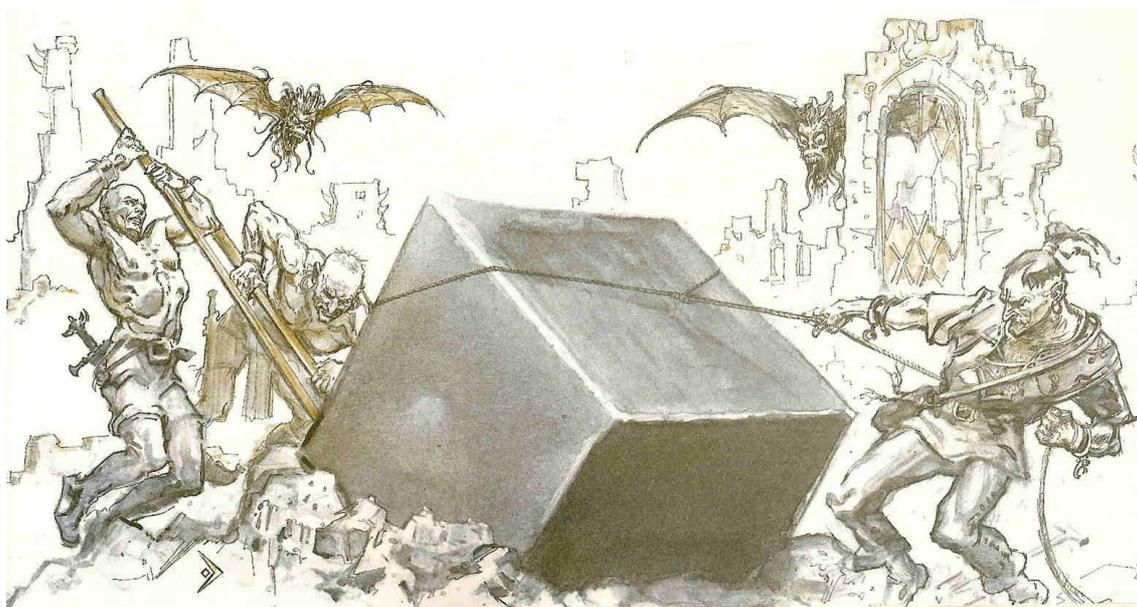
En dehors de grandes griffes et de crocs acérés, personne ne sait à quoi il peut ressembler et ce qu'il peut être exactement. Ce que l'on sait, quoi qu'il en soit, c'est que Kadyx a un gros appétit (il dévore apparemment tout ce qui respire).

Les fugitifs et les azimuthés qui craignent moins Kadyx que la loi se cachent parfois dans les Scories. Des magiciens furent parfois dans cette zone pour y trouver des composantes de sorts. Les Hommes-Poussière y chechent des cadavres. Mais y a-t-il une raison pour que des gens ordinaires se risquent à pénétrer dans les Scories ?

Ouais. Deux raisons, en fait.

Premièrement, comme seconde conséquence des troubles que provoquèrent les sorts de la Guerre Sanglante, les Scories sont parfois le siège de vortex qui s'ouvrent vers le Plan Primaire. Bien qu'ils ne durent pas longtemps, peut-être un jour ou deux, ils sont faciles à détecter, apparaissant comme une spirale de brume rouge tournoyante.

Deuxièmement, les troupes tanar'ris ont aménagé des dizaines de planques secrètes d'urgence dans les Scories. Certaines abritent des gardes-mangers tanar'ris, mais d'autres cachent des armes, des trésors



ou des objets magiques.

Ces caches secrètes ressemblent à des cubes de pierre de sable noir d'environ deux mètres d'arrête. Quelqu'un d'observateur peut apercevoir le coin d'un de ces cubes dépassant du sol. Autrement, on peut apprendre la localisation d'une de ces caches grâce à un bige amical ou à une carte au trésor. Des péquins assez chanceux pour trouver une de ces planques pourraient se mettre à l'abri du besoin pour toujours, à condition d'éviter les pièges.

#### Les secrets des cachettes tanar'ri

La plupart des cachettes sont piégées magiquement. Au toucher, ou à n'importe quelle perturbation, même légère, le piège se déclenche. Le MJ peut choisir un piège de la liste suivante ou tirer 1d6. Une cachette sans piège – ou une cage dont le piège a été désamorcé – peut être brisée après avoir subi 12 points de dégâts (CA 18). Le contenu est au choix parmi la liste ci-dessous ou tirer 1d12.

Pièges :

1 : pas de piège actif.

2 : la cachette est en fait une vargouille métamorphosée de manière permanente (voir plus loin pour les caractéristiques de ces créatures). La vargouille reprend son aspect normal et combat, poursuivant ses adversaires si nécessaire, mais pas en dehors des Scories.

3 : une aura d'éclairs crépitants englobe le cube, lui donnant une CA de 24. Si on entre en contact avec la sphère, on prend 3D6 points de dégâts. L'aura reste 1d4 rounds avant de se dissiper de façon permanente.

4 : la cache commence à rétrécir. Elle diminue de moitié pendant 4 rounds, puis disparaît, emportant tout ce qu'elle contient avec elle. Si le cube prend plus de 12 points de dégâts avant la fin des 4 rounds, il disparaît, laissant son contenu à terre (taille normale). Plus il rétrécit, plus le cube est difficile à toucher ; au round 1, il a une CA de 18, au deuxième une CA de 21 et au troisième, une CA de 23.

5 : la cache commence à briller d'une lueur verte. Tous les trois rounds, jusqu'au 12<sup>ème</sup>, une explosion de lumière verte inflige 2d6 points de dégâts sur 3 mètres.

6 : le cube commence à léviter. Il s'élève (même s'il était enfoui) de 3 mètres par round. Aucun sort plus faible qu'un *soubait* ne peut stopper la *lévitation*. Si elle prend 12 points de dégâts, la cachette chute sur le sol, dispersant son contenu. Autrement, elle flottera jusqu'à ce que l'on ne la voie plus.

Contenu des cachettes tanar'ri

1-4 : de un à quatre paquet de nourriture tanar'ri, transformé par le temps en poussière noire (aucune valeur)

5 : 1 à 4 jarres de quartz bleu de graines (les graines n'ont aucune valeur, les jarres valent 50 p.o. chacune).

6 : de une à quatre jarres de quartz bleu contenant de l'eau au goût métallique, mais buvable. (50p.o. la jarre).

7 : Une épée de guerre tanar'ri (similaire à une épée à deux mains de maître, faite d'acier rouge – valeur 300 po)

8 : de une à quatre dagues d'onyx (100 p.o. chacune).

9 : une écharpe de cuir avec de une à quatre opales noires (valeur des pierres : 1000 po).

10 : de une à quatre flasques d'obsidienne, chacune étant une potion d'un type différent (*élixir de santé, détection de pensée, potion de guérison, souffle de feu, vol, état gazeux*). Chaque flasque vaut 25 po.

11 : de un à deux anneaux magiques (au choix : cécité, résistance au feu, invisibilité, protection, étoiles filantes, subsistance).

12 : relancez deux fois (relancer tout résultat de 12)

#### Les rencontres dans les Scories

Les dangers abondent dans les Scories et le MJ devrait s'assurer que les visiteurs rencontrent une grande variété d'obstacles qui puissent mettre fin à leur vie, ceci incluant des rats-crânes assoiffés de sang, des chevaliers de la gueuserie hargneux, des boules de lierre-rasoirs balayées par les vents et des meutes de chiens sauvages. Tous les deux jours que dure un voyage dans les Scories, les membres devraient faire l'une de ces rencontres spéciales (ils peuvent aussi rencontrer Kadyx, décrit précédemment).

**Tremblement de terre** : un tremblement de terre des Scories commence par un à deux rounds de légères secousses. Tirer 1d4 pour déterminer la violence du tremblement de terre et les dégâts encaissés par les PJs et autres créatures. Ces blessures sont conjointement infligées par les débris en train de tomber et par l'impact reçu en tombant) :

1-3 : modéré, 1d4 points de dégâts

4 : sévère, 2d4 points de dégâts.

Les personnages ou les créatures qui passent les rounds de secousses légères à se mettre à couvert – en se couchant à terre ou autre – ne prennent pas de dégâts pour un tremblement modéré et la moitié des dégâts pour un sévère. Le MJ peut augmenter les dégâts si un PJ est en situation précaire, s'il se tient sur un bâtiment en train de s'écrouler, ou s'il est perché sur le bord d'une crevasse.

**Vargouilles** : un groupe de 2 à 5 (1d4+1) vargouilles s'envolent de derrière une pile de débris et fondent sur le groupe aussi vite que leurs ailes le leur permettent. Les vargouilles ont reçu l'ordre de protéger leur territoire contre tous les intrus et ils

combattront jusqu'à la mort pour leur territoire (en sachant que celui-ci s'étend sur 70 mètres par rapport à la position initiale des intrus). Les vargouilles tentent de paralyser et d'embrasser autant d'intrus que possible. Elles poursuivront si nécessaire, sans pour autant quitter leur territoire.

Une vargouille ressemble à une tête humaine avec des ailes de chauves-souris, de longs cheveux, et une frange de tentacules autour de la nuque. Elles ne peuvent parler, mais hurleront lors de leur attaque.

**Vargouille, Extérieur (extraplanaire, Mal) de taille P, FP2** : DV 1d8+1, pv 5 ; Init. +1 ; VD vol 9m (bonne) ; CA 12 (contact 11, pris au dépourvu 11) ; BAB +1/ lutte -3 ; attaque au corps-à-corps +3 (morsure, 1d4+ venin, 20/x2) ; espace occupé/allonge (1m50/ 1m50) ; attaques spéciales : baiser, hurlement, venin ; Particularités : vision dans le noir (18m) ; AL NM.

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

**Caractéristiques** : force 10, dextérité 13, constitution 12, intelligence 5, sagesse 12, charisme 8.

**Evolution** : 4-6DV (taille P), 7-9DV (taille M)

**Organisation** : solitaire, groupe (2-4) ou nuée (5-12)

**Compétences** : déplacement silencieux +7, détection +5, diplomatie +4, discrétion +11, intimidation +3, perception auditive +5.

**Dons** : attaque en finesse, discret.

**Baiser (Sur)** : par une attaque de contact au corps-à-corps, un vargouille peut embrasser une créature paralysée. Si la victime échoue à un test de vigueur (DD 15), elle commence une horrible transformation : elle perd tous ses cheveux en 1d6 heures puis ses oreilles se transforment en ailes de chauve-souris, ses dents deviennent des crocs pointus et des filaments poussent de son crâne et de son menton (1d6 heures de plus). Au cours des 1d6 heures suivantes, elle subit une diminution permanente d'un point d'intelligence et de charisme par heure (pour un minimum de 3). La transformation s'achève 1d6 heures après par la séparation de la tête et du corps (lequel cesse aussitôt de vivre). La créature embrassée est devenue une vargouille. La transformation est interrompue par la lumière du soleil ou un sort tel que *lumière du jour* mais reprend dès la nuit tombée. *Guérison des maladies* est nécessaire pour soigner le malade.

**Hurlement (Sur)** : au lieu de mordre, la vargouille peut pousser un hurlement affectant les créatures distantes de 18 m ou moins. Si celles-ci la voient ou l'entendent, elles doivent réussir un jet de vigueur (DD 12) pour ne pas être paralysées de terreur pendant 2d4 rounds ou jusqu'à ce que cette vargouille les attaque, s'en aille hors de portée ou sorte de leur champ de vision. Quiconque réussit un tel JdS ne peut

plus être affecté pendant 24 heures. Il s'agit d'un effet mental, de terreur.

**Venin (Ext)** : blessure, jet de vigueur (DD 12) ; effet : les créatures empoisonnées ne peuvent pas récupérer les points de vie perdus par morsure quel que soit le moyen employé (naturel ou magique). *Neutralisation du poison* et *guérison suprême* annulent cet effet, tandis que *ralentissement du poison* permet des soins magiques (mais pas la récupération naturelle).

**Drechtes** : une bande de 2d4 drechtes fond sur le groupe, toutes griffes dehors, brillant de manière incompréhensible. Ils tentent de dévorer les membres du groupe. Tous les drechtes perdant la moitié de leurs points de vie s'enfuient le plus vite possible.

Un drechte (tanar'ri), est un humanoïde avec un corps glabre et un air grimaçant. Ils communiquent télépathiquement.

**Drechtes, Extérieur (Chaos, extraplanaire, Mal, tanar'ri) de taille P, FP2** : DV 2d8+4, pv 13 ; Init. +0 ; VD 6m ; CA 16 (contact 11, pris au dépourvu 16) ; BAB +2/ lutte -1 ; attaque au corps-à-corps +4/+4 (2 griffes, 1d6+1, 20/x2) et +2 (morsure, 1d4) ; espace occupé/allonge (1m50/ 1m50) ; attaques spéciales : *convocation de tanar'ris*, pouvoirs magiques, attaques alignées (Mal, Chaos) ; Particularités : immunité contre l'électricité et le poison, réduction des dégâts (5/ fer froid ou Bien), résistance à l'acide, au feu et au froid (10), télépathie (30 m), vision dans le noir (18m) ; AL CM.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +3, vigueur +5, volonté +3.

**Caractéristiques** : force 12, dextérité 10, constitution 14, intelligence 5, sagesse 11, charisme 11.

**Evolution** : 3-6DV (taille P)

**Organisation** : solitaire, groupe (2-4) bande (6-15) ou nuée (10-40)

**Compétences** : déplacement silencieux +5, détection +5, discrétion +9, fouille +2, perception auditive +5, survie +0 (+2 pour suivre des traces).

**Dons** : attaques multiples.

**Convocation de tanar'ris (Mag)** : 1/ jour, un drechte peut en appeler un autre (35% de chances de succès).

**Pouvoirs magiques** : *effroi* (DD12), *nuage nauséabond* (DD 13) ; NLS 2, DD lié au charisme.

**Télépathie (Sur)** : il peut communiquer télépathiquement en abyssal avec toute créature dans un rayon de 30m.

**Un vortex vers le Plan Matériel Primaire** : un vortex apparaît comme une spirale plate de brume rouge, d'environ 3 à 6 mètres de diamètre, à environ



Quartier des Gratte-Papiers décident de tendre une main secourable vers les rucheux et de leur envoyer de la nourriture. On trouve les fonds en imposant quelques modestes taxes aux marchands et autres propriétaires fonciers. Ça ne faisait pas un mois qu'un de ces programmes était en place que les protestations commencèrent : « *c'est pervers!* » s'écrièrent les Preneurs, « *la nourriture gratuite rend les rucheux dépendants!* » Tout cela a eu lieu il y a à peu près quinze ans. Le programme resta en vigueur moins de six mois.

Libérés de l'influence nocive de repas réguliers, les rucheux recommencèrent à mourir de faim. Heureusement, certaines soupes populaires restèrent en activité. Si ça n'avait pas été le cas, qui sait combien de bougres seraient morts dans la rue ?

La plus connue de ces cantines est « le Garde-Manger d'Allesha » (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 5/ Libre Ligue/ LB), situé dans une manufacture abandonnée à quelques centaines de mètres des Scories.

Alors que la plupart des cantines choisissent à l'entrée qui elles laissent entrer – certaines refusent les enfants, d'autres ne laissent pas entrer les githzeraïs et les tieffelins – tout le monde est bienvenu au Garde-Manger. Une inscription sur la fenêtre annonce la couleur.

Par comparaison avec la zone dans laquelle le Garde-Manger se trouve, cette cantine est assez surprenante. Des posters de couleur couvrent les murs de brique et portent des slogans comme « *un estomac plein élève l'esprit* » et « *demain est un jour nouveau* ». Des décorations de papiers de couleurs, arrangées pour ressembler à des bouquets de fleurs

un mètre du sol. Il est actif 3D6 tours avant de disparaître.

Il y a en fait deux types de vortex dans les Scories, les deux sont en apparence similaires. Quand un groupe trouve un vortex, le MJ tire 1d4 :

-de 1 à 3, le vortex agit comme un portail vers le Plan Matériel Primaire. Toute personne ou objet qui touche le cœur de la spirale est téléporté dans le Plan Primaire au choix du MJ ; tout est téléporté au même endroit.

-sur un 4, le vortex est capable de téléporter uniquement des objets inanimés. Une créature vivante qui touche le cœur du vortex est éjecté immédiatement dans les airs sur 1d6x3 mètres ; les dégâts de chute sont de 1d6 par 3 mètres.

### 3. Le Garde-Manger d'Allesha

Dans de rares moments de compassion, quelques grossiums de la Chambre des Orateurs dans le

**QUI SONT LES VÉRITABLES  
PARASITES ?  
LES OPRIMÉS QUI  
SOUHAITENT SEULEMENT AVOIR  
DU PAIN POUR LEURS ENFANTS ?  
OU CEUX QUI FORCENT UN  
PARENT À CHOISIR LEQUEL DE  
SES ENFANTS DEVRA MOURRIR  
DE FAIM ?**

**Allesha Sheevis**

sont posées sur des tables de bois, où l'on sert des bols de soupe à la tomate et des pigeons rôtis. Les longues files de ceux qui attendent pour manger s'amuse en chantant des chansons se moquant de la qualité de la nourriture. Allesha elle-même se joint parfois à eux, ramenant le sourire sur les lèvres de ceux qui n'ont que peu d'occasions de se réjouir.

*« Du sable dans le Thé ;  
je suppose que ça me plaît.  
Des détritrus dans le pain,  
du moment que je n'ai plus faim...  
Dis-moi, Allesha  
qu'y a-t-il dans ce plat?  
Ne demande pas, mon gars -  
c'est assez bon pour toi ! »*

Bien qu'Allesha ne fasse pas payer la nourriture qu'elle propose, elle demande à ses invités de contribuer en travaillant une heure ou deux à préparer le pain, le thé, ou à laver le sol. Les péquins qui aident en travaillant se voient offrir le droit de passer la nuit là. Ils peuvent dormir sur le sol, ou pour une pièce de cuivre, ils peuvent louer un lit propre, fait d'un matelas de plume et de couvertures chaudes ; Allesha lave ces matelas et couvertures dans les chaudrons de la cuisine pour empêcher la vermine d'y proliférer.

Allesha est née avec une chevelure rouge écarlate et un nez aussi grand que le petit doigt d'un homme. Quand elle devint adolescente, elle rasa son crâne et perça son nez d'un anneau doré. Elle possède toujours cet anneau, ce crâne lisse, et l'attitude qui va avec.

Fille d'un riche officiel des Marqués du Quartier des Gratte-Papiers, Allesha n'avait aucune idée de ce que faisait alors son père dans la vie. Ce ne fut que lorsqu'elle devint adulte qu'elle comprit la source de revenus de la famille – son père avait fait fortune en louant des taudis dans la Ruche. Folle de rage, elle s'employa à compenser les dommages qu'avait pu faire son père.

Dans les semaines qui suivirent la mort de celui-ci, elle renonça à son

appartenance aux Marqués et rejoint la Libre Ligue. Elle prit son héritage, sa petite soeur Neevie et partit pour la Ruche. A peine se fut-elle installée qu'elle annonça la création du Garde-Manger d' Allesha, une soupe populaire qui offrirait de la nourriture à tous ceux qui en demanderaient.

La réaction des marchands locaux fut immédiate et brutale. Ils ne pouvaient entrer en concurrence avec la gratuité et ils étaient convaincus que cette soupe populaire allait les mettre en banqueroute. Ils dénoncèrent Allesha comme une engraisseuse de parasites et montèrent un plan pour l'expulser du quartier.

Allesha ne perdit pas de temps à bâtir une maison, placardant des affiches colorées sur à peu près tous les murs du quartier. Ça n'est pas très étonnant qu'elle soit devenue une héroïne auprès des bougres.

Les marchands revinrent sur leur position, réalisant que peut-être, leurs objections étaient mal fondées, dans la mesure où les clients des soupes populaires ne pouvaient pas se passer de leurs services de toute façon. Bien que certains d'entre eux continuent à grogner à ce sujet, la plupart ont compris qu'Allesha fournit un service nécessaire.

La jeune femme a dépensé tout son héritage depuis longtemps et elle se démène aujourd'hui pour trouver des fonds pour garder le Garde-Manger ouvert. Elle gagne de l'argent comme rabatteuse, chasseuse de primes ou nettoyeuse, louant ses services

à tous ceux qui apprécient son idéalisme. Quoique courageuse et pleine de ressources, son irritation à l'évocation de toute autre faction que la Libre Ligue peut user la patience du plus tolérant des péquins. Et quelle que soit la cause ou la rémunération, elle refuse de travailler avec les Marqués. La mort de sa sœur, tuée par Kadyx, a eu un impact sur son attitude généralement guillerette. Mais ceux qui la connaissent bien savent qu'elle surmontera cet événement.

Unité-des-Anneaux, le deva, travaille à l'occasion au Garde-Manger d'Allesha.

#### 4. Le Mur des Graffitis

---

Au bord des Scories, non loin du Garde-Manger d'Allesha, s'élève un mur de pierre, presque un bloc. Il est aussi long et large qu'un géant des tempêtes. C'est tout ce qui reste d'un rempart de protection, ravagé par le passage de la Guerre Sanglante dans la Ruche (c'est les Scories qui rappellent le mieux ce passage). Le mur, fait d'une roche sombre de la Gehenne, semble avoir été d'un grand attrait pour tous les béjaunes qui avaient quelque chose à dire. De la poésie de bas étage (« *Quand je vais aux Elysées, je leur apporte la paix* »), quelques déclarations d'amours, ou même quelques phrases mystérieuses couvrent chaque centimètre du mur.

Si un péquin a quelques heures devant lui, il peut faire des lectures intéressantes. Et si l'on s'y penche de plus près, on pourra faire quelques découvertes très utiles. Par exemple, à côté du coin en bas à gauche, quelques lascars ont inscrits plusieurs séries de « X » et de « O ». Un commentaire accompagne chaque série. Il ne faut pas voir là une quelconque œuvre d'art ; c'est une liste de repères donnés aux nouveaux-venus par courtoisie. Que signifient les marques ? Apparemment, qui que ce soit qui les ait inscrites, il pensait que ça serait compris.

Les symboles sur le Mur des Graffitis sont des repères pour les maisons, que l'on retrouve sur divers bâtiments de la Ruche. Un personnage qui connaît les définitions de ces marques saura qui il pourra trouver dans telle ou telle maison... Ces marques ne sont pas universelles ; d'autres groupes de la Ruche peuvent utiliser d'autres signes, ou interpréter certains signes d'une autre manière.

XXO (pas de bonnes âmes) : une taverne où ceux qui fuient la justice et tous ceux qui veulent faire profil

bas sont protégés des yeux indésirables. Un paiement modeste, habituellement de 1 à 2 p.a. par jour vous assure que le propriétaire n'ira pas vous balancer.

OXO (matois musclé) : la maison d'un lascar indépendant qui pourra intimider, donner quelques coups, ou même tuer pour du jonc. Les prix dépendent des risques : bastonner un vendeur ambulancier coûtera seulement une pièce d'argent, alors qu'assassiner un factor coûtera plusieurs centaines de pièces d'or. La brute insistera généralement pour être payé à l'avance et ne donne aucune garantie de réussite.

OXOXO (pas d'empailleurs) : une salle de jeu embrumée, avec aucune restriction sur le type ou la taille des mises ; il peut y avoir des gemmes, des objets magiques ou des esclaves. Les jeux de dés sont communs. Les tricheurs, avérés ou suspectés, sont tués sur le champ.

OOXX (argent sale pour matos brûlant) : un receleur. Si un objet est trop dangereux pour être vendu au Marché Nocturne de la Loge, c'est l'endroit où le refourguer. Le receleur paiera généralement de 5 à 10 % de la valeur véritable de l'objet.

XOOX (si t'es pas encore mûr pour le Livre des Morts) : la maison d'un soigneur, habituellement de niveau 3 ou plus avec la compétence de premiers secours, qui utilise des soins magiques et des herbes médicinales. Aussi longtemps que le paiement est là, le soigneur ne pose pas de questions à propos du patient, ni sur les circonstances.

XXOO (bye-bye, béjaune !) : un bâtiment abandonné contenant un portail vers un autre plan. Le type de portail (permanent, temporaire ou nomade) est choisi par le MJ.

#### 5. Le Marché Nocturne de la Loge

---

A quelques pâtés de maisons de la Loge se trouve le Marché Nocturne ; c'est un carnaval de mauvais goût, d'objets à bon marché et de festivités médiocres. C'est un bon endroit pour découvrir des choses, ou pour retrouver des objets volés. Des centaines de badauds se rassemblent la nuit venue dans les ruelles étroites devant les étals délabrés du Marché.

Il y a de nombreuses opportunités d'acheter et de vendre tout ce à quoi on peut penser. On peut

s'essayer à des jeux de hasard, s'imbiber de vin bon marché jusqu'à s'écrouler. On peut rencontrer les Chaoteux qui fréquentent le Marché Nocturne.

Un péquin voulant des marchandises de qualité à des prix raisonnables – vendues par des gens raisonnablement honnêtes – devrait aller dans le Quartier du Marché. Si quelqu'un veut acheter du venin de serpent, engager un lascar, ou vendre un objet volé, alors le Marché Nocturne lui tend les bras. Trois choses :

Ne demandez pas de noms.

Ne demandez pas de garanties.

Ne demandez pas à échanger.

Un péquin a besoin qu'on lui rende service, un service à proprement parler pas très avouable : pas de problème ! Dites juste ce qu'il y a à faire. Si vous voulez un anneau de saphir et que sa provenance vous importe guère, allez encore au Marché Nocturne. Si vous avez envie de jouer, alors, allez dans une maison de jeu.

Ce qui se trouve sur les étals des receleurs du Marché Nocturne de la Loge est assez variable, étant donné le peu de régularité des fournisseurs. La plupart des objets disponibles sont du matériel d'aventuriers (vêtements, armes, sacs et toutes les pièces d'équipement habituelles), ainsi que des objets usuels provenant de cambriolages de maisons des quartiers voisins (meubles, couverts, objets de décoration).

**Fréquence** : pour tous ces objets, il y a 50% de chances par soir de trouver un exemplaire de ce qu'on veut (plus ou moins 40% selon la rareté).

**Prix** : ils sont fixés à 75% du prix neuf, mais un marchandage permet de descendre jusqu'à 50% (si vous êtes un cambrioleur ou un détrousseur, vous pourrez les refourguer à un receleur de 10 à 40% du prix selon leur rareté et la légalité de votre matériel).

**Qualité** : pour chaque objet acheté au Marché Nocturne de la Loge, lancez un jet de pourcentage pour en déterminer la qualité :

0-10% : marchandise défectueuse, se cassera au bout de quelques utilisations. Comporte quelques défauts visibles (valeur 30% du prix). Les armes de cette catégorie ont -1 au toucher et aux dégâts, et se casseront sur un jet de 1 au D20. Une armure de ce type aura un malus de 1 à la CA et cassera si l'assaillant réussit une attaque critique.

11-35% : marchandise de qualité médiocre. Comporte un petit défaut usuel ou est moins pratique d'utilisation (valeur 50% du prix). Armes : -1 aux dégâts. Armure casse sur un critique de la part de l'assaillant.

36-75% : qualité normale, mais ne vaut que 85% de sa valeur d'origine.

75-95% : qualité supérieure : par sa décoration ou son efficacité, cet objet est supérieur à la moyenne (valeur 120% du prix).

96-98% : objet de maître artisan (valeur au moins 200% du prix). Armes ou armures de maître.

99% : objet enchanté. Dispose d'un enchantement mineur rendant l'objet autonome, ou fascinant (ex : balais automatique, cruche d'eau fraîche, meuble qui ne s'ouvre que sur un mot de commande,...)

00% : objet magique à part entière : trouver un objet magique correspondant au type d'objet en question. Le receleur ne s'est pas aperçu qu'il avait un objet hors du commun entre les mains.



Mais si vous avez besoin d'un document – un document spécial – il y a une seule option et c'est Retzz (Planaire/ mâle tieffelin/ voleur niveau 5/ Libre Ligue/ CN), un tieffelin aux lèvres fines pas plus haut qu'un mètre quarante, qui a élevé la falsification au rang d'art. Il n'y a pas de documents fait à la main ou imprimés qu'il ne puisse recopier. Dans les mains de Retzz, un crayon est une arme plus formidable que l'épée d'un tanar'ri.

Bien que Retzz puisse paraître aux yeux de tous pour quelqu'un de sa profession, comme quelqu'un de relativement honnête, simplement le trouver peut s'avérer d'une grande difficulté. Il n'a pas de résidence permanente, pas de taverne favorite, pas de famille ou d'amis pour parler de ses agissements. Si un péquin fait circuler le bruit qu'il va au Marché pour se procurer un « travail au crayon », Retzz peut aller à sa rencontre de lui-même. Autrement, le mieux est de le chercher au théâtre de la Tempête de Sable dans le Quartier du Marché. Retzz s'essaye au métier d'acteur

et donne des lectures de poésie dramatique sous le nom de Linn Smester. Il se déguise quand il joue d'une longue perruque noire et d'une cape de velour sombre. Un péquin lui laissant une note expliquant des besoins de falsification pourra obtenir une réponse dans les deux jours.

*L'épée de mort tanar'ri*? Une lame de deux mètres de long, en acier rouge, qui produit les effets d'un *doigt de mort* à tous ceux qui la touchent. Bien que peu de ces lames aient été vues à Sigil dans les dernières décennies, (elles sont presque impossible à dénicher), Retzz peut vous obtenir un reçu pour une de ces lames.

La table ci-dessous montre le coût de divers documents falsifiés par Retzz. Ses documents sont impossibles à distinguer des originaux. Retzz demande la moitié du prix avant d'effectuer le travail et le reste à la livraison du document, au moment et à l'endroit qu'il choisit. Il lui faut un ou deux jours pour effectuer un tel travail, selon la complexité du papier à reproduire. Comme il a beaucoup de demandes (trop), ses conditions sont non-négociables. Si un client discute trop les prix, il pourra les doubler.

Ticket pour les matches de boxe à la Bouteille et le Pichet : 1 p.o.

Un reçu de paiement : 5% du prix des biens

Une lettre de recommandation pour un travail : 5 po

Un accusé de réception : 25po

Vous trouverez aussi fréquemment l'étal du tristement célèbre Yerenek, un illithid totalement aplani qui fait quelques excursions à Sigil pour écouler ses productions. Cet artisan plus que spécial est un des plus grands spécialistes en poison de tout le Multivers, et hormis la gamme classique (qu'il sait intégralement fabriquer), il pourra aussi répondre à des commandes si on le paye suffisamment. Il y a seulement 25% de chances que son étal soit présent au Marché Nocturne, il réside par ailleurs dans sur Extrêmia (où il est l'un des alchimistes les plus reMilitants). Vous ne vous apercevrez pas forcément de quelle race il est puisque son visage est toujours caché sous des bandelettes de toile et sous une épaisse capuche. C'est un paria pour sa race, et aussi bien les githzeraïs que les githyankis lui feraient la peau si son identité était découverte.

Les poisons de Yerenek, quoi que portant des noms différents, correspondent à l'ensemble des poisons du Guide du Maître.

Parmi les cambrioleurs et les détousseurs qu'on retrouve souvent en train de fourguer leurs dernières « trouvailles » aux receleurs du coin, on peut parler de la bande des frères Finnigan, de jeunes cambrioleurs qui sauront louer leurs services pour quelques pièces.

## 6. Le BUREAU de l'Hygiène

Cette grosse bâtisse chancelante se trouve au beau milieu d'une place mal famée de la Ruche. Par rapport au reste du quartier, on peut quand même dire que c'est un vrai bâtiment qui a été construit en dur, même s'il faut avouer qu'on n'y a pas mis le prix.

Ce bureau est la résultante d'une décision de la Chambre des Orateurs prise à la demande de l'Harmonium. Il est rattaché aux services publics du Bureau des Renseignements, même s'il ne reçoit aucun ordre de cette institution. Pour l'heure il est conjointement financé par la Chambre et par l'Harmonium. Depuis vingt ans que ce service existe, ses budgets ont constamment été revus à la baisse soit d'un côté, soit de l'autre. On peut supposer qu'à une échéance de dix ans, ce bureau devra fermer ses portes, faute de financement.

Au début, le bureau de l'hygiène avait pour vocation l'assainissement de la Ruche !!! Dans cette perspective, des équipes d'éboueurs sillonnaient les rues de la Ruche avec des charrettes pour les déblayer et les nettoyer.

Par ailleurs, des inspecteurs de l'habitat visitaient les maisons habitées de la Ruche pour proposer une aide appropriée aux gens qui voulaient arranger leur intérieur, et évaluaient la salubrité des logis du coin. Dans les faits, ces inspecteurs étaient accompagnés de miliciens de l'Harmonium, qui expropriaient les gens dont les demeures leur faisaient courir de trop grands risques.

A plusieurs reprises, des « battues » furent organisées (et financées) pour chasser les horribles monstres des égouts et favoriser leur remise en service (en bouchant des accès aux catacombes, en exterminant des colonies de rats-crânes et autres vermines, et en remettant en marche de vieux systèmes d'évacuation des eaux usées).

Alors qu'est-ce qui fit échouer tous ces beaux projets? Certains disent que c'est le trop grand enthousiasme du Responsable de l'Hygiène, un

homme nommé Hebenor qui n'a jamais réussi à comprendre ce qu'était la Ruche. D'autres disent que ce sont les politiciens qui ont coupé les crédits avant que cette politique ne porte ses fruits. D'autres encore pensent que c'était peine perdue que d'essayer d'aider les azimutés de la Ruche. En tous les cas, ce fut l'une des grandes désillusions des idéalistes de l'Harmonium, et l'une des raisons pour lesquelles ils ont un peu abandonné la Ruche...

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

Avec la diminution des financements publics, donc, les activités du Bureau de l'Hygiène se sont progressivement restreintes. A l'heure actuelle, il emploie toujours des gens de manière sporadique, mais le nombre d'employés permanents et l'ampleur du travail réalisé sont ridiculement bas.

Hebenor (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 7 / Harmonium/ LB) continue à diriger ce bureau, mais il a depuis longtemps sombré dans l'alcoolisme. Son idéalisme a été complètement déçu par la réalité mais il continue désespérément à faire ce pour quoi il est là. C'est lui qui décide de la manière d'utiliser au mieux le budget, et il fera éventuellement travailler à bas prix des aventuriers qui voudraient l'aider. Son seul employé permanent est un vieil ogre Morné qui a pris en pitié l'idéalisme insensé de son employeur, et qui d'une certaine manière, tient les murs. Il travaille pour une bouchée de pain et son naturel insomniaque lui permet d'abattre énormément de boulot. Il nettoie consciencieusement le bâtiment, reçoit les visiteurs, gère la comptabilité, va chercher la bibe de son chef, et entretient l'équipement. Gustave, c'est son nom, a des liens de sang avec certains chefs de la pègre locale, et

son influence fait que les sicaires de la Ruche ne sont pas encore venus ravager le bâtiment, ni assassiner Hebenor pour s'emparer des dernières richesses du bureau. Mais autant dire qu'hormis Gustave (un Morné bien exceptionnel puisque c'est lui qui tient la tête de son ami hors de l'eau), Hebenor a été abandonné de tous (les Têtes-de-Bois préfèrent oublier ce lieu, qui reste un échec cuisant pour la faction).

Voici ce qu'on peut trouver sur l'écriteau devant le bureau.

|   |
|---|
| On recherche  |
| Exterminateurs de vermines : 5 p.c. par queue de rat    |
| Eboueurs : 1 p.a. par jour                              |
| Officiers à l'Entretien des bâtiments : 2 p.a. par jour |

Les aventuriers et autres rucheux qui pourraient être intéressés doivent s'adresser à Gustave (ou Hebenor, dans ses bons jours), qui leur fera signer un contrat, puis leur fournira le matériel contre un objet en gage.

La mission d'extermination concerne aussi bien les rats que les rats-crânes, mais aussi d'autres créatures des profondeurs (comme les insectes géants ou autres pseudo-démons). Dans ces derniers cas, la prime peut aller jusqu'à 5 p.o. Quoi qu'il en soit, des lanternes peuvent être prêtées aux PJs qui voudraient remplir cette mission, de même que des plans sommaires des égouts de la Ruche, avec quelques entrées connues.

Les éboueurs sont chargés de déblayer les détritux, les gravas et les cadavres des rues de la Ruche, à l'aide des deux carrioles que le bureau possède encore (il faut les tirer à la main). Les ordures doivent ensuite être jetées dans le Fossé. Faire ce travail revient à être la cible de tous les quolibets dans la Ruche et huit des dix carrioles qu'il y avait au début ont déjà été volées ou délibérément cassées par les caïds du coin, que ça amuse beaucoup.

Les officiers à l'entretien des bâtiments sont censés couper le lierre-rasoir, vérifier la solidité des petits ponts de bois, repeindre certaines façades, ... Là aussi, l'équipement adéquat est fourni par le bureau, même s'il est plutôt de mauvaise qualité. Comme chez les éboueurs, les derniers candidats à cette tâche se sont



fait suriner par derrière assez rapidement pour décourager tout le monde de candidater.

## 7. Le Puits Sanglant

C'est l'arène la plus célèbre de la cité. Une série de vieux entrepôts dissimule des fosses entourées de gradins pouvant accueillir des centaines de spectateurs. Les combats souterrains sont les jeux les plus prisés et chaque nuit, le Puits Sanglant est envahi par les désespérés et les assoiffés de sang.

Les combats se déroulent dans deux arènes différentes, toutes deux creusées dans le sol, en même temps qu'un réseau de tunnels et de salles dans lesquelles les combattants se préparent. Les spectateurs sont donc surélevés par rapport au terrain de combat, et il est arrivé plus d'une fois que l'un d'entre eux tombe (ou soit poussé) en plein milieu du combat. Généralement, ce genre de malheureux est déchiqueté assez rapidement. Tous les morts sont

enlevés après le combat par les tunnels, où des récupérateurs attendent patiemment pour amener leur chargement à la Morgue. On dit qu'assez souvent, des combattants inconscients ont été achevés par ces récupérateurs un peu trop consciencieux. Par contre, il n'y a pas de prêtre ni de chirurgien pour les blessés au combat, on n'est pas dans une infirmerie.

La première arène, la principale, fait 30 mètres de diamètre et est entourée de gradins sur lesquels un grand nombre de spectateurs peuvent s'installer. On l'appelle tout simplement « l'arène ». Elle permet des combats à plusieurs ou à thème. On y assiste le plus souvent à des combats armés, qui ne s'arrêtent qu'à la mort d'un des participants. L'entrée pour un spectateur est ici de 5 p.a. Les paris se jouent de quelques pièces de cuivre à plusieurs dizaines de pièces d'or. Pour un combattant qui survit à un combat ici, le gain est de 50 p.o. par adversaire abattu (plus si

c'est un adversaire connu pour lequel il y a un gros challenge, ça peut aller jusqu'à 500 po).

La seconde arène, qu'on appelle en l'occurrence « le Puits Sanglant » est consacrée aux combats individuels. Elle fait 5 mètres de diamètre, et ses murs sont couverts de lierre-rasoir, auxquelles s'ajoutent quelques lames ici et là. Il s'agit le plus souvent de combats à mains nues (même si le terme « mains nues » ne convient pas toujours aux monstres qui participent), auxquelles on peut ajouter des gants cloutés ou des renforcements métalliques. L'intérêt est qu'il y a beaucoup de contacts (c'est ce que les clients apprécient). Les combats se terminent souvent par un empalement sur une des lames, mais il arrive que les deux combattants en sortent vivants. Dans cette arène, les combats sont plus longs, et ils se rapprochent plus de ce qu'on pourrait appeler de la « boxe ».

Les combattants sont d'origines diverses. Ceux pour qui les chances de mourir sont les plus élevées

sont les bougres du quartier, qui, croulant sous les dettes ou en quête d'un peu de bibe, viennent tenter leur chance. Le Puits Sanglant voit souvent des bibards clocharisés se taper sur la gueule pendant des dizaines de minutes, parce qu'ils n'ont que leurs poings pour blesser. Ces combats, par leur durée, plaisent aux parieurs, et on ne s'arrête que lorsqu'un des deux challengers demande grâce. Parmi ces vagabonds, il y en a un qui est devenu assez connu, qu'on appelle simplement « la teigne » (?/mâle humain/ guerrier niveau 9 ?/ Mornés/ CN), et qui ne paraît être rien de plus qu'un bibard azimuté hirsute de la Ruche. Mais combat après combat, dans son style suicidaire, il est devenu la terreur du Puits Sanglant, comme il a empalé, étranglé ou lacéré à coup de lierre-rasoir, tous les bibards qu'il a eu à combattre. Depuis quelques semaines, plus aucun bibard ne veut le combattre, et on lui a fait affronter d'autres types d'adversaires, qu'il a aussi massacrés. Depuis, la chanson circule sur le fait qu'il a été un grand magicien d'un monde Primaire, à qui on aurait tout volé et qui aurait été azimuté par les réalités de la ville. D'autres rumeurs prétendent qu'il est prince d'un royaume du Plan Primaire et que pour une sombre raison, il a perdu tous ceux qu'il aimait et qu'il a été banni ici. Quoi qu'il en soit, « la teigne » ne dit rien, il ne fait qu'empocher son jonc et il va le boire dans des tavernes puantes des environs.

Dans le même style, on trouve pas mal de guerriers en mal d'argent, qui ont été dépouillés ou qui arrivent juste du Plan Primaire. On leur promet l'argent qu'ils risquent de gagner, mais bien souvent, ils servent de chair à canon pour les gladiateurs aguerris. Plusieurs rabatteurs de la Ruche et du Bas-Quartier ont un petit pourcentage s'ils ramènent de tels béjaunes au Puits Sanglant.

Ensuite, on trouve quelques habitués sigiliens, des combattants qui se sont déjà fait un nom ici, et qui viennent satisfaire leur goût pour l'argent ou pour le combat. Parmi eux, on trouve le minotaure Karim (Primaire/ mâle minotaure/ guerrier niveau 14/ Xaositectes/ CN), le tanar'ri Jriakz (Planaire/ babau/ CM), ou le mercenaire du « Sabre Enflammé » (voir académies d'escrime du Bas-Quartier) Piotr Joulnov (Primaire/ homme/ guerrier niveau 13/ Garde Fatale/ NM).

Enfin, on trouve des « écuries » d'esclavagistes, qui capturent des monstres, des bêtes ou même des combattants à travers les plans, et qui viennent les

faire combattre ici. Il y a deux écuries qui reviennent régulièrement :

Celle du tieffelin Jon Arnonf « recrute » principalement dans les Plans Inférieurs et ramène aussi bien des bêtes immondes que des estropiés de la Guerre Sanglante (le tanar'ri Jriakz était l'un de ses poulains).

L'écurie du demi-orque Goundar est constituée de prises faites sur le Monde Primaire de Toril et compte aussi bien des animaux sauvages – loups, ours, ... que des monstres – trolls, ombres des roches, griffons, wyvernes, et à l'occasion un vampire- ou encore des combattants réduits à l'esclavage (orques, gobelins, humains, ogres, ...).

Parmi les animaux, monstres et combattants de ces écuries, il y en a plusieurs qui ont été achetés par l'arène et qui sont enfermés la plupart du temps dans les cellules à barreaux épais des souterrains.

A l'entrée du réseau d'entrepôts, au-dessus de l'arène, se trouve une échoppe à bière aux tarifs exorbitants, tenue par un gnome sale, très bavard, nommé Felgar (Primaire/ mâle gnome/ voleur niveau 3/ Athars/ N). Celui-ci est plus qu'heureux d'étaler les rumeurs qu'il a entendues à tous ceux qui daignent lui parler. Malheureusement, il adore les spéculations sauvages. C'est lui qui gère les paris, et il se déplace jusqu'aux arènes quand un combat commence. On pourrait penser que dans un milieu aussi violent, il aurait dû être suriné cent fois, mais il a la protection des marchands d'esclaves qui lui laissent toujours quelques gros bras pour faire le service d'ordre. C'est aussi lui qui prend les inscriptions pour les combats, qui explique les « règles », et qui gère le stock de monstres gladiateurs enfermés dans les souterrains de l'arène.

## 8. Le Behemoth

*Allée de la dégringolade ou "Galopade du Behemoth"*

Imaginez, chers lecteurs, un iguane. Mettez-lui une tête de crocodile avec une machoire inférieure à l'aspect cruel. Raccourcissez-lui les jambes et imaginez-les plus musclées. Visualisez une peau grise comme la suie, les années passées non loin des fumées du Bas-Quartier ayant entachées la couleur pierre de ses écailles qui en ont la dureté. Ses griffes incurvées et



tranchantes et ses dents barbelées protubérantes semblent faites d'un chrome quasiment translucide. Ses narines ne sont rien d'autre que des fentes. Couché sur le ventre, ses yeux sont clos et sereins, sa bouche entre-ouverte par l'énormité de ses dents, il dort. Ce lézard mesure plus de 30 mètres de long.

C'est le Behemoth.

Personne ne sait depuis quand le Behemoth dort, ni depuis quand les bâtiments qui l'entourent reposent sur lui. Ça fait longtemps, en tout cas. Les rues mal pavées (c'est un des meilleurs endroits de la Ruche) ont été ajoutées avec les décennies, et le monstre en est aujourd'hui recouvert sur un quart. De ce fait, la rue bouge légèrement au rythme de sa respiration, même si ça se mesure en mois plutôt qu'en secondes.

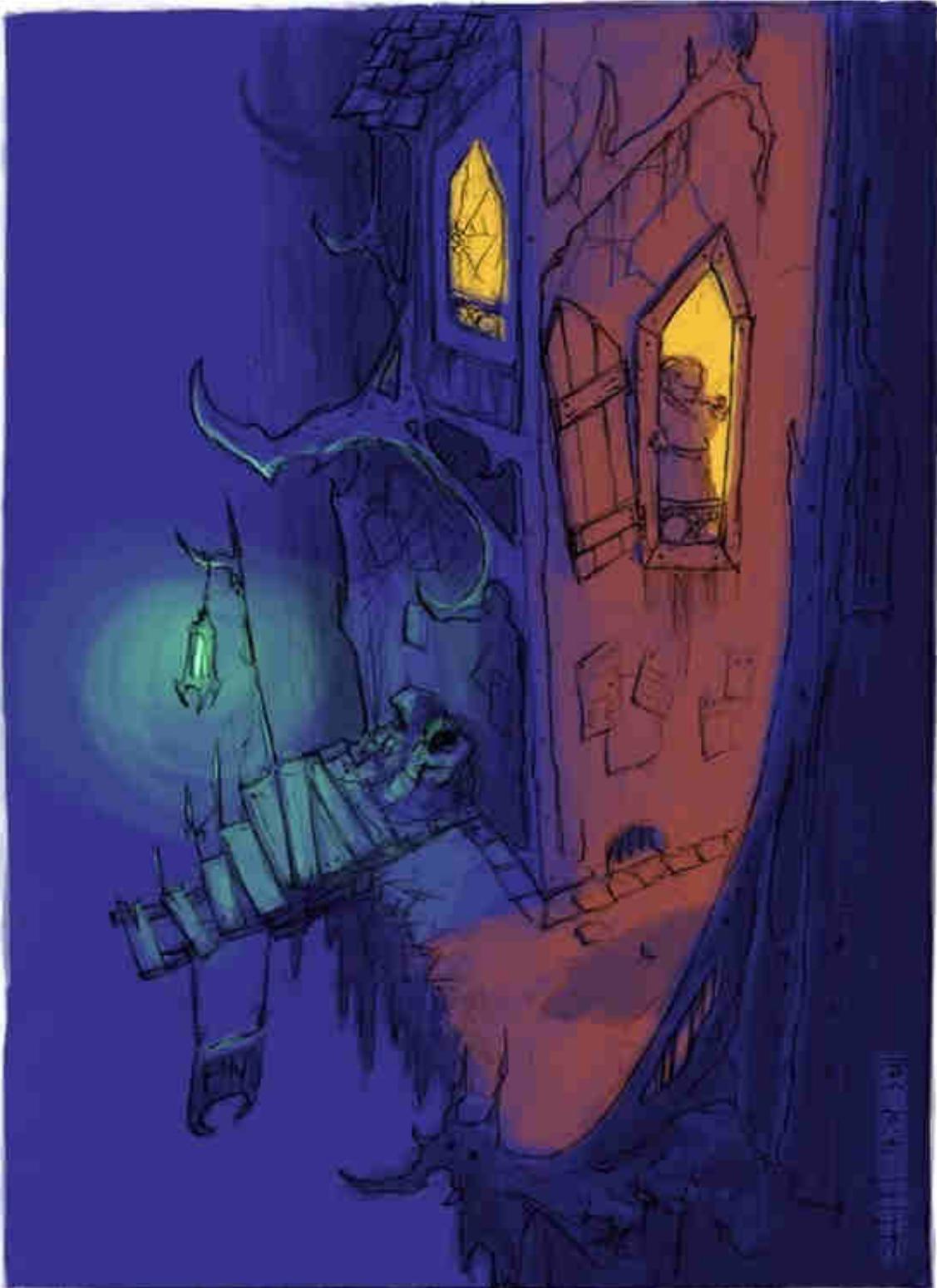
Nombreux sont ceux qui sont intimidés par cette bête massive, effrayés à l'idée de passer sous les dents ou les griffes du monstre, mais aussi qu'il se réveille un instant pour se retourner. M'enfin, la plupart des rucheux ne se font pas trop de soucis pour leur cagette et vivent "avec" le Behemoth. Sa bouche est suffisamment ouverte pour accueillir une personne à la fois. En réalité, elle accueille trois familles entières. Ses griffes servent à tendre des tentes de cuir et de bois. Des cabanes sont parfois construites maladroitement sur ses flancs, mais c'est assez rare. Il faut dire que le Behemoth, quoi que ressemblant à un lézard, a le sang chaud ; sa bouche sert de chauffage, ce qui est du luxe pour la Ruche. Mais on peut pas dire que les habitants du coin soient des parasites. Ils traitent le Behemoth avec un grand respect, nettoyant leurs

habitations mieux qu'eux-mêmes. C'est devenu une mas-cotte de ce quartier et les rabatteurs du coin, l'appellent ironiquement "La Galopade du Behemoth".

Au moment où j'écris, cela dit, nombreux sont ceux qui craignent le Behemoth. Les factions loyales montent au moins une expédition par an pour tuer ou mettre hors d'état de nuire cette bête. Bien sûr, ils n'y sont jamais parvenus – même leurs meilleures *lames saintes* ou *vorpales* n'ont pu faire plus d'effet sur les écailles de pierre du Behemoth qu'un couteau à beurre. Il faut aussi dire que ce genre de tentatives avorte souvent avant même d'avoir pu l'approcher à cause du peuple qui prend spontanément la défense du Behemoth. Deux tentatives sur trois sont ainsi empêchées par la coopération des habitants de la Ruche, pour qui le Behemoth est non seulement le foyer, mais aussi la source de revenus. C'est une attraction "touristique" intéressante, qui a déjà permis la création de plusieurs établissements alentours : "La Taverne du Behemoth Ensommeillé", "L'Auberge du Lézard Gris", et "L'Armurerie des dents du Behemoth".

Les spéculations sur les origines de la bête vont bon train. On dit que ce serait une créature évadée de la Gaste Grise. D'autres prétendent que les larges barreaux du portail de la Loge étaient jadis destinés à garder cette bête. La plus folle des rumeurs veut que ce soit le chien de garde de La Dame, une espèce de Cerbère affecté à la protection de Sigil – bien sûr, chacune de ces histoires est aussi peu vraisemblable.

Si vous passez par là et que vous avez besoin d'un endroit pour dormir, sachez que les gars du coin



acceptent de partager, du moins pour quelque temps, la chaleur du Behemoth.

### 9. L'allée du Suicide

*Sur la bordure de la ville*

« L'allée du suicide » est une rue de la Ruche à côté de la Loge. Elle va jusqu'à la limite de Sigil ; là où votre regard peut se perdre dans le vide insondable. C'est l'endroit l'où l'on peut sauter dans le vide sans savoir ce qu'il y aura au-delà.

De nombreux rucheux n'ont vraiment aucune perspective dans la vie. Ils n'ont ni argent, ni travail, ni



maison, et aucune chance que ça change. Certains d'entre eux sont des bibards de première, d'autres juste des azimutés. Comme les Mornés, ces quoque-rets désespérés ont tendance à sombrer dans la dépression, particulièrement les jours où une pluie acide remplit l'air chargé de fumées, brûlant votre peau et vous obligeant à crâmer vos dernières pièces. La Ruche est défitivement le pire endroit de Sigil.

Ces jours-là, il arrive que les désespérés aillent à l'allée du suicide. Pour mettre fin à cette vie sans signification, ils marchent jusqu'à la limite de la ville, étendent leur bras ou prononcent une dernière phrase, puis sautent.

Mais ce qu'il faut dire, c'est que la notoriété de ce lieu dépasse de loin le nombre des suicidaires. On y vient comme on va voir un spectacle, pour faire des paris (par exemple « combien de biges sauteront avant pic ? ») ou jeter des pierres sur la gueule des azimutés venant mettre fin à leurs tristes jours. Des voyoux viennent même s'entraîner à l'arc sur ces « cibles mouvantes » lorsqu'elles tombent. Des marchands vendent « le dernier coup à boire » des bibards en fin de parcours. Quelques humanistes essaient aussi de redonner espoir à ceux qui viennent parce qu'ils n'en peuvent plus.

Le factor Seculecture des Greffiers a aussi envoyé quelques groupes d'aventuriers se jeter dans le vide

pour voir ce qu'il y a derrière (il a dû les payer cher pour ça).

C'est vraiment l'endroit où le peuple totalement insensible de la Ruche vient s'amuser, sachant qu'un jour, ça pourrait être leur tour.

## 10. Auberges et tavernes

La plupart des tavernes de la Ruche sont des trous à rats, distinguables les unes des autres seulement par leurs noms, avec les mêmes consommateurs écorchés qui boivent sans passion une bibe coupée à l'eau. Quelques unes, cependant, se détachent.

### Le Billot du Boucher

Dans ce quartier se trouvent les plus infâmes débits de boisson de Sigil. Le Billot du Boucher est notoirement fréquenté par de nombreux voleurs et coupe-jarrets, et n'importe quel matois sait que c'est l'endroit où aller pour connaître la loi de la rue.

Le Billot du Boucher est dirigé par un vieil ogre couvert de cicatrices, Trunfeld Trois-dents (Primaire/ mâle ogre/ Homme Poussière/ NM), une créature au mauvais caractère qui a un comportement dégoûtant (voir « Le Double-Six »).

Il est remarquablement brillant pour un ogre et pour passer le temps, il collectionne les informations.

Il fera payer 20 p.o. par cancan. On peut aussi le payer pour qu'il laisse traîner ses oreilles sur un sujet ou un autre...

Il y a quelques chambres à coucher à l'étage, en plus de la salle principale du rez-de-chaussée. La plupart des clients sont des criminels assez peu recommandables, et l'ambiance peut être assez brutale si vous êtes visiblement trop faible ou trop « différent ».

On dit qu'il ne faut pas chercher dans l'appellation « Billot du Boucher » une signification métaphorique ou un sens caché. Il y a de cela cinq ans, cet endroit était une véritable boucherie, tenue par deux frères orques, les Thangh, et leur famille. Comme il s'agit d'un des coins les plus pourris de la Ruche, l'approvisionnement en viandes ne se faisait pas toujours aussi régulièrement, comme les fournisseurs n'atteignaient pas toujours cet établissement, la mère Thangh, Grishyaka, eut une idée et demanda à ses enfants « *d'aller chercher de la bidoche dans la rue* », c'est-à-dire, aller suriner les clébards et les rats du quartier ou au pire, des gens du coin, pour que les frères aient quelque chose à mettre sur leur étal.

Les bougres de la Ruche n'ont pas forcément assez de jonc pour se payer de la viande en temps normal, mais les prix pratiqués par les frères Thangh étaient si bas (entre leur approvisionnement en viande avariée et leurs trouvailles, il avaient de toute façon assez peu de frais) qu'ils avaient une vraie clientèle.

Un jour, les gamins de la famille ont ramené une grosse prise, qu'ils avaient ramassée sur les bords du Fossé. Il s'agissait d'un ogre, qui avait été mis en charpie pas quelque chose de vraiment méchant. Traîner ce mastodonte n'avait pas été une mince affaire mais il représentait un bon paquet de kilos de bidoche. Alors que les frères Thangh mettaient l'ogre sur leur plan de travail, celui-ci sortit de son coma et dans un geste de survie il détourna, le hachoir qui s'abattait sur lui.

On dit que le sang de la famille Thangh a longtemps empuanti les lieux avant que l'odeur de la bibe ne le remplace définitivement. Depuis, c'est l'ogre en question, Trunfeld, qui est maître des lieux et qui a ouvert une auberge à la place.

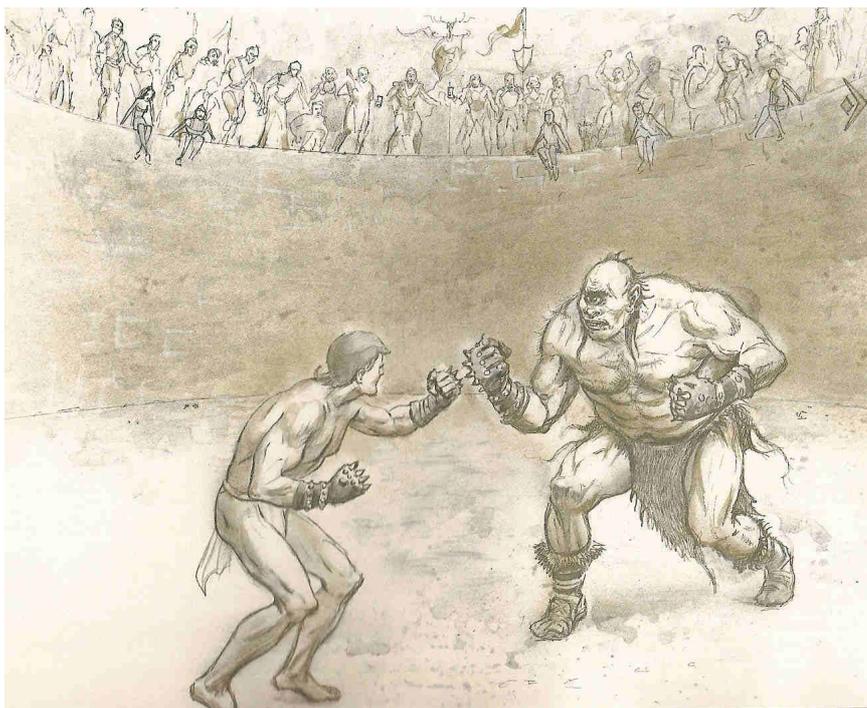
### La Bouteille et la Pichet

Avec ses murs de granite noir, ses fenêtres barrées et ses piques de métal, « La Bouteille et le Pichet » ressemble plus à une forteresse qu'à une taverne. Mais ça n'est pas seulement le plus populaire des troquets de la Ruche, c'est aussi le plus célèbre. Il est fait pour ceux qui ont un peu de jonc à dépenser et qui ne sont pas rebutés par la vue du sang... Disons qu'il n'y a pas deux endroits comme la B&P dans tout Sigil.

Barl Hoxun (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 5/ Libre Ligue/ Loyal Neutre), un lascar au visage aigre et aussi balaise qu'un taureau, gère cet endroit et ne tolère aucun débordement, une règle de

fonctionnement qu'assurent les deux femelles fensirs (des trolleses d'Ysgard) qui accueillent les consommateurs à l'entrée.

A l'intérieur, le sol est couvert de tapis rouges crasseux, alors que des lampes à huile à la flamme vacillante suspendues au plafond mettent la pièce dans une obscurité aussi grande que des cavernes de Baator. Des paravents de bois, peints d'horribles représentations de la



Guerre Sanglante, divisent la pièce principale en sections, écartant les matois des béjaunes, les videurs de coffres des explodeurs de crânes. Une douzaine de fensir de plus, portant des manteaux noirs marqués du sceau de B&P, travaillent comme brasseurs, vigiles et videurs. Hoxun les a engagés sur la base de leurs compétences innées pour le brassage et le combat.

**Les videurs fensirs, Géants (extraplanaire) de taille G, FP 4 :** DV 4d8+8, pv 26 ; Init +1 ; VD 12m ; CA 18 (pris au dépourvu 17, contact 10); attaque au corps-à-corps +7 (grande hache de taille TG, 2d8+7, 20/x2), à distance +4 (rocher, 1d6+5, 3m) ; allonge/ espace occupé : 3m/3m ; Attaques spéciales : jet de rochers, capacités magiques, sorts ; Particularités : réception de rochers, vision dans le noir 18m, sentir son jumeau ; Faiblesses spécifiques : vulnérabilité au soleil ; AL CN.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +2, vigueur +6, volonté +2.

**Caractéristiques :** Force 20, dextérité 12, constitution 15, intelligence 13, sagesse 12, charisme 7.

**Compétences :** escalade +9, discrétion +1, perception auditive +5, détection +5, survie +6

**Dons :** création de potions, tir à bout portant, tir précis.

**Sorts (4/4/2/1, NLS 5, DD 11+ niveau du sort) :**  
0ème niveau : détection de la magie, lecture de la magie, rayon de givre, son imaginaire ; 1er niveau : brume de dissimulation, couleurs dansantes, projectiles magiques, protection contre la Loi ; 2ème niveau : force de taureau, ténèbres ; 3ème niveau : éclair.

**Pouvoirs magiques :** transmutation de la terre en pierre (3/jr), transmutation de la pierre en boue (3/jr)

**Faiblesses Spécifiques :** les fensirs seront pétrifiés s'ils sont exposés au soleil plus d'un round.

A l'intérieur de « La Bouteille et le Pichet », une épaisse porte de bois arbore le symbole B&P. Cette marque est peinte à la main et annonce des heures d'ouvertures entre 8 heures après pic et 8 heures avant pic, tous les jours. Deux fensirs montent la garde, refusant l'entrée aux peleurs connus et autres troubles-fêtes indésirables (bibards ou autre...)

Des paravents de bois divisent la pièce principale en trois parties ; une pour les clients débutants et les petits buveurs, une pour les consommateurs réguliers et les buveurs sérieux et une dernière pour les amis d'Hoxun et les invités spéciaux. Deux barmans orques servent une variété de breuvages allant du jus de maïs (2 p.c. par pichet) au vin de cerise (1 p.a. le verre).

Le bureau d'Hoxun lui sert aussi de chambre à coucher (il y a un lit, une table de chevet, un coffre et une boîte de fer). Il est là la plupart du temps.

Deux WC, une pour les clients et l'autre pour les fensirs et les orques, contiennent un seau et une auge (qui sont vidés régulièrement – plus ou moins – par les orques). Les toilettes pour les non-humains sont gardées par une fensir qui dort, et sa tête repose sur une affiche où est inscrit : hors-service.

Les secrets de la Taverne : même si la B&P a son lot de bagarres, si l'on veut de l'action, il faut aller dans les pièces de derrière. Une porte secrète mène à une pièce aux relents de sueur et de sang. C'est ici que se déroulent les matches de boxe organisés par Hoxun, opposant son fils (un terme plutôt inapproprié puisque celui qui porte ce surnom est un cyclope) Akra contre n'importe quel challenger qui peut payer les droits d'entrée. Parier est ici l'activité principale. On ne peut assister au match qu'en ayant un ticket ; Hoxun livre des passes à ceux qu'il pense pouvoir faire de bons adversaires.

Jouer n'est pas exceptionnellement rare dans la Ruche, non plus que les matches de boxe. Alors qu'est-ce qui rend le spectacle d'Hoxun si populaire ? Premièrement, Akra n'est pas n'importe quel type de combattant. C'est une brute vicieuse qui tire beaucoup de gloire à éviscérer ses adversaires jusqu'aux tailler en lambeaux. Deuxièmement, ce ne sont pas réellement des matches de boxe, mais des combats sanglants qui finissent presque toujours par la mort (devinez de qui !). Et finalement, un challenger qui tient le coup gagne un prix pour le moins spécial – un voyage à travers l'un des portails d'Hoxun, valable pour le gagnant et ses amis.

Les toilettes pour les non-humains sont l'entrée secrète à l'arène de boxe. Personne ne passe le garde sans ticket. Un passage sombre mène à une porte de métal, gardée par un orque qui vérifie les tickets des spectateurs une seconde fois. Il y a des chaises de bois autour de l'arène pour environ 100 personnes. Au milieu de la pièce, il y a une fosse circulaire, de 18 mètres de diamètre pour 6 mètres de profondeur. C'est là que les combats ont lieu.

Quand il ne combat pas, Akra demeure dans une salle couverte de paille avec une pile de crânes de sangliers dans un coin et un baquet d'eau dans un autre. Natif des Terres des Bêtes, il pèse 200 kilos, il

porte une espèce de filet sur le dos fait en cuir de rhinocéros. Il a trois bras, le troisième (un membre mutant inamovible) dépasse de son torse.

**Adra, cyclope mineur, Géant de taille G, FP 8 :**  
 DV 13d8+52, pv 110 ; Init -1 ; VD 12m ; CA 18 (pris au dépourvu 18, contact 8) ; attaque au corps-à-corps +16/+11 (gantelets cloutés, 1d8+8, 20/x2) ; allonge/ espace occupé : 1m50/1m50 ; Attaques spéciales : jet de rochers ; Particularités : réception de rochers ; AL CM.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +3, vigueur +12, volonté +3.

**Caractéristiques :** Force 27, dextérité 9, constitution 19, intelligence 6, sagesse 8, charisme 6.

**Compétences :** détection +4, escalade +13, saut +13.

**Dons :** attaque en puissance, enchaînement, succession d'enchaînement.

Les adversaires d'Akra peuvent l'affronter dans la fosse, aussi longtemps qu'Hoxun approuve (seuls les humains et les demi-humains peuvent participer) et le participant doit payer une mise de 50 po. Certaines règles sont en vigueur :

1- Personne ne doit porter d'armure quelle qu'elle soit, ni utiliser d'armes ou de magie. Les combattants doivent se battre avec leurs poings, portant au maximum des gants de cuir avec des pointes de métal ; Hoxun fournit les gants (ces gants infligent 1d4 points de dommages). Du fait de sa grande force, Akra inflige un peu plus de dégâts. Les combattants peuvent aussi employer n'importe quel type d'attaque physique, comme la morsure et les coups de pieds. Les challengers peuvent faire autant d'attaques qu'il leur est permis ; Akra a deux attaques par round avec ses poings.

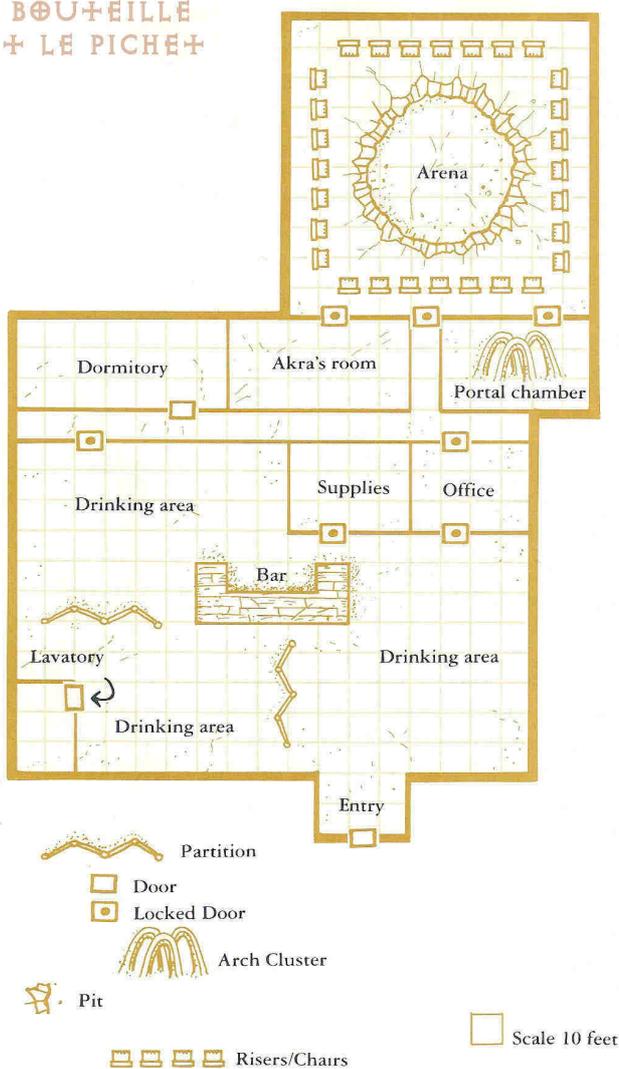
2- Un match dure 15 rounds de combat ou jusqu'à ce qu'un des combattants ne meure. Si personne n'est mort, celui qui a pris le moins de dommages est déclaré vainqueur. Hoxun interrompra le match s'il voit qu'Akra est en sale état, déclarant le challenger vainqueur.

3- Si le concurrent abandonne, quitte la fosse ou utilise de la magie (en fait, de la magie qu'Hoxun remarque), il perd automatiquement le match. Un concurrent qui est défait perd sa mise et n'a plus le droit de concourir pendant au moins un mois.

4- Si le concurrent gagne, Hoxun l'escorte, lui et jusqu'à cinq de ses compagnons jusqu'à la salle des portails.

La Salle des Portails : au centre de cette pièce se trouvent cinq arches de granite rouge. Chacune fait deux mètres de haut (Hoxun les a découvertes sous un amas de décombres il y a près de 50 ans et a bâti la Bouteille et le Pichet autour). Lorsqu' Hoxun murmure les mots appropriés, qui agissent comme clé de portail, les arches deviennent des portails menant au Plan Primaire, au Plan Élémentaire de la Terre, à celui de l'Air, celui du Feu et celui de l'Eau. Le MJ détermine le point d'arrivée exact.

## LA BOUTEILLE ET LE PICHET



### Le Bar du Cadavre Fumant

Cette guitoune est plantée au beau milieu de la Ruche, sur une place assez peu sûre, où les sicaires n'aiment pas trop les biges qui sont pas du quartier. C'est un bâtiment qui, comme il était destiné à rester debout plus de dix ans

(ce qui est rare dans ce quartier de Sigil), est fait de pierre et de métal. Sa structure d'acier en fait une place forte intéressante, et c'était en réalité sa première fonction (il y a de cela 33 ans, ce bar était une petite caserne de l'Harmonium). Aujourd'hui, les Têtes-de-Bois n'ont plus la prétention de contrôler la zone, et pour ainsi dire, les choses sont rentrées dans l'ordre (ou dans le désordre, pour être plus réaliste).

Le tenancier s'appelle Barkis, et s'il a l'air d'un gros bonhomme aujourd'hui, ne vous y fiez pas. Il faisait partie des rucheux qui ont mis dehors *manu militari* les bougres de l'Harmonium il y a quelques années, et il était même le chef d'une petite bande de sicaires. Après que les Têtes-de-Bois ont décampé, cette guitoune est donc devenu le repaire du groupe en question. Ils ont mené leurs petites affaires quelques années (essentiellement du trafic de drogue, du tabassage et un peu de proxénétisme), mais avec le temps, les membres du gang se sont soit fait suriner, soit fait mettre en prison (et dieu sait qu'il est dur de sortir des geôles sigiliennes), soit se sont assagis. Vingt-cinq ans plus tard, Barkis est reconverti en tavernier, et même s'il garde des contacts dans les milieux criminels du coin (y compris parmi les bandes de Xaositectes qui débarquent parfois dans son établissement), il ne fait plus grand chose d'illégal. Il garde quand même une grande gueule et une répartie acerbe de cette époque, mais ses talents de guerriers se sont un peu émoussés (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 6/ Libre Ligue/ LN (M)).

La forme de ce bar est un peu particulière et le mobilier est quasi-intégralement métallique (comme les rixes sont fréquentes). Une excellente raison pour que tout soit en métal (en plus de la solidité) est qu'en certains endroits, il y a de grandes fosses dans le sol, couvertes de grilles et où des feux brûlent, réchauffant toute la bâtisse. Pour éviter que quoi que ce soit ne prenne feu, l'acier est certainement la meilleure option (par contre, ne faites rien tomber dans une de ces fosses). Pendant longtemps, au-dessus d'une de ces fosses près de l'entrée, un magicien fou du nom d'Ignus flottait, son corps étant condamné à cette tragique destinée par le sortilège de magiciens ennemis. C'est à partir de cette histoire que le bar a pris ce nom, même si aujourd'hui, le magicien enflammé est reparti.

Les fenêtres sont hautes et étroites, bloquées par de grosses grilles de fer. Avec les feux des fosses,

l'atmosphère est assez étouffante, ce qui participe à l'ambiance. La bibe que vous trouverez ici est assez variée, et les contacts que Barkis a gardés dans les milieux criminels lui valent un approvisionnement très intéressant au niveau alcool.

Au niveau de la faune qui vient se rincer le gosier dans ce bar, c'est assez varié. Leur point commun est probablement que ce sont tous des durs à cuire, mais il n'y a pas de race ou de faction qui se soit appropriée les lieux.

Ebb Craquerotule est un vieil habitué. Ce qui est drôle, c'est qu'il appartient à l'Harmonium et que le bar était sa caserne. Il semble être en affaire avec Barkis (même si les raisons en sont inconnues), et certains soufflent qu'ils étaient déjà de mêche à l'époque.

Tegarín et Aethelgrin sont deux abishais noirs prétendument en permission de la Guerre Sanglante, même si on dit que ça fait trop longtemps qu'ils se sont établis dans le coin pour être véritablement soldats dans ce conflit.

### L'Auberge de l'Ange Déchu

#### *Allée des Catins*

De tous les tripots craignos de la Ruche, l'Ange Déchu fait partie du fond du panier. Mal plantée à la sortie de l'Allée des Catins, l'Ange Déchu est une taverne en sous-sol, dominée par un dôme de métal rouillé.

Deux tours en bois chancelantes se balancent des deux côtés de l'entrée. À l'intérieur, c'est l'antre de crapules la plus pourrie que vous pourrez trouver dans les... au moins trois pâtés de maisons à la ronde. Le propriétaire se nomme Kohhenburg le Livide (Planaire/ mâle tieffelin/ guerrier niveau 11/ NM), un tieffelin d'ascendance gehreleth. Depuis que Kohhenberg (connu sous le nom du "Puant") est le patron, l'Ange Déchu engage des aasimars pas aussi nobles que leur lignage le voudrait.

Pour être clair, l'Ange Déchu est un club de striptease proposant des danseurs et danseuses des Plans Supérieurs. L'endroit est devenu assez populaire parmi les fiélons, tieffelins et autres êtres malveillants. À cause des insultes et attaques des clients, le turnover des employés est très important.

Les boissons sont servies dans la salle principale et dans des pièces à part que l'on peut louer (avec le/la prostitué(e) qui va avec). Le prix de la chambre comprend de la nourriture. Les employés sont de tous les sexes (féminin, masculin, indéterminé).

Peu de gens savent que les bénéficiaires de cet établissement vont au père de Kohhenburg, un gehreleth qui vit dans les Carcères.

Entrée : 1 p.a.

Boisson : 1 p.c. et plus

Salle privée : 3 p.o. et + (par personne de compagnie)

Nourriture : 1 p.o. (standard)

Amende pour avoir tué un employé : 2 p.o.

#### ..... [La Taverne du Salut du Fiélon](#)

##### *La Rue sans Attrait*

*“Vous cherchez un endroit tranquille pour vous enquiller quelques godets ? Allez pas plus loin, vous êtes au Salut du Fiélon (on l'appelle simplement le Salut), taverne et pension de bon alois. Ou presque. Jetez un œil alentours, vous verrez que je vous raconte pas des cracks!”*

Un matois voulant se mettre hors de portée de l'influence des fiélons ne peut jamais vraiment y arriver. Mais assurément, aller au Salut n'est pas la pire des choses à faire dans ce cas-là, parce qu'en plus d'être une taverne sympa, elle est magiquement protégée contre les fiélons. Située à la limite de la Ruche, du côté de la Salle des Fêtes, elle est partout décorée du même symbole, une main humaine avec le majeur dressé (célèbre signe de magicien pour éloigner les êtres maléfiques). Ce dessin en lui-même n'a aucun effet, mais au moins le message est clair sur la manière dont on recevra les fiélons. On peut alors se demander pourquoi des créatures des Plans Inférieurs n'ont pas déjà rasé le bâtiment. Et bien tout simplement parce qu'ils ne peuvent pas : un cercle magique est gravé sur chaque entrée et ça tient les démons à l'écart. Qui les a posés, quand et pourquoi, on ne sait pas. Mais en tout cas, ça donne la migraine à tous les tieffelins qui entrent, et les fiélons, quant à eux, ne peuvent tout simplement pas entrer. Shemeshka la Maraudeuse a par ailleurs ouvert un bar 3 portes plus loin, peut-être par provocation à l'encontre du Salut.

Une personne entrant au Salut doit descendre 5 marches – les fenêtres sont au niveau de la rue. Elles ne s'ouvrent pas, ce qui vaut mieux puisqu'elles auraient déjà été détruites dans ce cas-là. Les fondations soutiennent trois niveaux d'étages supérieurs. Les deux plus bas (comprenant les fondations) sont en pierre grise, les deux supérieurs à moitié en bois.

Le bar est généralement tenu par un humain anonyme très stoïque et assez corpulent qu'on appelle simplement “Le Barman” dans le coin. Les habitués sont : Clarion le Gardien, un aasimar léonal qui utilise le Salut comme base pour ses opérations d'espionnage sponsorisées par les gardinals ; Morla, une tieffelin des Marqués collectionneuse de bijoux et ayant une philosophie personnelle aussi Sensat que Preneur – elle travaille comme rabatteuse la plupart du temps ; Hilde Larsdottir, une drow Nidavellir fidèle de Wayland, le dieu forgeron nordique, et ses trois compagnons d'aventure (deux des membres de ce groupe sont Xaositectes et l'autre est un prêtre de Thor demi-ogre des Sensats).

Il n'y a pas vraiment d'activités organisées au Salut, mais Clarion a quelques visiteurs un peu particuliers, comme il contacte souvent Milori Lillend et Lissandra la Chercheuse de Portails, utilisant la taverne comme refuge pour les fugitifs de la justice fiélonne. Il n'y a pas de faction prédominante ici, mais il est connu que les Gardes Fatals ne sont pas les bienvenus, comme ils pourraient briser les enchantements qui protègent la taverne contre les fiélons. Bizarrement, les célestes sont rares, même si Unité-des-Anneaux y fait parfois un saut pour aider les amis exilés politiques de Clarion.

#### ..... [Le Doigt Mordu](#)

Est connu pour ses combats nocturnes ; il n'y a pas de meubles ici (les clients les ont détruits) alors tout le monde reste debout en sirotant sa bière. La Salle des Robinets de Benni, un boui-boui du secteur de Marbre, propose du vin de mûre (3 pièces d'argent par verre, 10 pièces d'or par gallon). Les criminels de tous types apprécient le Billot du Boucher, un débit de boisson appartenant à un ogre assez âgé nommé Trunfeld Trois-doigts, qui collectionne les informations pour son plaisir et les revend à ceux qui ont le jonc pour les acheter.

## Le Rétrécisseur

Ce bouge dispose d'un rat-peau transpirant enchaîné au mur, une créature importée d'Oinos sur la Gaste Grise (un rat-peau est comme un rat-crâne, sauf qu'il est glabre et qu'il n'a aucune faculté de télépathie). Aux biges trop avinés, on fait boire la sueur du rat, qui agit comme une *potion de diminution*. Les bibards rétrécis sont mis dans un verre avec un lézard affamé et tout le monde se retourne pour profiter du spectacle.

## Zéro

C'est la taverne d'un Morné particulièrement bien cotée (parfaite pour voir et être vu). Pour symboliser l'absence de sens incompréhensible de l'existence, certains clients reçoivent des pichets et des verres qui ne peuvent pas contenir une goutte ; d'autres reçoivent des pichets vides et des verres remplis de boissons, d'autres encore reçoivent des pichets et des verres qui n'ont pas de défaut du tout. Les plus malchanceux reçoivent des verres parfaits, mais vides et on pose devant eux un pichet aussi vide (si vous avez soif, ne venez pas. Trouvez une taverne qui n'appartient pas aux Mornés).

## II. Les Étables de la Pierre Verte

Les montures en général sont très rares et ont une durée de vie très limitée à Sigil. De ce fait, ce commerce est plus ou moins unique. Situées dans l'allée de la Botte Noire, les Etables de la Pierre Verte, un entrepôt branlant peint en vert, Bismen Yscoppel (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 3/ Marqués/ LN) loue des montures de toutes sortes, des chevaux de monte (il n'en dispose que quatre ou cinq à la fois) au sanglier crachant.

Yscoppel pratique des prix bon marché, mais ses animaux ne sont pas exactement de premier choix. Certaines de ses montures vont si lentement qu'elles doivent certainement avoir un rocher dans l'estomac. D'autres ont le dos qui s'affaisse comme les fondations des Scories. Certaines, aussi, ont la fâcheuse tendance de stopper net en pleine course, ce qui n'est pas nécessairement une mauvaise chose si cela arrive près des « Viandes d'Orsmonder ».

Les montures : voici une table des prix exacts des montures que Bismen Yscoppel a à vendre ou à louer. Cette table indique aussi le poids maximum portable

par ces carnes. Yscoppel accepte les paiements en pièces ou en biens d'une valeur équivalente (par exemple, il acceptera trois bouteilles de verre, qui coûtent 10 p.o. l'une, en échange d'un cheval). Dans la plupart des cas, les prix sont non-négociables.

Si une monture louée n'est pas ramenée à temps, il faut payer son prix complet. Yscoppel emploie trois ogres pour traquer les mauvais payeurs et s'assurer qu'ils remboursent ce qu'ils doivent.

Sil Orsmonder, des « Viandes d'Orsmonder », achètera les cadavres des montures pour la moitié de leur prix d'achat (une mule morte, par exemple, est rachetée 8 po). On peut aussi imaginer que des trafiquants de rues vous rachètent ces cadavres pour le tiers du prix.

**Cheval de monte, animal de taille G, FP 1/2 :** DV 3d4+6, pv 12 ; Init. +1 ; VD 18m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 12) ; BAB +2/ lutte +8 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision dans le noir (18m) ; AL N.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +4, vigueur +5, volonté +2.

**Caractéristiques :** force 14, dextérité 13, constitution 15, intelligence 2, sagesse 12, charisme 6.

**Compétences :** détection +4, perception auditive +4.

**Dons :** course, endurance.

**Charge transportable :** 100 kg.

Prix de location/ jour : 5 p.a.

Prix d'achat : 30 p.o.

**Mule, animal de taille G, FP 1/2 :** DV 3d4+9, pv 15 ; Init. +1 ; VD 9m ; CA 13 (contact 10, pris au dépourvu 12) ; BAB +2/ lutte +9 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision nocturne (18m) ; AL N.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +4, vigueur +6, volonté +1.

**Caractéristiques :** force 16, dextérité 13, constitution 17, intelligence 2, sagesse 11, charisme 6.

**Compétences :** détection +6, perception auditive +6.

**Dons :** endurance, vigilance.

**Charge transportable :** 125 kg

Prix de location/ jour : 2 p.a.

Prix d'achat : 12 p.o.

**Poney, animal de taille M, FP1/8 :** DV 2d4+2, pv 6 ; Init. +1 ; VD 6m ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; BAB +1/ lutte +2 ; attaque au corps-à-

corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (1m50/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision dans le noir (18m) ; AL N.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +4, vigueur +4, volonté +0.

**Caractéristiques** : force 13, dextérité 13, constitution 12, intelligence 2, sagesse 11, charisme 4.

**Compétences** : détection +5, perception auditive +5.

**Dons** : endurance.

**Charge transportable** : charge légère jusqu'à 37,5 kgs, intermédiaire jusqu'à 75 kgs, lourde jusqu'à 112,5 kgs.

Prix de location/ jour : 2 p.a.

Prix d'achat : 12 p.o.

**Sanglier baveux, animal de taille M, FP1** : DV 3d4+12, pv 18 ; Init. +0 ; VD 12m ; CA 16 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; BAB +2/ lutte +4 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (1m50/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision nocturne (18m) ; AL N.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +3, vigueur +6, volonté +2.

**Caractéristiques** : force 15, dextérité 10, constitution 17, intelligence 2, sagesse 13, charisme 4.

**Compétences** : détection +5, perception auditive +7.

**Dons** : robustesse, vigilance.

**Charge transportable** : charge légère jusqu'à 37,5 kgs, intermédiaire jusqu'à 75 kgs, lourde jusqu'à 112,5 kgs.

Prix de location/ jour : 5 p.c.

Prix d'achat : 3 p.o.

**Description** : Les Sangliers baveux sont d'aimables animaux ressemblant à des cochons et venant des Terres des Bêtes. Ils ont des yeux pleins de conjonctivite et un pelage gris. Il crachent en permanence des glaires jaunes.

**Vache des sables, animal de taille G, FP1** : DV 3d4+6, pv 12 ; Init. +0 ; VD 9m ; CA 16 (contact 10, pris au dépourvu 16) ; BAB +2/ lutte +6 ; attaque au corps-à-corps +0 (0) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1m50) ; Particularités : odorat, vision nocturne (18m) ; AL N.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +3, vigueur +4, volonté +2.

**Caractéristiques** : force 13, dextérité 10, constitution 12, intelligence 2, sagesse 13, charisme 4.

**Compétences** : détection +2, perception auditive +3.

**Dons** : endurance.

**Charge transportable** : charge légère jusqu'à 17,5 kgs, intermédiaire jusqu'à 37,5 kgs, lourde jusqu'à 75 kgs.

Prix de location/ jour : 1 p.a.

Prix d'achat : 6 p.o.

**Description** : les vaches des sables sont un croisement à six pattes entre un taureau et un chameau et sont natives d'Arcadia. Leur robe est blanche et elles soufflent légèrement quand elles marchent.

Quelles que soient leur espèce, toutes les montures d'Yscoppel ont ces caractéristiques en commun :

-elles ont seulement 1d4 points de vie par dé de vie.

-elles ne peuvent être entraînées comme les animaux normaux et ne répondront jamais à des ordres spéciaux associés à la compétence équitation.

-elles ne peuvent pas attaquer.

-elles ne peuvent pas trotter ou galoper et ne se déplacent pas plus vite que leur mouvement normal.

-sur un terrain favorable, elles peuvent parcourir une distance en miles égale à leur mouvement maximum.

**Désagréments spéciaux** : quand un personnage loue une monture de Bismen, le MJ lance 1d10 sur la table suivante et détermine si la monture a un désagrément. Il le note en secret et ce défaut se manifestera quand il le voudra. Le défaut n'est pas immédiatement repérable. Si l'on réussit un jet de dressage DD 15, le MJ pourra dire de manière générale que « ce cheval semble malade » ou « cette vache des sables ne semble pas pouvoir aller plus vite. »

D10 : 1-5 : pas de défauts

6 : la monture émet en permanence des bruits bizarres qui rendent le PJ repérable.

7 : la monture part régulièrement dans une direction aléatoire, ignorant les ordres du cavalier.

8 : à peu près toutes les heures, la monture se couche sur le sol pendant 1d10 rounds.

9 : la monture va à la moitié de sa vitesse normale.

10 : la monture décède brusquement.

## 12. L'imprimerie des Esprits las

Un péquin malade ou un lascar qui commence à pêter les plombs ont peu de choix s'ils veulent aller mieux : ils peuvent se fourrer dans leur taverne habituelle et espérer que les Puissances leur viennent



en aide ou ils peuvent cracher au bassin et engager un soigneur. Autrement, ils peuvent se coucher dans la rue et mourir, ou encore se rendre à « L'Infirmierie des Esprits Las », un hôpital de charité de la Ruche. Ces deux choix-là sont ceux des désespérés ; et quoi qu'il arrive, c'est la mort qui attend les péquins qui les font. Mais des deux, ce sont ceux qui choisissent la rue qui auront le moins à souffrir.

Il y a des murs de briques incrustées de détrit, les fenêtres sont barrés par des tiges de métal aussi épaisses que les bras d'un homme. L'infirmierie des esprits las ressemble à une prison – ce qui n'est pas si loin de ce qu'elle est. Comme on peut s'y attendre, « L'Esprits Las » a du mal à attirer des patients, ce qui fait que les repas chauds proposés (comme les soins gratuits), servent de leurres pour faire venir les miséreux.

L'honorable Kluppin Livesay, juge à la Cour Centrale de la Ruche, envoie régulièrement des

condamnés à « L'Esprit Las » pour une « réhabilitation » ; l'équipe tente de les transformer en membres productifs de la société avec à la clé électrochocs (pour les cas les plus désespérés), eau froide et acupuncture directement dans le cerveau.

Préférant la chirurgie expérimentale aux soins magiques, l'équipe de l'infirmierie a les mêmes relations avec ses patients que les chats ont avec les souris. L'équipe est brutale et indifférente à la souffrance (que ce soit la leur ou celle des autres). Si un patient meurt sur la table d'opération, ça ne fait rien ; il en reste beaucoup d'autres dans la salle d'attente. Les traitements incluent des saignées, des amputations et des torsions d'os. Ces soins, prescrits par Ridnir Tetch, sont les mêmes que vous avez la fièvre ou une indigestion.

On peut se questionner sur l'opportunité de nommer un Morné médecin. Après tout, un péquin qui croit que le secret du Multivers est qu'il n'y a pas de secret, que la folie qui vient avec l'acceptation complète de cet absolu manque de direction est la chose la plus rationnelle qui puisse vous arriver – et bien, ce genre de personne n'est pas la mieux placée pour vous soigner.

Ridnir Tetch (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 9/ Morne Cabale/ Neutre Mauvais) n'est pas seulement médecin, il est aussi membre à part entière de la Morne Cabale. En tant que chef de l'Infirmierie des Esprits Las, il supervise le traitement de douzaines de patients chaque mois. Et si loin qu'on se rappelle, on n'a pas souvenir que le sort d'un seul de ses patients l'ait empêché de dormir. De l'empathie pour des victimes souffrantes ? Une larme pour un vieil homme agonisant ? Pas pour Tetch.

Comme les enfants aiment à observer ce qui arrive quand ils arrachent les ailes d'un papillon, Tetch aime

à empaler, découper, déplacer les organes de ses patients, juste pour voir ce qui va se passer. S'ils vont mieux, tant mieux. Sinon, tant mieux aussi. Tetch a toujours de nouvelles techniques à expérimenter. Et il a beaucoup de « papillons »...

Comme ses parents ont été tués par un clerc incompetent quand il était jeune, Tetch n'utilise pas ses capacités de prêtre pour soigner. Il croit que toutes les pathologies peuvent être guéries par la manipulation du corps. Il faut juste savoir où couper, où arracher, où tordre. Des rumeurs circulent selon lesquelles Tetch serait financé par des Marqués fortunés du Quartier des Gratte-Papiers qui espèrent profiter de toutes les découvertes médicales que le médecin en chef pourrait faire.

Tetch mesure près de 2m10, il est aussi fin qu'un fil et il a une tignasse blonde grisonnante ainsi que des yeux ressemblant à des pois noirs. Il porte une blouse tachée de sang qu'il refuse de laver ; il considère ces tâches comme le symbole de ses années d'expérience. Il parle en murmurant et à moins qu'il soit en train d'essayer d'amadouer un patient récalcitrant pour qu'il entre en salle d'observation, il ne sourit jamais.

L'infirmerie est un bâtiment sur trois étages qui se situe à mi-chemin entre le Billot du Boucher et le Garde-Manger d'Allesha. Les gens qui viennent pour la première fois dans la Ruche devraient faire attention à cet endroit. Si l'un de leurs amis venait à disparaître, il y a de bonnes chances pour qu'il ait été admis à l'Infirmerie.

L'intérieur de l'Infirmerie des Esprits Las est fait de blocs de granite gris, le sol est couvert de céramiques noires et porte des marques. Des barreaux de fers bloquent toutes les fenêtres et les portes sont renforcées de la même façon.

La salle la plus attractive de l'infirmerie, la réception, a des murs faits de bois de chêne, une porte de bois poli et un secrétaire demi-elfe assis derrière un bureau de marbre blanc. Il s'adresse aux patients entrant et relaie les informations à Tetch via un aide administratif. Généralement, seules les créatures extraplanaires d'origine inconnue, les êtres particulièrement vicieux et les ennemis de Tetch sont refusés à l'entrée.

La salle d'attente pue la sueur de douzaines de patients entassés sur le sol de pierre. Il arrive qu'il faille attendre une journée entière avant d'être

examiné dans une salle d'observation. Les patients qui meurent pendant l'attente sont emmenés par la porte de gauche et jetés dans la rue pour que les récupérateurs les ramassent.

Une fosse de 6 mètres de diamètre pleine d'eau brune sert de baignoire. Les patients dégueulasses doivent prendre un bain avant d'être amenés dans une salle d'observation. Les auxiliaires changent l'eau de temps en temps avec celle de la mare des ossements.

Les patients sont examinés dans de petites pièces, chacune contenant une plate-forme de bois couverte d'une couverture élimée (pour le patient) et d'une chaise de bois (pour Tetch). Un petit meuble dans chaque salle contient des couteaux, des aiguilles et autres outils. Dans le coin, il y a un baquet d'eau et des chiffons pour ne pas mettre de sang partout.

Des tables de bois entières sont couvertes d'équipement de dissection dans le laboratoire, où l'on peut aussi voir beaucoup d'ossements humains. Le mur de gauche abrite des étagères pleines de jarres et de bocaux remplis d'organes humanoïdes (cerveaux, coeurs...) Les étagères de droite contiennent des cages pleines de rats et de grenouilles. Tetch s'entraîne ici à diverses techniques chirurgicales et pratique aussi ses autopsies.

Dans la salle de chirurgie, les patients sont attachés à une plate-forme de pierre surélevée. Tetch attache des cordes à des anneaux de métal au mur jusqu'aux membres du patient et passe ensuite à l'action. Sur une table de bois reposent ses rasoirs, ses aiguilles, bistouris et autres pinces. A côté de cette table, il y a un panier de raisin, sa seule nourriture durant ses marathons chirurgicaux (on raconte qu'une fois, quelqu'un avait remplacé le raisin par des mouches mortes ; Tetch ne sembla pas s'en apercevoir, ou si ce fut le cas, il n'eut aucune réaction).

Tetch a un arrangement avec les Viandes d'Orsmonder, qui lui fournissent 25 kilos de restes de viande chaque jour (au choix d'Orsmonder : du cheval, du chat, du chien, du rat,...) ; il les paye la moitié du prix normal. A partir de cette viande à la qualité douteuse, l'équipe de cuisiniers prépare la nourriture pour les patients et le personnel.

De petits trous creusés dans le sol des salles de repos des infirmiers permettent aux membres de l'équipe d'observer et de s'amuser aux dépens des

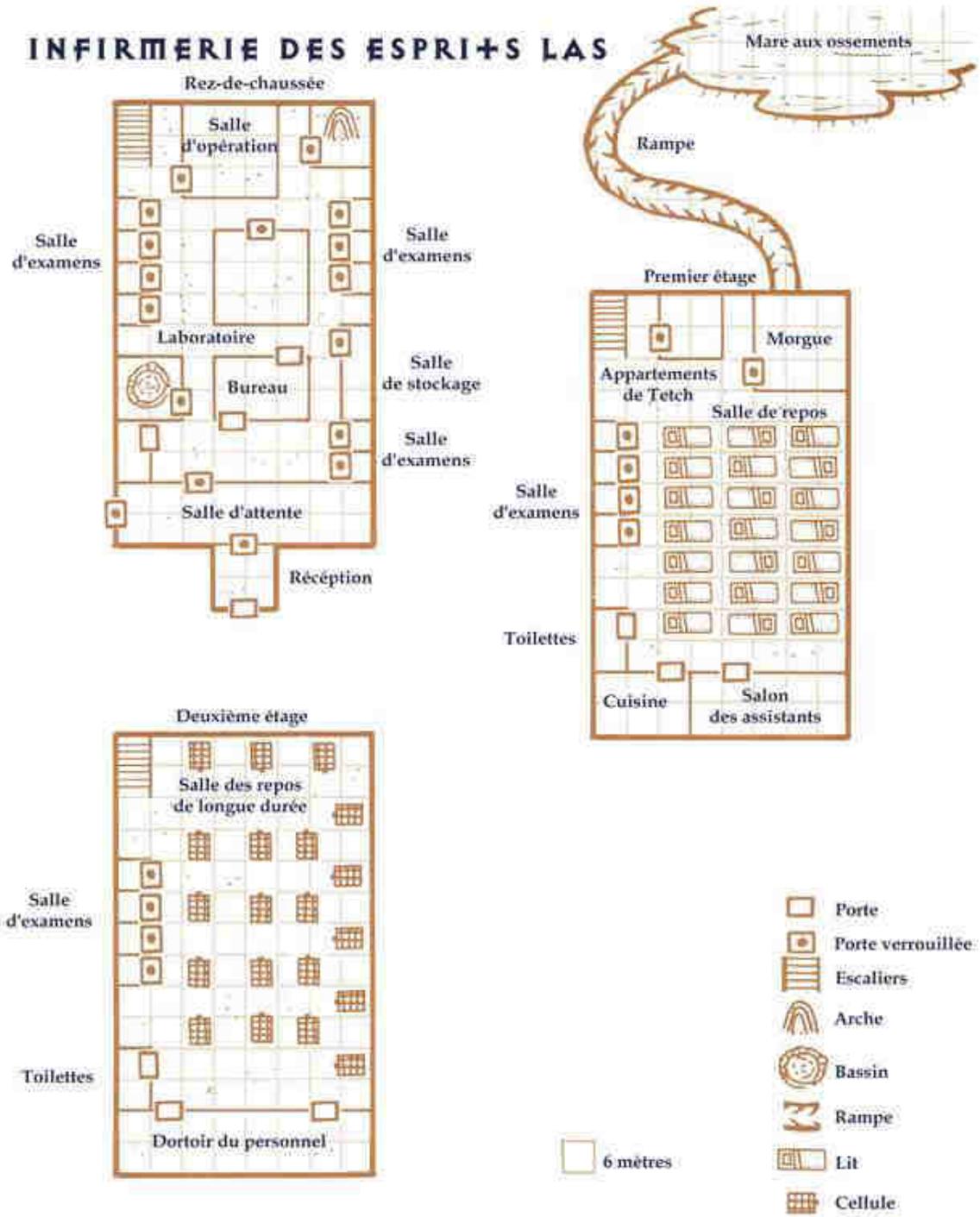
gens en bas. La plupart des auxiliaires sont des hommes ou des femmes humains ne dépassant pas le niveau 1. Il y en a six qui font les trois huit.

La récupération à l'infirmierie des esprits las se fait couché sur un lit fait d'une plate-forme de bois. La plupart des patients, à cet endroit, sont attachés par des cordes, des sangles de cuir ou des chaînes de métal (pour leur propre sécurité, bien entendu).

Les quartiers de Tetch sont meublés d'un lit d'airain avec un oreiller et un matelas de plumes, un

bureau en bois poli, une table de chevet en marbre et des rangées d'étagères en bois. Le plus haut tiroir du bureau contient un double de toutes les clés des portes de l'infirmierie (Tetch en transporte un autre avec lui tout le temps).

Les infirmiers stockent les corps des patients décédés dans la morgue. Une fois par jour, Tetch examine les cadavres et marque leurs nuques avec du charbon ; les corps avec une barre sont ramenés au labo pour subir d'autres examens. Les auxiliaires font glisser les « deux fois marqués » en bas d'une longue



rampe dans la Mare aux Ossements. A l'occasion, il arrive qu'un cadavre se coince dans la rampe et qu'un infirmier soit obligé d'aller le décrocher et de remonter jusqu'à la morgue.

La mare fétide de près de 50 mètres de diamètre et 10 mètres de profondeur est remplie d'une eau de pluie brune et des restes d'un nombre incalculable de cadavres.

### ..... Ridnir Tetch

**Ridnir Tetch, mâle humain, prêtre niveau 9, Planaire, Morne Cabale, humanoïde de taille M ; FP 9 : DV 9d8, pv 38; Init +0 ; VD 9m ; CA 12 (pris au dépourvu 12, contact 10); attaque au corps-à-corps +7/+2 (scalpel, 1d4+1, 20/x3) ; Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants ; Particularités : capacités de faction, domaines ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NM.**

**Jets de sauvegarde :** réflexes +3, vigueur +6, volonté +11.

**Caractéristiques :** force 12, dextérité 10, constitution 10, intelligence 14, sagesse 16, charisme 14.

**Compétences :** art de la magie +12, bluff +4, concentration +10, connaissance (mystères) +13, connaissance (religion) +13, diplomatie +16, premiers secours +8, profession (chirurgien) +8, psychologie +5.

**Dons :** prestige, préparation de potions, extension de durée, dispense de composantes matérielles, volonté de fer.

**Sorts** (6/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 2+1/ 1+1, NLS : 9, DD 13+niveau): 0ème niveau : *détection du poison, détection de la magie x2, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels, stimulant* ; 1er niveau : *compréhension des langages (d), bouclier de la foi, frayeur, injonction, regain d'assurance, sanctuaire* ; 2ème niveau : *augure, immobilisation de personne, silence, zone de vérité, soins modérés, endurance de l'ours (d)* ; 3ème niveau : *malédiction (d), panoplie magique (a), animation des morts, dissipation de la magie, protection contre les énergies destructives* ; 4ème niveau : *détection du mensonge (d), immunité contre les sorts, ancre dimensionnelle* ; 5ème niveau : *débilité (d), colonne de feu*.

**Domaines :** Souffrance\* (*contact douloureux* 1/jour, jet de toucher au contact, en cas de succès, la victime a -2 en force et dextérité pendant 1 minute, cela n'affecte pas les créatures immunisées aux critiques), Pensée\* (+2 en bluff, diplomatie, psychologie)

\*Domaines du Compendium Arcanique.

**Possessions :** scalpel, scie, marteau et burrin, blouse tâchée de sang, blouse propre, petites lunettes, toque blanche.

**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.

## 13. La Maison d'Abigaëlle



Abigaëlle est une vieille Homme-Poussière qui ne paye pas de mine. Elle est grosse, la soixantaine passée, et toujours vêtue de sa toge d'Homme-Poussière. Elle vit dans une cahute au nord de la Morgue, où elle a travaillé comme embaumeuse pendant pas mal d'années. Sa maison n'est pas plus grande qu'une chambre de bonne, et quand elle reçoit un client, de toute manière, on est à l'étroit. Le mobilier est sans prétention, et il y a plusieurs niveaux d'étagères qui lui servent à entreposer aussi bien les produits finis que ses ingrédients.

Abigaëlle est connue pour vendre toutes sortes de baumes et de potions, y compris les très célèbres *charmes de caillot* (rend 9 Pv), de *sang* (rend 24 Pv), et de *cœur* (rend 36 Pv). Elle est l'une des seules personnes à Sigil à connaître leur mode de préparation et elle a beaucoup de clients. Par ailleurs, les gens du coin la font parfois venir comme sage-femme et elle ne refuse jamais une telle mission.

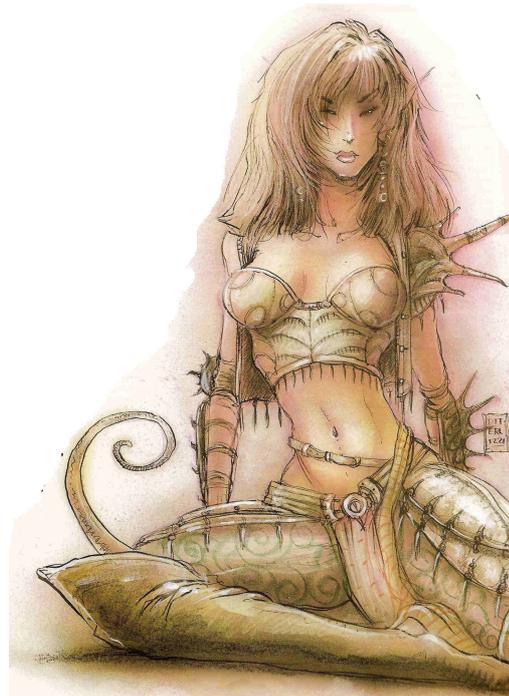
Ce que les clients ne savent pas, c'est que la plupart des ingrédients qu'elle utilise sont des restes de cadavres. Les célèbres charmes tirent leur nom de ce dont ils sont extraits et si les gens savaient qu'ils nécessitent des restes de morts (souvent humains), il est probable que plus d'un cesserait d'en consommer. Abigaëlle se fournit à la Morgue, puisque elle a des amis qui y travaillent toujours et qu'il faut bien faire quelque chose des fluides et organes qu'on extrait du corps pour l'embaumement. Si Abigaëlle est toujours partante pour pratiquer des accouchements, c'est qu'en récupérant le placenta, elle réalise des *potions de grand soin*.

Abigaëlle fabrique les charmes et potions à hauteur de 4 par jour, et elle a rarement plus de 10 potions ou charmes de soins d'avance.

Le problème majeur d'Abigaëlle et la raison pour laquelle malgré son commerce, elle ne gagne pas d'argent, c'est qu'elle se fait racketter par quelques fiers-à-bras de l'Académie des Vrais Guerriers (école d'escrime du Bas-Quartier). L'un d'entre eux a eu cette idée il y a près de 5 ans. Depuis, ce dernier a été envoyé à la Guerre Sanglante et y est mort, mais ses camarades ont pris le relais et c'est devenu une coutume (une espèce de rite initiatique) parmi les nombreuses brimades que ces « vrais guerriers » font subir aux bougres de la Ruche. Hormis le problème financier, la terreur dans laquelle vit Abigaëlle fait qu'elle a abandonné sa quête de la Vraie Mort.

#### 14. Le Douôte-Six

L'histoire du bordel du double-six est liée à celle de la famille Garianis depuis déjà plusieurs années. Depuis que le père, Friar Muriov, a annexé cette portion de la Ruche à « son » territoire il y a vingt ans, cette maison de passe verse le prix de son « assurance » à la famille. Le bordel n'avait alors pas de partie salle de jeu et s'appelait « le Téton Humide » (tout un programme). Le patron était un énorme ogre



à la réputation sulfureuse nommé Trunfeld. On le soupçonnait d'enlever les filles qu'il prostituait, de les cogner pour les motiver, de battre à mort les fuyardes et de les déguster crues en présence de toute la maisonnée. Ce terrifiant patriarche était aussi un revendeur de drogues et pas mal des filles qui travaillaient pour lui tournaient aux substances illicites pour se déconnecter un peu de la réalité.

A cette époque, les Garianis, qui se contentaient de ramasser l'oseille, n'avaient rien à y redire, mais ce qui brisa ce négoce devenu routinier, ce fut Isabella Garianis, la fille préférée du parrain.

Isabella avait toujours été belle. Depuis toujours, sa position de préférée lui avait donné une espèce d'orgueil et de suffisance qui la mettaient dans une position de force face au reste de la famille, mais aussi de ses amants et courtisans (très nombreux au demeurant). N'ayant pas beaucoup de limites, et à l'insu de ses parents, elle participait à des soirées privées toujours plus délurées, où elle usait de son corps comme de la meilleure monnaie d'échange pour connaître l'ascension sociale vers la noblesse du Quartier de La Dame. Cette envolée aurait probablement réussie si Isabella n'avait pas pris goût à l'opium, qu'elle avait découvert (parmi d'autres drogues) dans ces nuits de folie. La drogue prit de plus en plus d'importance dans sa vie et elle abusa longtemps de la fortune de ses nombreux amants pour satisfaire son vice. Peu à peu, son addiction l'usa

physiquement et elle commençait à être rejetée des soirées seigneuriales. C'est à cette époque qu'elle rencontra l'ogre Trunfeld au domicile parental. Celui-ci était venu payer l'assurance à la famille ; habitué aux drogues, il sentit tout de suite les symptômes de l'addiction chez Isabella et il la pris à part pour lui proposer un deal.

Dans un premier temps, la belle coucha avec l'ogre pour avoir ses doses, mais petit à petit, celui-ci la poussa à se vendre à ses meilleurs clients... En quelques semaines, il en fit sa prostituée mystérieuse, la plus prisée et la plus chère. Et Isabella, incapable de refuser quoi que ce soit à cet ogre qui pouvait la fournir, vendit son corps des centaines de fois. Trunfeld était ivre d'une joie malsaine à l'idée qu'en baisant la fille de ceux qui le ponctionnaient, en la réduisant à l'état de loque, c'est tout le clan qu'il humiliait.

Mais la rumeur de ce qui se passait parvint bientôt jusqu'à certains membres de la famille et le parrain fut mis au courant. Les Garianis firent une descente au « Téton Humide » et ils découvrirent la vérité. Trunfeld fut littéralement massacré. Il fut torturé et frappé pendant des heures, et quand il fut jeté dans le Fossé, il ne restait de lui plus qu'un énorme morceau de chair sanguinolante. Il ne mourut pas, mais on l'appela dès alors Trunfeld « Trois-Dents » et aujourd'hui, il dirige « Le Billot du Boucher ».

On ne sait pas ce qui s'est dit lors de l'entretien qu'Isabella eut à l'époque avec son père, mais depuis, elle dirige le bordel qu'elle a renommé « Le Double-Six ». C'est probablement une concession qu'elle a fait à son père si le bordel a maintenant une salle de jeu qui attire pas mal de gens. C'est peut-être aussi une concession si Isabella s'occupe maintenant de la gestion et qu'elle ne se prostitue plus elle-même. A ce qu'on dit, elle consomme toujours pas mal d'opium même si les choses semblent changer lentement. Isabella semble s'être lassée des hommes, ce qui la rend plutôt blasée. Suffisamment pour recruter et « inciter » à la prostitution tout un lot de jeunes filles de races et d'origines variées (souvent des pauvres filles qui peuvent faire là un peu d'argent).

Quoi qu'il en soit, le « Double-Six » est maintenant totalement aux mains des Garianis, et les videurs sont des gars du clan. Erik, un gigantesque minotaure, est suffisamment effrayant pour éviter les débordements, mais Antonin Garianis passe parfois, et le mage Vivi y a

une chambre. On dit d'ailleurs qu'Isabella se serait amourachée de cette petite créature magique qui n'a même pas d'appareil reproducteur. En tout cas, cela semble avoir pas mal changé cette femme qui a maintenant la trentaine. Elle a avec lui une relation très « intellectuelle » et cela semble l'avoir apaisée.

## 15. Le Laboratoire de Deffa

### *Voie Hacov*

Si vous avez de bonnes oreilles, vous pourrez distinguer une terrible cacophonie dans la Ruche (enfin, une cacophonie qui couvre les autres). Si vous vous approchez de la source de ce bruit et que vous êtes pas suriné en cour de route, vous arriverez à un monstrueux entrepôt appelé « le Laboratoire de Deffa ». Lorsque vous y entrerez, si le son ne vous azimute pas, vous rencontrerez Deffa Levier de Vitesse, une gnome bricoleuse de Krynn, au beau milieu de toutes ses créations.

Il y a quelques années, Deffa a quitté ses frères et sœurs pour découvrir quel serait l'œuvre de sa vie. Elle avait de grandes ambitions et souhaitait découvrir et étudier quelque chose qui changerait la vie de son peuple. Mais elle ne savait pas ce que ce serait.

Elle est tombée sur un portail par accident avant que les portails de Krynn ne soient fermés. Et elle s'est trouvée au milieu de la plus grande machine de toute la création, à savoir Méchanus. Elle est instantanément tombée amoureuse de ce plan et a commencé à démonter, bricoler et examiner chaque aspect de Méchanus, afin d'apprécier comment la Loi se crée.

Malheureusement, le goût pour le bricolage n'est pas universel et elle s'est directement attirée la colère des modrones, des Greffiers, et de toutes les créatures de la Loi. Elle n'a pas seulement fourré son nez dans les affaires des autres, mais elle a aussi travaillé à améliorer Méchanus, ce qui n'a provoqué que Chaos et dégâts. Elle a donc été forcée d'émigrer vers Sigil, où elle continue ses recherches, oublieuse de la confusion que la fidélité à ses principes a causé sur Méchanus.

En tant que bricoleuse gnome, Deffa peut passer 10 heures, dépenser 10 sacs de jonc et remplir 10 salles de matériel pour créer une machine qui fera quelque chose que le péquin moyen peut faire en une minute. Elle instille le chaos dans n'importe quelle

machine ou mécanisme qu'elle construit. Heureusement pour elle, les Xaositectes de la Ruche aiment tout ce qu'elle fait, comme ils représentent le désordre. Les Chaoteux ont déjà essayé de saboter l'un de ses projets et ils se sont aperçus que tout ce qu'ils faisaient améliorait la machine. Maintenant, il y a toujours un Chaoteux dans le laboratoire de Deffa, présent pour apprécier l'anarchie mécanique, mais ignorant tous les travaux de la gnome portant sur la Loi.

L'entrepôt a plus souffert de la main de Deffa que de n'importe qui d'autre dans la Ruche. Des morceaux de murs pendent entre les machines détraquées. Les machines de Deffa occupent déjà tout le rez-de-chaussée et la plupart du sous-sol. Plusieurs parties du sol ont été déconstruites pour laisser passer les tuyaux et autres parties de machines du rez-de-chaussée au sous-sol. Faites donc attention en y marchant à éviter les trous qui apparaissent entre les rouages.

## 16. Le QUARTIER des Gobelins

### *Voie des Crânes de Chiens*

Durant la journée, les rues sont vides. Vous n'y pourrez apercevoir que des ombres furtives. Durant la nuit, par contre, ça devient nettement plus vivant. Les attrapeurs de rats gobelins rôdent dans les rues avec leurs filets et leurs pièges, pendant que les maçons cherchent des moyens originaux de renforcer les bâtiments qui chancellent. La rue centrale débouche sur une sorte de marché avec des shamans gobelins vendant bibelots et grigris, ainsi que des marchands de la même engeance proposant tout ce qu'ils ont sous la main.

Et puis il y a la nourriture, avec ses odeurs épicées, s'échappant des cheminées de cuisine, que l'on trouve à tous les coins de rues. Une vie de pauvreté a appris à ces peaux vertes comment tout rendre comestible – tout. La gastronomie gobeline est une expérience qu'aucun Sensat ne devrait manquer. Demandez l'Ok'Tre'B Cendre (c'est l'assiette avec la sauce verte), mais pour l'amour du ciel, ne demandez pas ce qu'il y a dedans ! Dites-vous simplement qu'il y a des gens pour payer les attrapeurs de rats.

On dit sur le Plan Primaire que les gobelins n'utilisent aucune forme de sanitaires et que leur habitat a toujours une odeur fétide. Mais dites-moi, comment

seriez-vous si vous viviez toute votre vie dans une caverne?

Comme la plupart des ghettos, le Quartier des Gobelins est une ville à l'intérieur de la ville. Les gobelins ont gardé bon nombre de leurs vieilles coutumes du Plan Primaire. Pour un sicilien, ils s'habillent bizarrement, parlent de façon incompréhensible et se comportent étrangement. Entre eux, ils parlent à un débit très élevé dans leur langue d'origine. Lorsqu'ils communiquent avec les autres, leur commun des plans a un accent à couper au couteau. Un matois avisé ne se découragera pas pour autant de visiter ce quartier. Premièrement, eux comme leur quartier sont extrêmement propres – ce qui est plutôt inhabituel pour la Ruche. Deuxièmement, c'est l'une des quelques zones de la Ruche où il existe des égouts qui fonctionnent. Les maçons gobelins n'y sont pas pour rien, comme ils ont creusé et nettoyé pour réhabiliter les tunnels des égouts sous leur quartier. Oubliez tout ce que vous savez sur les gobelins et faites un tour dans le Quartier des Gobelins. Il se situe à la limite de la Ruche, le long de la Voie des Crânes de Chien. Vous comprendrez vite pourquoi cette rue porte ce nom ; les gobelins peignent des crânes de chiens aux couleurs criardes et les accrochent à des piques un peu partout dans le quartier.

Et troisièmement, ces gobelins sont plus hospitaliers que leurs cousins qui rôdent dans les Scories. La chanson dit que les gobelins de la Voie des Crânes de Chien sont des hérétiques pour leur peuple, et qu'ils ont fui les persécutions de leur Monde Primaire. Ils ont assurément des rituels religieux étranges : six fois dans la nuit, ils louent la gloire de leur dieu en une chanson qui résonne comme une cacophonie pour quelqu'un de l'extérieur. Ça ressemble à des cris stridents aux oreilles des non-gobelins, mais ça peut vous sauver la vie dans la Ruche, si vous êtes perdu en pleine nuit – suivez les hurlements et vous arriverez bientôt dans ce quartier relativement sûr.

*“Les gobelins n'ont pas besoin de manger beaucoup, mais ils tuent pour le plaisir”,* disait un ethnologue primaire. Je connais une race qui correspond à cette description dans la Ruche, on les appelle les « humains ».



Voie Mesquine

Le Médium Heureux est une petite cabane délabrée, avec une pièce, une table et un lit à l'intérieur. Exzema Galeuse y vit. C'une gueunaude possédant le don de prédire le futur. Elle mène une humble vie de voyante. La manière dont elle a obtenu cette capacité est inconnue mais la vieille Exzema a une bien étrange manière de révéler le futur aux gens.

Voyez-vous, la plupart des diseuses de bonne aventure savent qu'elles ne doivent pas apprendre de mauvaises nouvelles aux gens, parce que c'est mauvais pour le business et tout ça... Mais Exzema se délecte justement de prédire toutes les saloperies qui vont arriver aux gens. Elle vit pour ça, et elle renvoie méchamment de sa cahute ceux dont le futur s'annonce trop rose. Elle leur crache qu'ils n'auront qu'à revenir quand ça ira moins bien. Lorsque Madame Galeuse vous lit l'avenir, un sourire sinistre lui traverse le visage et plus elle perçoit de mort et de désolation, plus elle exulte et ricane, ce qui n'est pas particulièrement rassurant.

Elle aime rendre ses clients nerveux sans pour autant mentir. Aussi, fait-elle des prédications assez vagues. Si elle voit que vous allez affronter un glabrezu et qu'il va vous décapiter, elle pourra vous annoncer : « Je vois un tanar'ri, une hache qu s'abat, et du sang qui coule. Si vous allez dans les Abysses, vous trouverez la mort. »

Les clients ne savent jamais s'il s'agit de leur mort ou celle de quelqu'un d'autre. Exzema est la seule voyante à prédire les événements tragiques, et c'est vraiment la seule raison qui fait qu'on la consulte.

### A la sortie de la Rangée des Mouroirs

A la sortie de la Rangée des Mouroirs, entre la boucherie Flyspecks et l'auberge du Chacal Rieur, il y a une allée à nulle autre pareille.

Dans la saleté de ses haillons, y vit un clerc vraiment unique. C'est un céleste, un orque Céleste!

Comment une créature si barbare de l'Achéron a pu devenir si courtoise et gentille ? Lorsqu'il était primaire, dans une vie antérieure, Gruk était pacifiste. On dit que ça lui a vallu 10000 coups de fouets et que pendant son calvaire, il n'a jamais essayé d'attaquer ou de se défendre de ses tortionnaires, fidèle qu'il était à ses idéaux. Aucune punition ne pourrait le forcer à être violent. Mais un jour qu'il prit la défense de ses camarades opprimés par le chef orque, il fut tué par celui-ci.

Lorsqu'il mourut, la bonté de Gruk en fit un Céleste. Il choisit cette allée de la Ruche alors que les siens évitent plutôt ce coin. Après tout, il pensait bien que c'était son rôle que de prêcher depuis le cœur des ténèbres, là où l'on aurait vraiment besoin de lui. Il est donc guérisseur, prêcheur et accessoirement un ami fidèle sur lequel on peut compter. Il m'a aidé plus d'une fois.



### 19. L'Entrepôt

#### Sur la Rue de la Péronnelle

Au fin fond de la Ruche se trouve un entrepôt, l'une des constructions les plus étranges et énigma-

tiques de Sigil. Personne ne sait vraiment ce que c'est, qui l'a construit et le rôle qu'il joue. De l'extérieur, l'Entrepôt est un bâtiment de bois de deux étages on ne peut plus banal, eu égard aux standards de ce type de bâtisse. A l'intérieur, c'est une autre affaire !

Les dimensions y sont complètement différentes de celles de l'extérieur, comme s'il s'agissait d'un gigantesque *sac sans fond*. En fait, à l'intérieur, l'Entrepôt paraît être infini. Peut-être est-ce à cause du décalage entre intérieur et extérieur ? Peut-être que toute personne qui entre est rétrécie pour faire une taille infiniment petite et revient à sa dimension normale en sortant ? Nul ne saurait dire. Il y a une seule porte et même si l'Entrepôt semble être fait de bois, il est invulnérable et impénétrable.

Ce bâtiment est rempli de tas de camelote : des boutons de toutes les formes et de toutes les couleurs, des boucles, de la petite monnaie en provenance de tout le Multivers, des piles de papier (de la carte au trésor à la liste de courses, écrites dans des dizaines d'alphabets et des milliers de langues). Vous y trouverez des clés de toutes les tailles et de toutes les matières, des restes de nourriture, des couteaux, des vieux bijoux, ... Aucun objet de l'Entrepôt ne mesure plus de 10 centimètres de long. Et c'est comme s'il en apparaissait toujours de nouveaux. A chaque fois que vous vous retournez, le contenu des tas de l'Entrepôt a changé.

La plus populaire des explications sur ce que sont tous ces trucs et l'endroit d'où ils viennent est que l'Entrepôt est l'endroit où tous les objets perdus du Multivers atterrissent. "*Où est cette satanée boucle d'oreille ?*" – "*Je croyais avoir rangé cette chaussette là*" – "*Personne n'a vu mon briquet ?*"

Comme on y trouve de nombreuses composantes de sorts et clés de portails, une autre théorie est que l'Entrepôt est l'endroit où ces objets atterrissent quand votre sort est lancé ou votre portail ouvert. Evidemment, cette théorie ne repose sur rien.

Si pour une raison quelconque, vous avez besoin d'un objet, vous pouvez toujours essayer de faire un tour ici. Il y a à peu près 10% de chances (non cumulatives) par heure de trouver ce que vous cherchez (modifiés par la rareté de l'objet en question). Cela dit, vous avez aussi 5% de chances par heure de vous perdre complètement et irrémédiablement. Le corps de nombreux aventuriers ont été trouvés dans les montagnes de dés à coudre, de pelottes de ficelle et de pots de cire...

Les gens un peu avisés savent qu'il ne faut pas entrer dans cet entrepôt et peu sont ceux qui ont un jour trouvé quelque chose de directement utile dans ce fatras.

## IV. Le Quartier des Gratte-Papier

C'est ici le domaine des bureaucrates, des scribes, des sages et des érudits. La vie y est paisible et sans surprises – disons plutôt sans trop de surprises. Le Quartier de La Dame est sans nul doute le plus prestigieux, mais les habitants du Quartier des Gratte-Papier affirment fièrement que c'est le leur qui permet à la ville de fonctionner.

Et ils ne sont pas très loin de la vérité. Leur quartier abrite les Archives et la Chambre des Orateurs, qui sont les instruments et la voix de la vie quotidienne de Sigil. Sans eux il n'y aurait pas de lois, pas de titres de propriété, pas de liste des citoyens, pas de tenue à jour des dettes, pas de casiers judiciaires et pas d'impôts (rien d'étonnant à ce que le reste de la ville les considère avec mépris) !

Le Quartier des Gratte-Papier s'efforce de coller à la « normalité ». Ses rues sont surveillées par des patrouilles et ses bâtiments bien entretenus. Il y a ici moins de duplicité que dans le Quartier de La Dame et moins de danger que dans la turbulente Ruche. Les arpenteurs des Plans Inférieurs ne s'aventurent guère dans le quartier, mais les Primaires et les visiteurs originaires des Plans Supérieurs le font souvent ; et leur présence ajoute encore à la sécurité du lieu. Certains pourraient dire que le Quartier des Gratte-Papier est ennuyeux ; mais justement c'est sa tranquillité qui attire les bougres à la recherche d'un peu de calme pour la nuit.

On trouve dans le Quartier des Gratte-Papier nombre de marchands, de prêteurs sur gages, d'importateurs de biens exotiques, d'intermédiaires, de sages, de magiciens, de prêtres et d'employés. Tous ces gens s'efforcent de vivre une existence paisible ; ils sont généralement en bons termes avec leurs voisins mais ne se mêlent pas de ce qui ne les regarde pas. Des personnages plus mystérieux, mais favorisant un environnement calme se mêlent parfois à eux : mercenaires entre deux campagnes, devas déguisés, ou même voleurs solitaires qui apprécient la quiétude de l'endroit.

*« Voici le rapport méticuleux de tout ce qu'il y a à comprendre dans les livres qui traitent de ce quartier – et tout ce qu'ils omettent. »*

*Le Quartier des Gratte-Papier est l'épicentre de la bureaucratie sigilienne et un phare de culture, niché entre le Quartier du Marché, celui des Guildes et la Ruche. Il ne pourrait pas être plus différent de ses voisins. Là où la Ruche est chaotique, le Quartier des Gratte-Papier est ordonné. Là où le Quartier du Marché prône la compétition, le Quartier des Gratte-Papier valorise la coopération. Là où la Ruche est dégueulasse, le Quartier des Gratte-Papier est extrêmement propre – en tout cas pour la plus grande partie.*

*Les rues sont scrupuleusement parcourues par des patrouilles et restent calmes. On prévient toute forme de conflits. Les Marqués considèrent les Archives comme le pivot du quartier ; après tout, c'est leur quartier général. C'est le centre financier et en même temps une gigantesque concentration de secrets et d'informations. C'est ici qu'est rédigée L'Histoire Secrète de Sigil, l'ultime version de l'histoire des Marqués. La Salle des Fêtes, quartier général de la Société des Sensations, est un hommage géant à la popularité de cette faction et à son goût pour les arts. La Chambre des Orateurs, quartier général du Signe de l'Un, symbolise assez bien les échanges d'idées qui caractérisent cette faction.*

*Il y a pas mal d'endroits où il est de bon ton de railler les fonctionnaires de ce quartier. C'est vrai qu'ils encouragent la conformité, mais ils ne sont pas complètement bornés. Ils insistent aussi sur la responsabilité individuelle, mais pour autant, ils ne manquent pas de compassion. Et c'est aussi vrai qu'ils sont pragmatiques et qu'ils se fixent des objectifs, mais ça ne signifie pas qu'ils soient insensibles aux besoins des gens.*

*Ce qui est sûr, c'est que sans le boulot qui est fait ici, Sigil tomberait dans l'anarchie. Qui protégerait le droit à la propriété ? Qui appliquerait les prises de décisions du pouvoir politique ? Qui collecterait les taxes pour construire des monuments à nos héros ? »*

Konnor l'Arrogant,  
membre des Escortes.

S'il fallait un mot pour décrire la philosophie du Quartier des Gratte-Papier, ce serait... *l'ordre*. Il ne se



manifeste pas seulement dans l'attitude des citoyens – par exemple le respect de la hiérarchie – mais dans l'apparence même du quartier. Les rues du secteur des Administrateurs sont astiquées

chaque jour. Les statues des dignitaires sont nettoyées au savon et rincées à l'éponge. Les égouts sont débarrassés du lierre-rasoïr qui pourrait boucher ses conduits.

L'ordre, bien sûr, est aussi une conséquence de la loi. Et nulle part à Sigil les lois ne sont plus strictement appliquées – excepté dans le quartier général de l'Harmonium. Les patrouilles de l'Harmonium peuvent se vanter d'une centaine d'arrestations par nuit, la plupart pour irrespect des règles, flânerie ou conspiration. Les gardes privés ont la prérogative d'arrêter et de « réprimander » physiquement ceux qui sont suspectés d'en vouloir aux élites du quartier.

Le Quartier des Gratte-Papier s'enorgueillit de ses politiques progressistes vis-à-vis à la peine de mort (dans la plupart des cas, une exécution doit être précédée d'un procès équitable) et au libéralisme économique (les marchands peuvent faire leurs négociations sans interférences de la sphère politique). Même si tout cela correspond normalement aux prérogatives des Cours de Justice du Quartier de La Dame, le Quartier des Gratte-Papier peut se vanter d'avoir grandement participé à l'application de ces édits.

D'autres lois du genre sont actuellement en discussion à la Chambre des Orateurs, comme par exemple :

-L'Acte d'Uniformité Architecturale, établissant les couleurs autorisées pour chaque type de bâtiment d'un quartier.

-L'Acte de Relogement des Indigents, permettant la collecte de fonds pour acheminer des wagons pour obliger le déménagement des citoyens en voie de paupérisation vers la Ruche, où « *ils pourront se sentir plus dans leur élément* ».

-L'Acte de Régulation des Tenues Vestimentaires, qui établit les standards de mode pour les travailleurs et qui propose des sanctions pour les contrevenants.

Aucune de ces propositions n'est devenue une loi. Mais les débats continuent, peut-être pour des années ou des décennies. Une décision mûrement réfléchie est toujours meilleure que si elle est prise à la hâte.

Un visiteur de ce quartier ne devrait pas le juger trop durement. Il ferait mieux de méditer sur cette phrase que l'on attribue à un collaborateur du factol Sombrebois des Marqués : « *celui qui manie l'épée sert sa communauté avec courage, mais lui qui manie la plume la sert avec élégance !* »

Un péquin normal n'aura que peu de difficultés à parcourir ce quartier, du moment qu'il reste sur les rues principales. Même si un affranchi doit toujours garder un œil sur les voleurs et les détousseurs, le nombre de porte-lumières disponibles dans ce quartier rend les agressions malaisées sur l'avenue de la Rosée de Cristal, l'artère principale de ce quartier. La route Hull et la rue du Thé, même si elles ne sont pas aussi bien éclairées que l'avenue principale, sont pleines de lascars prêts à vous aider à trouver votre chemin.

Les gens qui veulent investir un peu d'argent devraient engager un rabatteur. Les plus serviables se trouvent sur la rue Corneille ; à noter que la proportion de chevaliers de la gueuserie est moins grande chez les rabatteurs bariaures que chez les humains. A l'extérieur de la Salle des Fêtes, on peut louer des chaises à porteurs pour seulement quelques pièces de cuivre de l'heure. Les factotums servent de guides pour les membres importants des factions, et leur sont indiqués par la faction elle-même ; une pièce d'argent ou deux permet de s'assurer qu'ils seront tout à leur travail. Pour un voyage un peu ludique du quartier, on peut louer un taxi poney aux Transports de la Rue du Thé.

Par décret, les Cageux peuvent librement acheter une propriété ou construire leur maison où ils veulent. Par tradition cependant, les gens de condition et de d'extraction commune ont tendance à se concentrer aux mêmes endroits.

A l'exception du secteur de Grès et de quelques zones un peu négligées dans le secteur des Travailleurs, le Quartier des Gratte-Papier est l'un des plus propres de Sigil, et l'un des plus calmes. Avec ses

impeccables pavés de granite blanc, la rue Rook, qui relie les Archives et la Chambre des Orateurs est l'une des plus attractives du quartier. Les cases les plus remarquables se trouvent le long de la large route de la Rosée de Cristal, celle qui va de la Salle des Fêtes aux Archives. Les résidents du secteur des Travailleurs ont peint la surface de granite de la Route de la Gousse en vert brillant et en bleu pour contraster avec les autres zones. Et justement, les taudis de la Rangée de Grès s'écroulent un peu plus chaque jour, ce qui contraste avec la Route de la Gousse. A côté du secteur des Administrateurs, la Rue du Thé propose toute une série de tavernes, d'étables bon marché et de prêteurs sur gages. Rabatteurs et écrivains publics vendent leurs services le long de la Voie du Ventchardon. Un tremblement de terre récent – ou, dit-on, un magicien en colère – a laissé la Rue Fièrè pleine de trous et d'ornières suffisamment grandes pour qu'une chaise à porteurs y tombe ; jusqu'à ce que les dabus aient terminés les réparations, il est préférable d'éviter cette rue.

Un visiteur venant dans la Quartier des Gratte-Papier cherchant quelque bibe ou un lit confortable aura un choix plus que large (si ici les armuriers et les forgerons sont rares, par contre, il ne manque pas d'auberges et de tavernes luxueuses). « La Larme du Marchandeur », une taverne qu'affectionnent les prêteurs et les propriétaires immobiliers, est faite de tables éclairées à la bougie, de petits renforcements dans les murs fermés par des rideaux et propose une bibe très onéreuse (un verre de vin de l'Elysée coûte 4 p.a.) ; les prix élevés attirent des gens qui cherchent plus des conversations d'un certain niveau plutôt que de la bibe. « Le Cœur de Fer », avec ses chaises métalliques et son cognac, est populaire auprès des Marqués, tandis que « la Lune Maussade », décorée de sculptures abstraites et de tapis en peau de chien, attire surtout des tieffelins. Encastré dans un angle du secteur des Administrateurs, « Les Yeux des Elysées » ne sert rien que de l'eau importée de Thalasia (1 p.o. le pichet, très légèrement parfumé au tilleul). « La Taverne du Vent Noir », décorée subtilement de tapisseries violettes et de panneaux de bois (dur, noir et veiné, en provenance de Krigala), impose un silence strict ; un bige qui parle se verra congédié d'un signe du doigt.

Un feu crépitant dans un immense brasero vous accueillera aux « Bras d'Heshter », une auberge à l'ambiance assez festive, tirant son nom de son

propriétaire, Eman Heshter ; du fait de sa position centrale dans la ville, l'auberge est presque toujours pleine, et Hesthter recommande de réserver un mois à l'avance. Les voyageurs petit budget devraient jeter un coup d'œil à « L'agneau Assoupi », une pension sans prétention où la chambre coûte 5 p.c. la nuit (prix qui inclus des bols de soupe de concombre gratuits). Les bariaures apprécieront « le Harnais de Velours » ; chaque chambre y comprend une auge à grains, une paillasse, et un baquet pour se laver. « L'Auberge de la Note Pleine » propose des chanteuses, des draps parfumés, et un menu de mets exotiques qui plairont aux gourmets.

## 1. Données générales

### ..... Bâtiments et rues

Des bâtiments administratifs et d'imposants édifices dominent ce quartier, alors que la partie résidentielle a des proportions quasiment aussi vastes. On trouve peu de petites maisons individuelles, et les rues sont presque toutes occupées par les offices de petits gratte-papier très affairés. Les rues sont propres et sûres, qu'elles soient larges et aérées ou étroites.

### ..... Les secteurs

**Le secteur des Administrateurs** : les conditions de vie varient considérablement entre les deux secteurs majeurs du Quartier des Gratte-Papiers. Alors que le secteur des Administrateurs est assez luxueux, celui des Travailleurs ne comporte que peu d'équipements. Quoi qu'il en soit, les deux sont assez bien entretenus. Les différences sont plus flagrantes pour ceux qui vivent là, beaucoup plus que pour les visiteurs.

Le secteur des Administrateurs est donc le foyer des élites. Officiels du gouvernement, professionnels influents et sages de renom vivent ici, entretenant des demeures magnifiques à grands frais. Leurs serviteurs et domestiques leur préparent à manger sur des cuisinières, vont leur tirer de l'eau de puits privés et leurs préparent des bains dans des baignoires de cuivre.

**Le secteur des Travailleurs** : les artisans, gratte-papier et autres travailleurs sont concentrés autour du secteur des Travailleurs, un pâté de maisons étriquées et d'établissements austères. L'ameublement y est spartiate. Les familles préparent leur nourriture au-

dessus du feu, récupèrent les eaux de pluie dans la rue et se lavent dans des baquets. A la place les lavoirs communs du secteur des Administrateurs, les travailleurs se contentent de trous d'eau.

Dans le secteur des Travailleurs, on dit qu'un petit groupe de jeunes dissidents complotent pour renverser les autorités du quartier. La rumeur dit que la Ligue Révolutionnaire supporte ces rebelles, mais c'est faux. En fait, c'est la Garde Fatale qui est derrière tout ça. Cette faction veut voir le quartier à feu et à sang, dans leur haine de cet ordre trop strict.

Les dissidents eux-mêmes veulent créer un gouvernement égalitaire qui accorderait un traitement égal à tous les citoyens et ils considèrent la violence comme un moyen acceptable pour arriver à leurs fins. Bien qu'ils n'aient engagé aucune action à ce jour, leurs plans sont sur le point de se réaliser et ça promet d'être brutal (ce qui est probablement dû à l'influence de la Garde Fatale).

**Le secteur de la Salle des Fêtes** : il n'y a pas besoin d'être un Sensat pour apprécier la différence entre ce secteur et le reste du quartier. Entre les couleurs vives et les éclats de musique qui viennent de la Salle des Fêtes, on peut y goûter à toutes les expériences.

Les patrouilles de l'Harmonium sont souvent dans le coin pour guetter le moindre débordement qui puisse déranger l'ordre du quartier. Le fait est que les Têtes-de-Bois essayent de pousser les Sensats à déménager vers un autre endroit (pourquoi pas vers la Ruche, d'ailleurs ?). Ils sont persuadés que la Salle des Fêtes dénote trop avec le reste du quartier.

Il y a peu de chances, cependant, qu'ils réussissent dans cette tentative. La Société des Sensations fait souvent remarquer que la Chambre des Orateurs crée autant de perturbations que leur Salle des Fêtes. Protestations, débats et controverses ont lieu jusque dans la rue.

**La Petite Arcadie** : même si l'Harmonium concentre ses forces dans le Quartier de La Dame, pas mal de factionnaires vivent dans ce pâté de maisons qu'on appelle la Petite Arcadie. Les habitants en font un endroit sûr et agréable à vivre. Une milice armée, de hauts murs et des lois particulières très strictes (comme le couvre-feu par exemple) permettent ce climat tranquille. Malheureusement, les autochtones interdisent l'entrée de leur secteur aux « indésirables »

(comme ils les appellent), ce qui ne va pas sans discrimination ni préjugé.

Quoi qu'il en soit, les rues sont calmes et paisibles, les bâtiments sont propres et d'un bel aspect (là encore, certains diraient « ternes ») et vous n'aurez pas grand-chose à y craindre.

Si un bige cherche des célestes dans la Cage, c'est peut-être là qu'il en trouvera (même si tous les rabatteurs de Sigil vous sortent le cliché du céleste buvant sa bière avec un fiélon, ça n'est pas si commun que ça). Les aasimons qui viennent à Sigil pour y séjourner quelque temps ne trouvent que peu d'endroits qui puissent leur rappeler les Plans Supérieurs et c'en est un. Les devas, guardinals, agathinons et autres se mélangent avec les habitants du coin, même s'ils ont un lieu propre pour se rencontrer, appelé « la Lance d'Argent », une tour qui leur sert d'auberge. Personne ne sait vraiment ce qui s'y passe, puisque seuls les célestes y sont admis (comme un bariaure qui s'est fait éconduire disait « *si t'as pas ta paire d'aile dans le dos, c'est même pas la peine de venir frapper!* »). Apparemment, même les aasimars en sont poliment éconduits.

Autre chose à propos de la Petite Arcadie : ce n'est pas un endroit tranquille pour les tieffelins et les fiélons. Ceux qui y entrent ne sont pas sûrs d'en ressortir. Ils disparaissent, purement et simplement et on n'en entend plus parler. On dit qu'un asuras marginal possédant une lance magique de grande puissance assassine toutes les créatures originaires des Plans Inférieurs. Et autant dire que peu d'efforts sont faits par les habitants du secteur pour mettre la main sur cet assassin.

**Le secteur de Grès** : ce secteur offre un contraste assez saisissant avec la Petite Arcadie, comme il abrite de nombreux tieffelins et même quelques véritables fiélons. Là où la petite Arcadie est élitiste, le secteur de Grès est ouvert à tous. Bien sûr, ça signifie aussi que c'est ouvert à pas mal de chevaliers de la gueuserie et autre indésirables, qui viennent crêcher ici.

En particulier, un magicien nommé Tyrashyk au Bâton Cassé (Planaire/ mâle humain magicien niveau 13/ Marqués/ NM) vit dans le secteur. La rumeur dit qu'il capture des béjaunes à la faveur de l'obscurité pour les sacrifier à des sombres dieux de la magie. Même si les patrouilles de l'Harmonium passent rarement par ici, elles ont tenté plusieurs fois de prendre



le lanceur de sorts sur le fait aux heures crépusculaires, mais n'y sont jamais parvenues. Tyrashyk nie la rumeur, bien sûr, et personne ne peut affirmer qu'il mente.

Il y a aussi une diseuse de bonne aventure tieffelin nommée Chumbrai (Planaire/ femelle tieffelin/ prêtresse niveau 4 de Shekinester/ Société des Sensations/ N) qui est connue connue dans le secteur, dans le quartier, et même dans tout Sigil comme source d'information éclairée. Le fait est que quelques grossiums de la ville (fonctionnaires, chefs mafieux, seigneurs dorés, et même factols) viennent poser des questions à Chumbrai à propos du soltiff ultime : l'avenir.

Les conditions de vie humbles rappellent celles du secteur des Travailleurs (il est d'ailleurs assez étrange que quelques tieffelins sages embrassent la voie de la pauvreté comme un principe de vie, et qu'ils acceptent de considérer les pièges du luxe comme de la décadence). Comme ce secteur est assez isolé, il est le refuge idéal pour tous les bibards et autres chevaliers de la gueuserie.

#### Habitants

Des fonctionnaires, des professions libérales, en tout cas beaucoup de professions intellectuelles se concentrent ici. Ces gens travaillent avec les mots et les chiffres, pas avec des outils – ce qui signifie qu'ils

sont mieux éduqués que la plupart des sigiliens. Certains sont fortunés, mais ce n'est pas la majorité. La plupart des autochtones ont dans l'idée que chacun doit se mêler de ce qui le regarde, mais un peu de jonc pourra délier leurs langues. Les gens savent pas mal de choses ici, spécialement sur comment circule l'argent, entre qui et qui, qui a obtenu un permis pour quoi,...

La population du quartier des Gratte-Papier comprend des humains, des bariaures, quelques githzerai et autres tieffelins. Les autres races y sont peu représentées, même si on peut à l'occasion voir un céleste, un fiélon, ou un slaade.

#### Qualité et prix des biens et services

Il n'y a pas grand chose à vendre ici et ce qu'on peut trouver est hors de prix et de qualité médiocre – même s'il y a quelques exceptions.

Les petits scribouillards du Quartier des Gratte-Papier arrivent à trouver des logeuses qui leur prennent 1 p.a. par nuit. Si l'on veut passer la nuit à l'auberge, toutes les qualités sont envisageables et les prix vont de 5 p.a. à 50 p.o. la nuit.

Pour une assiette de charcuterie dans une taverne, vous paierez 1 p.a., mais si vous voulez un repas complet, vous pourrez le payer de 3 p.a. si vous n'avez aucune prétention, jusqu'à 20 p.o. si vous êtes un Sensat en quête d'expérimentation culinaire.

#### Vivre dans le Quartier des Gratte-Papier

La qualité de vie dans ce quartier dépend grandement de qui vous êtes et d'où vous vivez. Les fonctionnaires du Bureau des Renseignements, officiels de la Chambre des Orateurs, et employés de commerces connus y vivent très bien. Les clercs moins prestigieux, les scribes et autres gens du peuple plus simples ne vivent pas vraiment mieux que ceux de la Ruche, même s'il y a ici moins de danger.

Les résidents du quartier s'occupent seulement de leurs affaires et ne se mêlent pas de celles des autres. Aider un inconnu, ou même lui parler ne fera que vous donner plus de travail, ou pire encore, attirera l'attention sur vous. « *Qu'on me laisse tranquille !* » et « *c'est pas mon problème !* » sont des phrases qui résonnent en permanence dans la tête des tous ces gens.

En général, le Quartier des Gratte-Papier n'est pas l'endroit où faire ses courses, ni où se divertir (excepté le secteur de la Salle des Fêtes). C'est un quartier calme, calme comme peut l'être tout ce qui est terne, et ça vaut aussi pour les habitants. C'est peut-être ce côté ennuyeux, par contre, qui fait que ce que vous trouverez de bon, ici, c'est l'alcool.

### Localisation des autorités

Les Marqués ont leur propre garnison, basée aux Archives.

L'Harmonium a une garnison près de la Chambre des Orateurs.

## 2. Le Bureau des Renseignements



Annexe des Archives, le Bureau des Renseignements est peut-être la plus grande source d'information de la Cage. On y trouve des infos générales sur les opérations gouvernementales, les affaires culturelles, et les services du secteur privé ; les Cageux comme les visiteurs ayant des questions de routine à poser sont dirigés ici. Parmi les services que cette administration peut fournir, en voici quelques-uns :

- retrouver un proche disparu.
- donner l'adresse d'une bonne auberge dans le Bas-Quartier.
- recommander un bon prêteur sur gages dans le Quartier du Marché.
- faire une médiation pour un litige commercial.

-informer sur le recrutement des fonctionnaires de l'administration.

-rectifier le montant d'une taxe éronnée.

-expliquer les statuts d'une guerre civile en Achéron.

-arranger une rencontre avec un riche propriétaire terrien.

Situé à mi-chemin entre la Chambre des Orateurs et les Archives, le Bureau des Renseignements est un édifice de marbre bleu décoré d'onyx et de fenêtres en cristal turquoise. Deux rampes d'accès passent entre trois colonnes de marbre. Les mots gravés sur les colonnes symbolisent la philosophie du lieu : Coopération, Conformité, et Contrôle (faites attention à ne pas trop vous appuyer sur la colonne Coopération, car elle n'est plus très stable et menace de tomber. Le Bureau des Services Municipaux a statué sur le fait qu'il fallait la réparer et ça devrait se faire incessamment).

A l'intérieur, un réceptionniste vous arrangerait un rendez-vous avec le service le plus approprié pour répondre à votre demande et encaissera le prix de ce service. Après avoir payé, vous pouvez jeter un coup d'œil aux alentours, du moment que vous ne parlez pas trop fort, que vous ne posez pas vos mains sur les murs (qui tiennent à rester propre), et que vous vous tenez à l'écart de la chef, Bordon Mok (Planaire/femelle bariaure/ guerrière niveau 12/ Marqués/ LN). Une troupe de Rectifieurs est là pour surveiller que personne ne fasse de problèmes.

Ce qu'on peut dire en faveur de Bordon, c'est que son travail n'est pas facile, qu'il demande de la fermeté et de la concentration. Et elle s'en tire très bien. Depuis les trois décennies qu'elle est chef, le Bureau des Renseignements est un modèle d'efficacité.

Mais en tant que personne – plus précisément, en temps que bariaure – elle est assez soupe-au-lait et effrayante. Si elle a jamais eu de l'affection pour une créature vivante, elle s'est toujours gardée de le montrer. Pour ce qui est de la rigidité de ses croyances, elle n'est pas très différente des autres Preneurs. Elle est persuadée que les marginaux sont victimes de leur propre fainéantise, et que les forts doivent dominer les faibles. Mais Bordon pousse la philosophie Marquée à l'extrême. Elle croit que la peur engendre la loyauté et que la compassion est un défaut de caractère. Elle intimide les fonctionnaires du

Bureau avec des insultes vicieuses – elle fait référence au responsable du Registre des Portails comme à « son petit rat-crâne » et appelle les enfants de ce dernier les rats. Elle fouette ses subordonnés avec des verges d'argent s'ils oublient de faire la courbette quand elle passe à côté d'elle (si Bordon ne s'était pas arrangée pour que les salaires soient élevés pour les fonctionnaires du Bureau, il est peu probable qu'un seul de ses employés serait resté plus de quelques semaines). Bordon déteste l'Harmonium et considère les Primaires comme une espèce particulièrement dégoûtante de vermine. Elle ne fait confiance à personne, ses collègues y compris, et la chanson veut qu'elle ait des preuves concernant les conduites immorales de nombreux Cageux très respectable et qu'elle s'en serve pour les faire chanter.

Mais ne vous y trompez pas – ce n'est pas que Bordon soit malhonnête : elle est consommée par la haine. Pour quelle raison ? Cela semblerait être la conséquence de son apparence. Une petite paire de cornes pousse sur sa tête – ce qui n'est normalement pas le cas pour une femelle bariaure – et ça l'a rendue cible de nombreux quolibets depuis qu'elle est enfant. Tous ses efforts pour enlever ces cornes ont échoué, et elles ont repoussé.

.....  
[Petite visite du Bureau](#)

Tous les murs et sols à l'intérieur sont d'un marbre bleu poli, éclairé par des chandeliers d'aiguemarine. Tout est immaculé. Les bruits de pas et les conversations étouffées résonnent un moment dans ces grandes salles. Une légère odeur de pomme flotte dans l'atmosphère. De chaque côté du bureau du réceptionniste, une gigantesque main d'argent contient l'encens rose d'où provient l'odeur de pomme présente partout dans le Bureau. Pour décourager les flâneurs, il n'y a pas de chaises ni de bancs.

Le Bureau des Renseignements dans le Quartier des Gratte Papier est un endroit parfait pour un lascar qui veut apprendre quelque chose à propos des services publics ou des commerces de Sigil. Et tout ce qu'il y a à faire, si vous voulez obtenir vos infos, c'est passer le réceptionniste, un bige appelé Brot le fou (Planaire/ mâle bariaure/ guerrier niveau 1/ Fraternité de l'Ordre/ LN). Brot n'est pas un azimuthé, c'est un fou, tout court. Il a l'air particulièrement mal choisi pour ce poste, parce que c'est lui qui reçoit tous les clients à longueur de journée.

Avant de pouvoir rencontrer un des fonctionnaires pour lui poser vos questions, vous devez obtenir un rendez-vous auprès de Brot et lui payer le ticket modérateur approprié. Mais pour Brot, « *bonjour* » est déjà malpoli, alors toute autre entrée en matière est une insulte caractérisée. Les gardes Rectifieurs qui s'occupent de la protection du Bureau s'assurent qu'aucun problème ne survienne, mais c'est particulièrement pénible de supporter les plaintes et les insultes de Brot pour obtenir un rendez-vous.

Des gens disent que Brot est comme ça parce qu'il est sourd d'une oreille et le fait qu'il note souvent les rendez-vous à une mauvaise date ou avec le mauvais fonctionnaire donne du crédit à cette thèse. Lui faire remarquer l'une de ses erreurs n'est pas une bonne idée et ça l'enragera de plus belle.

Six Rectifieurs font des rondes dans ces corridors en permanence, surveillant tout signe de violence de visiteurs impatients ou de clients insatisfaits. Les gardes ne parleront avec personne d'autre que les fonctionnaires, le réceptionniste et l'équipe.

|   |
|---|
| <p><b>Gardes Rectifieurs, hommes et femmes humains, Planaires, Rectifieurs, humanoïdes de taille M ; FP 3 : DV 3d10+ 12, pv 30; Init +1 ; VD 6m ; CA 22 (pris au dépourvu 21, contact 11); attaque au corps-à-corps +9 (épée longue (m), 1d8+4, 19-20/x2) ; Particularités : capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.</b></p> <p><b>Jets de sauvegarde :</b> réflexes +4, vigueur +7, volonté +3.</p> <p><b>Caractéristiques :</b> force 18, dextérité 12, constitution 18, intelligence 11, sagesse 10, charisme 9.</p> <p><b>Compétences :</b> intimidation +6, perception auditive +5, détection +5.</p> <p><b>Dons :</b> vigilance, arme de prédilection (épée longue), attaque en puissance, réflexes surhumains, volonté de fer.</p> <p><b>Possessions :</b> harnois (m), épée longue (m), écu en acier (m), sifflet, <i>charme de sang</i>, menottes solides.</p> <p><b>Capacités de faction:</b> <i>détection des mensonges</i> une fois par jour pour une question en particulier ; <i>au nom de la Justice</i> 2/jour ; <i>impunité</i>.</p> <p><b>Faiblesse de faction :</b> ne peut relâcher un malfaiteur.</p> |
|---|

Trois adjoints administratifs (Planaire/ mâle ou femelle humains ou bariaures/ guerriers niveau 1/ Harmonium ou Fraternité de l'Ordre/ LN ou LB), appelés les *Apporteurs*, identifiables à leurs besaces rouges, passent leur temps à faire des aller-retours dans le bâtiment. Une fois par heure, ils font des

tournées, prenant les messages et les notes et les délivrant dans les bureaux auxquels ils sont destinés, au réceptionniste ou encore aux *Silloneurs Astraux* dans la pièce qui leur est réservée (voir l'encadré sur ces bêtes).

**Silloneur Astral, animal magique de taille TP**  
FP 1/6 ; DV 1d10, pv 5 ; Init. +3 ; VD 3m, vol 30m (bonne) ; CA 15 (+2 taille, +3 dextérité), contact 15, pris au dépourvu 12 ; BAB +1, lutte -16, attaque au corps-à-corps +8 (ergots, 1d2-5) ; Particularités : voyageur astral, vision dans le noir sur 18m, vision nocturne ; AL LN.

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

**Caractéristiques :** force 1, dextérité 16, constitution 10, intelligence 6, sagesse 14, charisme 6.

**Compétences :** connaissance (local) +2, fouille +2, détection +6.

**Dons :** esquive, attaque en finesse.

**Voyage astral :** les silloneurs astraux ont développé une manière unique de parcourir le Plan Astral, génération après génération. Leur VD sur l'Astral est égal à deux fois leur intelligence, et ils parcourent les distances en trois fois moins de temps que les autres s'ils connaissent bien leur destination.

Ces volatiles du Plan Astral sont intelligents et amicaux. On les utilise pour délivrer des messages à travers la Cage. Un Apporteur attache un message à la patte du Silloneur, puis murmure la destination à son oreille. Le Silloneur apporte le message, puis revient au Bureau des Renseignements. Lorsqu'un bébé de cette race naît (un évènement suffisamment rare pour être fêté, puisque ces animaux ont une longévité de cent années primaires), il accompagne ses parents quelques semaines pour apprendre la « géographie » de la cité. Blessé un silloneur ou l'interrompre dans son vol est un crime punissable de prison.

Les Apporteurs amènent aussi ce qui ne sert plus à l'incinérateur : un miroir ovale d'1m90 de diamètre pendu au mur de cette pièce est en fait un portail vers le Plan Élémentaire du Feu. Le mot « incinération » suffit comme clé pour ouvrir ce portail ; tous les Apporteurs et les gardes le savent, tout comme Bordon Mok. Le portail est utilisé pour la destruction de matériel obsolète et celle des documents sensibles. Lorsqu'ils ont fini leur tournée, les Apporteurs retournent à leur salle de repos.

Tous les bureaux sont identiques. Chacun contient un bureau de marbre noir pour le fonctionnaire qui y travaille, trois petits bureaux pour son équipe (ces équipes comptent de 1 à 4 personnes, généralement de niveau 0 ou 1, de la même race et faction que le fonctionnaire), des étagères avec le matériel et les

documents servant au travail des employés et deux chaises pour les clients.

Lorsqu'un fonctionnaire a un message à envoyer vers un autre bâtiment de Sigil, il le place dans une boîte de bois juste à sa porte. Les Apporteurs, dans le corridor, récupèrent ces messages après avoir ouvert un panneau dans le mur qu'eux seuls peuvent ouvrir. Les messages de refus vont dans une boîte juste à côté de la première, la corbeille.

Le bureau spacieux de Bordon Mok lui sert aussi de lieu de résidence. L'ameublement est similaire à celui des autres bureaux – bureau, étagères, boîtes à messages, corbeille – mais cette pièce abrite aussi un matelas de plume, un cabinet de toilette, une cuvette pour se laver, et un aquarium de cristal (pleins de poissons d'Automata, donc métalliques). Dans le coin de la pièce, il y a un tonnelet de vin de baies, sa boisson préférée (que son Apporteur va chercher dans un bouge de la Ruche).

Un tunnel en forme d'arche, de près de 6 mètres de long, mène aux portes métalliques d'une crypte.

**Le solitif :** le tunnel du Bureau des Renseignements est en fait un portail vers le Plan d'Énergie Négative. Sur le seuil, il y a neuf leviers métalliques, tous annotés d'une syllabe sans signification : RUR, XAX, MEM, LYL, CIC, QOQ, HOH, LUL et JAJ. Enclancher les trois leviers appropriés dans l'ordre (XAX, MEM, HOH) ouvre l'entrée de la crypte. Faire un mauvais code ou trafiquer la porte active le portail ; tous les personnages et objets dans le tunnel sont instantanément transportés vers le Plan d'Énergie Négative.

La crypte contient les paiements de prestations récoltés par les réceptionnistes et les fonctionnaires (Bordon les collecte tous les jours, les compte dans son bureau, puis les dépose dans cette crypte). Elle contient aussi une petite réserve d'argent (qui varie de 100 à 400 p.o.) dans une boîte de fer fermée. Une deuxième boîte de fer contient une grosse quantité de documents mettant en cause des grossiums de la Cage dans des crimes allant du détournement de fonds au meurtre (Bordon a gardé ces documents pour assurer sa place et la coopération de certains bureaucrates ; c'est au MJ de déterminer qui est impliqué dans quoi, et si tel ou tel document est authentique).

Note : il y a quelques mois, un Apporteur se dirigeait vers le Ministère des Informations Publiques lorsqu'il a remarqué que Bordon était en train d'ouvrir la crypte. Il a remarqué que sa chef poussait le levier XAX en premier. L'Apporteur en a parlé à ses amis et maintenant tous ses collègues connaissent cette information (qu'ils monnayeront 25 p.o.)

.....  
[Le plan du Bureau des Renseignements](#)

**Association des Messagers et Crieurs** : regroupe les informations en provenance de la Chambre des Orateurs et des Archives qui doivent être rendues publiques. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

**Bureau des Services Publics** : explique les devoirs du gouvernement, de l'application des lois à la collecte des taxes, des services sociaux à la constructions et l'entretien d'édifices. Ce service peut vous indiquer comment rencontrer des personnages officiels. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

**Bureau du Commerce** : supervise les marchands, négociants et artisans. Donne des informations sur la disponibilité des biens et services. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

**Bureau des Coutumes et Traditions** : procure des informations aux visiteurs concernant les coutumes et traditions de Sigil. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

**Bureau du Savoir** : dispose de listes de mentors, sages et autres professeurs. Supervise toutes les bibliothèques. *Coût pour l'utilisateur* : 3 p.a.

**Commission de la Charité** : responsable de l'enregistrement de toutes les œuvres de bienfaisances, de la surveillance de leur bon fonctionnement. Procède à des inspections et à des enquêtes. *Coût pour l'utilisateur* : aucun.

**Département d'Arbitrage** : encourage les échanges commerciaux justes, la sécurité de ces échanges et donne une assurance de qualité. Etablit des standards de négoce. Dispose d'une liste des différents arrangeurs, intermédiaires et médiateurs pouvant exister entre acheteur et vendeur. *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.o.

**Département de l'Emploi** : Répertorie les agences pour l'emploi. Mène des entretiens avec des postulants pour le compte d'employeurs. Effectue quelques recrutements pour les services publics. *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.a.

**Commission pour la Santé** : tient des listings des hospices et soigneurs. Certifie des traitements. *Coût pour l'utilisateur* : aucun

**Relations avec les Plans Intérieurs** : supervise les affaires sigiliennes sur les Plans Intérieurs, ce qui comprend le commerce, la diplomatie et les traités.

Informations « touristiques » également disponibles. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

**Relations avec les Plans Extérieurs** : service similaire à celui des Plans Intérieurs, mais pour les Plans Extérieurs. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

**Relations avec l'Outreterre** : service similaire à celui des Plans Intérieurs, mais pour l'Outreterre. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

**Relations avec le Plan Primaire** : service similaire à celui des Plans Intérieurs, mais pour le Plan Primaire. *Coût pour l'utilisateur* : 8 p.a.

**Cadastre** : dispose de la liste des propriétaires terriens de Sigil, avec toutes leurs propriétés (ces informations ne peuvent pas être distribuées sans la permission écrite de ces propriétaires). *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.a.

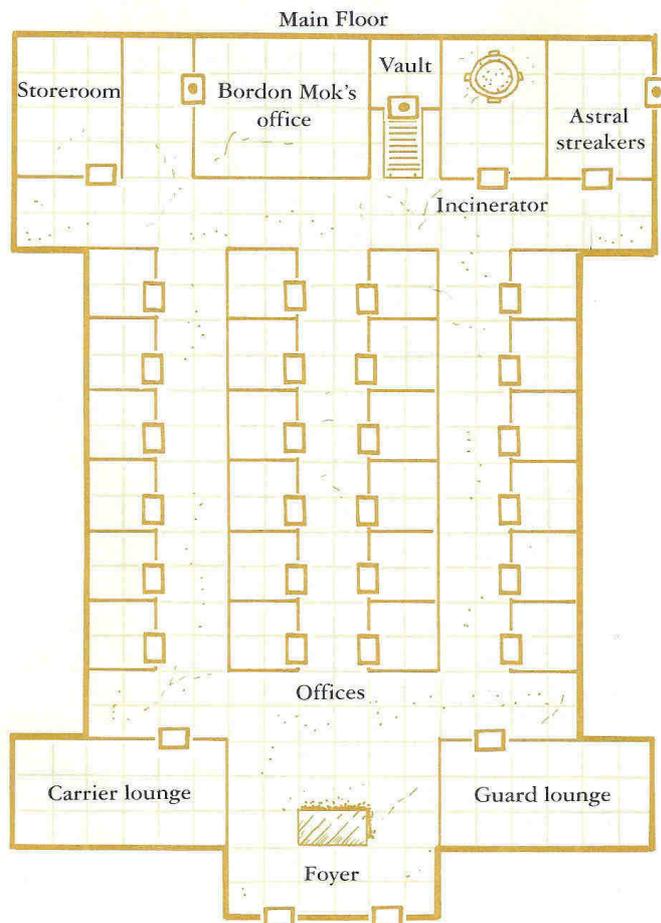
**Ministère des Archives et Documents Publics** : distribue certaines archives gouvernementales, la plupart étant des documents statistiques. Possibilité de travailler dans des salles de lecture (1 p.c. par heure, dans une limite de 8 heures par jour sans dérogation particulière). *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.a.

**Ministère de la Guerre** : peut donner des informations sur le statut de tous les conflits connus à travers les plans. Dispose de données sur les mercenaires et trafiquants d'armes. Des indications sur les défenses particulières de Sigil sont aussi disponibles. *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.a.

**Commission des Races non- Planaires** : registre des commerces et services spécialisés pour les races autres que bariare, githzerai, humain, demi-elfe et tieffelin, que ce soient des listes d'auberges, de marchands de nourriture, ou autre... Peut donner des informations sur l'organisation de telle ou telle race, société ou groupe social. *Coût pour l'utilisateur* : 1 p.o.

**Registre des Portails** : distribue des informations sur la localisation et l'accessibilité de portails connus et disponibles au public dans Sigil. Il y a aussi quelques données (quoi que limitées) sur des portails hors de Sigil. *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.o.

**Registre des Prêtres** : registre de prêtres volontaires, incluant leurs spécialités et les services qu'ils proposent. Donne une indication sur là où ils se trouvent. *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.a.



 Reception Desk

 Door

 Locked Door

 Tunnel

 Mirror

## LE BUREAU DES RENSEIGNEMENTS

 Scale 10 feet

**Registre des Magiciens** : service similaire à celui pour les prêtres, mais pour les mages. *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.a.

**Bureau des Taxes** : s'occupe des procédures de vérification des montants des taxes. Évalue les majorations et réductions. Arbitre les disputes sur les taxes. *Coût pour l'utilisateur* : 5 p.a.

### Indications supplémentaires

Les bureaux qui viennent d'être cités sont une liste complète, mais il appartient au MJ d'en rajouter s'il le désire. Le type et la qualité des informations disponi-

bles dans chaque bureau dépendent du MJ. Même si les fonctionnaires essaient d'être précis, il y a toujours des incomplétudes et quelques infos qui ne sont pas mises à jour. De plus, le gouvernement se réserve le droit de cacher des informations trop sensibles.

Le Bureau des Renseignements est ouvert en permanence, tous les jours. Un personnage qui veut y chercher une information doit passer par toutes ces étapes :

**-1- Obtenir une liste des bureaux à la réception** : l'unique fonction du réceptionniste est d'aider les visiteurs à prendre rendez-vous ; il ne répondra à aucune question, ni n'indiquera où se trouve un bureau. Par contre, il donnera un plan des bureaux pour les béjaunes qui ne savent pas exactement où ils doivent aller.

Le personnage doit choisir un bureau sur le plan en fonction de ce qu'il veut faire. Par exemple, quelqu'un qui cherche à se faire engager comme apprenti nécromancien devrait essayer le Registre des Magiciens.

Quelqu'un qui veut se plaindre d'une agression par un nain devrait aller voir la Commission des Races Non Planaires. Il n'y a pas de garantie, cependant, que le bureau que vous choisissez puisse réellement vous donner satisfaction.

**-2- Prendre rendez-vous** : après avoir choisi votre bureau, vous pourrez prendre rendez-vous auprès du réceptionniste. Ces rendez-vous ne sont habituellement pris qu'un jour ou deux à l'avance ; les rendez-vous directs sont rares, seulement pour les urgences. Une personne ne peut prendre qu'un rendez-vous à la

fois, et il ne peut parler que d'un seul problème à la fois.

-3- **Payer le coût d'entrée** : pour la plupart des rendez-vous, il y a un coût à payer pour couvrir les frais administratifs. Les coûts sont indiqués sur le plan. Le réceptionniste reçoit le paiement lors de la prise de rendez-vous. Pas d'argent, pas de rendez-vous. Un rendez-vous manqué n'occasionne pas de remboursement.

-4- **Rencontre avec le fonctionnaire** : le jour désigné, vous irez au bureau prévu et vous aurez votre entretien avec le fonctionnaire. La plupart d'entre eux sont des guerriers bas niveau (1 à 3), loyaux (neutres ou bons), des deux sexes, soit humains soit bariaures, et généralement de la Fraternité de l'Ordre, de l'Harmonium ou des Marqués.

Ces fonctionnaires travaillent sur des roulements de 12 heures chacun, cinq jours par semaine. Il est très possible que vous ayez à voir plusieurs fonctionnaires pour avoir les informations que vous voulez.

Une fois que vous aurez expliqué votre situation au fonctionnaire, il peut en ressortir deux choses, au choix du MJ :

- le fonctionnaire vous informe que vous n'êtes pas dans le bon bureau et qu'il ne peut pas vous aider. Vous devrez alors prendre un autre rendez-vous pour un autre bureau (le fonctionnaire peut éventuellement vous indiquer lequel).

- le fonctionnaire vous aide à trouver ce que vous voulez.

-5- **Résultat** : le fonctionnaire vous donnera l'info ou vous rendra le service en fonction de ce que vous voulez. Ces personnes vous donneront plus souvent des informations générales que des détails spécifiques. Quoi qu'il en soit, s'il y a une info que le MJ ne veut pas que le joueur ait, il n'a pas à la donner.

### 3. Le Bureau de Jeena Ealy

Une enceinte clôturée, non loin de la Salle des Fêtes, abrite le bureau de Jeena Ealy (Planaire/ femelle humaine/ guerrière niveau 9/ Société des Sensations/ CB). Ses gardes du corps et scribes vivent dans des dortoirs à l'intérieur de ces murailles. Avec ses cheveux noirs très fournis, ses yeux pétillants couleur ambre et son corps musculeux de guerrière, Jeena

apparaît beaucoup plus jeune que ses soixante ans. Elle a un faible pour son armure en acier vert de Baator (disponibles aux « Armes à la Tête Coupée » dans la Quartier du Marché), ses parfums fruités, et des bracelets de diamants noirs, ce qui la rend difficile à rater.

Les livres des récits véridiques des aventures de Jeena ne lui ont pas seulement apporté des légions de fans, mais ont aussi fait d'elle la plus grande célébrité du quartier. Il y a 20 ans, elle n'était connue que pour être la femme de Fordinn Ealy, négociant en gemmes rares (c'est lui qui a amené les fonds pour payer les Gardes Fatals qui protègent la statue de Nic'Epona). A la suite de la mort tragique de Fordinn, qui tentait de sauver un enfant d'un chien sauvage, Jeena s'est tournée vers l'écriture pour se consoler.

Son premier ouvrage porta sur les modes du Quartier de La Dame et s'appelle « *Chapeaux, bandeaux, et épingles à cheveux* ». Il passa alors inaperçu mais se vend actuellement près de 1000 p.o. chez les collectionneurs. Elle persista en publiant « *Mort dans les Nornes* », un récit à la première personne sur ce royaume sauvage de l'Outreterre. « *Les Bas-Fonds de Sigil* » fut une chronique sur les conditions de vie horrible de la Ruche. Ces deux ouvrages lui assurèrent sa réputation d'écrivain. Ses ouvrages ultérieurs portèrent sur la Montagne des Nains, l'histoire de la Guerre Sanglante, et sur l'étude d'un yuguloth mineur (ce dernier ouvrage lui coûta deux doigts à la main droite quand le mezzoloth prit ombrage de ses conclusions). Grâce à sa fortune considérable, Jeena emploie une équipe de scribes pour faire des copies de ses livres.





Pleine de ressources et courageuse, Jeena contrôle tout dans ses recherches, passant même un mois à explorer les Plans Inférieurs pour son livre sur le yuguloth, ou vivant une année dans la Ruche pour parler des *Bas-Fonds de Sigil*. Bien qu'elle ait travaillé seule la majeure partie de sa carrière, l'âge avancé de l'écrivain fait qu'elle est obligée de changer d'approche. Elle engage maintenant des aventuriers en freelance pour mener l'enquête de terrain (y compris mener les interviews, vérifier les rumeurs...) pendant qu'elle s'occupe de la rédaction. Actuellement, Jeena est sur deux bouquins : l'un à propos de la Rivière Styx, l'autre à propos des créatures de la Terre des Bêtes. Elle prévoit d'engager une équipe de professionnels compétents pour travailler avec elle sur ces projets.

#### 4. Les Transports de la rue du Thé

Situés entre la Chambre des Orateurs et les Archives, «les Transports de la rue du Thé» fournissent des taxis tirés par des poneys, qui pourront virtuellement vous amener où vous voulez. Le propriétaire, Kyl Silkfoot (Planaire/ mâle demi-elfe/ guerrier niveau 3/ Libre Ligue/ LB), vous garantit

satisfaction. Ne soyez pas rebuté par ses abords bourrus et par la puanteur de ses cigares ; ses taxis sont fiables et aussi confortables que les bras de votre mère.

Le plus populaire et le moins cher de ces taxis est un modèle à deux roues tiré par un seul poney. Le conducteur est assis sur le toit, bougeant sans arrêt pour équilibrer le véhicule. Le taxi peut accueillir jusqu'à trois passagers, qui peuvent observer le paysage à travers de petites ouvertures sur les côtés et derrière.

Plus relaxant et adapté aux longs voyages, le taxi à quatre roues est plus grand et tiré par deux poneys. Six passagers peuvent s'asseoir dedans, sur des banquettes de velours, et peuvent boire des verres gratuits de cidre de pêche. Des rideaux peuvent être tirés sur les fenêtres pour plus d'intimité. Le conducteur est assis sur une planche attachée à l'avant du taxi.

Un conducteur est en effet inclus dans le prix, mais si vous voulez éviter les patrouilles de l'Harmonium, il est préférable d'engager un gamin qui sert à surveiller les alentours.

Un taxi à deux roues coûte 5 p.c. de l'heure et un à 4 roues coûte 1 p.a., payables à la fin de la course.

Comme on l'a indiqué, le conducteur est compris dans le prix (il porte un sifflet pour attirer l'attention de l'Harmonium en cas de mauvais payeur). Le nombre de passagers n'a aucune importance par rapport au prix. En général, les tarifs sont non-négociables, même si dans un jour où Kyl n'a personne, il peut autoriser à descendre jusqu'à 50% du prix.

Pour un coût supplémentaire de 2 p.c. par heure, un gamin balayeur suivra le taxi en nettoyant derrière les poneys. Sans ce balayeur, il y a 20% de chances par heure (non cumulable) que l'Harmonium intercepte le taxi pour coller une amende de 10 p.o. au client à cause du crotin que laissent les poneys sur leur chemin.

Les taxis poneys amèneront un voyageur n'importe où dans Sigil, excepté dans la Ruche. Le conducteur se réserve quand même le droit de refuser de conduire ses passagers dans une zone qu'il considère comme dangereuse (comme des rues de taudis ou les secteurs connus pour leur criminalité). Il est aussi arrivé qu'un conducteur abandonne le taxi en cas d'attaque.

**Poney d'Arcadie, animal magique extrapla-naire de taille M ; FP 1 : DV 2d10+4, pv 15 ; Init. +1 ; VD 12m ; CA 13 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; BAB +2, / lutte +4 ; attaque au corps-à-corps +4 (2 sabot, 1d3+2) et -1 (tentacule, 1d2+1) ; Particularités : RD 5/magie, vision nocturne, odorat, 50% des poneys d'Arcadie comprennent et parlent le céleste ; AL LN.**

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

**Caractéristiques :** force 15, dextérité 13, constitution 14, intelligence 3, sagesse 12, charisme 4

**Compétences :** perception auditive +6, détection +6

**Dons :** endurance

**Evolution :** 3-5 DV (taille Moyenne)

**Attaques :** les attaques des poneys arcadiens sont considérées comme magiques pour passer les réductions de dégâts.

## 5. L'Agence pour l'emploi de Tensar

RECHERCHONS TRAVAILLEURS  
DEMANDEZ à L'INTERIEUR

-Des personnes responsables, intelligentes et endurantes sont demandées pour une expédition en Arborée. Ce travail inclura des fouilles de ruines sur Pelion, et de la catographie sous-marine sur

Ossa. Les candidats doivent apporter leurs propres armes. L'équipement additionnel est fourni par l'employeur. Rétribution : 70 p.o./mois.

-Vous aimez voyager ? On cherche des exterminateurs de slaades pour une chasse dans les Limbes. A la demande de l'employeur, les Mornés, Anarchistes et Xaositectes ne seront pas acceptés. Rétribution : 100 p.o./mois.

-Rejoignez l'élite : Les Plus Riches Messagers de Sigil : on cherche des Apporteurs au Bureau des Renseignements. Planaires préférés mais toutes les candidatures seront prises en considération. Rétribution : 20 p.o./mois.

La plaque de bronze au-dessus de la porte d'entrée de l'agence pour l'emploi de Tensar est très représentative de qui est l'homme Utadas Tensar, comme personne dans Sigil n'est plus digne de confiance que lui (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 10/ Fraternité de l'Ordre/ LB) :

*« Agence pour l'Emploi de Tensar – se débarasser de son avarice, éviter les tentations et résister à la corruption, c'est pour un homme acquérir le plus enviable des titres : celui d'Honnête Homme. »*

Tensar est un homme corpulent portant une barbe rousse bouclée et qui a le sourire facile. Il a fait le même métier la plus grande partie de ses 70 ans. Pourquoi a-t-il choisi de passer sa vie dans une agence pour l'emploi, même si c'est la plus célèbre et la plus efficace de Sigil ? Nul ne le sait. Un homme avec son charisme et sa capacité à commander (sans compter ses pouvoirs magiques) aurait pu être aventurier, inventeur, ou même un grand dirigeant. Mais si on lui pose des questions sur sa vocation, Tensar s'assoira sur son fauteuil de cuir, croisera ses bras sur son bureau, et répétera la phrase qu'il a dû énoncer plus d'un millier de fois : *« je suis celui qui accorde le plus grand des dons : je donne du travail. Une vie sans travail, mon ami, est pire que pas de vie du tout. »*

Cette agence se situe dans un bâtiment de brique rouge de la Route Hull. Des patrons de tous les coins de la cité le payent de 1 à 10 p.o. par mois pour qu'il leur trouve des employés capables. Sur un panneau noir sur une fenêtre extérieure de l'agence, des listes des emplois disponibles sont accrochées.

Même si tout le monde peut engager une petite conversation avec Tensar – c'est un bavard impénitent qui peut parler des heures à parler sur des sujets aussi divers que la poésie githzerai, les recettes

végétariennes ou les théories mathématiques – il ne prendra au sérieux que les chercheurs d'emplois qui lui sont envoyés par un fonctionnaire du Bureau de l'Education du Bureau des Renseignements et qui disposent d'au moins deux lettres de recommandation de dignitaires de bonne réputation. Tensar fait passer des entretiens aux candidats qualifiés (posant des questions sur leur passé, leur entraînement et leurs emplois passés), utilisant plus que souvent des sorts de *détection des mensonges* ou *détection des alignements* si ça lui semble nécessaire. Les postulants qui parviennent à convaincre Tensar de leur intégrité signent une Garantie de Conditions de Recrutement, puis sont envoyés à l'employeur. Dans les jours qui suivent, Tensar contacte l'employeur pour évaluer les capacités de celui qui avait postulé.

Quiconque est placé avec succès par Tensar dans un boulot devient l'un de ses amis en qui il a confiance, et avec qui il peut partager ses sources énormes d'information sur la vie sigilienne. Par contre, Tensar pourra faire des misères à quelqu'un qui a trahi sa confiance. Un de ses postulants qui aurait déshonoré un employeur et qui aurait été viré mettra du temps à retrouver un bon job. Tensar s'en assurera.

#### Utadas Tensar

**Utadas Tensar ; mâle humain ; prêtre niveau 10 ; Planaire ; Fraternité de l'Ordre ; humanoïde de taille M ; FP 9 ; DV 10d8+20, pv 61; Init + 1; VD 9m ; CA 20 (pris au dépourvu 19, contact 13) ; attaque au corps-à-corps +10/+5 (matraque, 1d6+2 -non létaux-, 20/x2) ; Attaques spéciales : intimidation des morts-vivants ; Particularités : capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.**

**Jets de sauvegarde :** réflexes +6, vigueur +11, volonté +12.

**Caractéristiques :** force 14, dextérité 12, constitution 14, intelligence 14, sagesse 16, charisme 14.

**Compétences :** concentration +10 (+14 pour incanter sur la défensive), connaissance de Sigil +10, connaissance des plans +10, connaissance religion +8, diplomatie +10, estimation +5, intimidation +5, premiers secours +8, profession (recruteur) +12, psychologie +11.

**Dons :** création de baguette magique, magie de guerre, incantation rapide, extension de durée, prestige.

**Sorts** (6/ 5+1/ 5+1/ 4+1/ 3+1/ 2+1, NLS 10, DD 13+ niveau du sort ) : 0ème niveau : *soins superficiels, détection de la magie, détection du poison, création d'eau, réparation, assistance divine* ; 1er niveau : *anathème, détection du mal, charme-personne, convocation de monstre I, bouclier de la*

*foi, injonction (d), sanctuaire* ; 2ème niveau : *bouclier de la foi durée étendue détection de pensées, immobilisation de personne, protection d'autrui (d), zone de vérité, blessure modérée, silence* ; 3ème niveau : *clairvoyance, détection de pensées durée étendue, prière, communication avec les morts (d), dissipation de la magie* ; 4ème niveau : *bouclier de feu (d), convocation de monstres III durée étendue, soins intensifs x2* ; 5ème niveau : *sanctuaire en incantation rapide, vision lucide, marque de la Justice.*

**Domaines :** Justice\* (1/jour, il peut infliger les dégâts maximums avec son arme sur quelqu'un qui l'a blessé au préalable), Pactes\* (estimation, intimidation et psychologie deviennent des compétences de classe).

\*Domaines du Compendium Arcanique.

**Possessions :** *chemise de maille en mîtbril +3, anneau de protection +2, amulette d'armure naturelle +1, gilet de résistance +2, baguette de soins légers (32 charges), matraque.*

**Capacités de faction :** *compréhension des*



langues 1/jour ; création mineure 1/jour.

**Faiblesse de faction :** ne peut pas contrevenir à la loi.

## 6. Le Nic'epona Trioptique

C'est peut-être le monument le plus propre à vous couper le souffle de Sigil. Le Nic'Epona Trioptique – mieux connu sous le petit nom de Triona – ressemble à un nic'epona gigantesque en train de ruher, ses pattes avant fièrement dressées en avant, sa crinière éternellement parcourue par le vent. A quelques longueurs de la Chambre des Orateurs, façonnée à la main d'azurite et d'onyx polis, cette statue s'élève à près de 60 mètres au-dessus du sol. Trois yeux ovales – un de rubis, un d'émeraude et le dernier d'ambre – sont fixés sur le front de la statue, en triangle. Chacune de ces gemmes taillées en cabochon est en réalité un portail ; le rubis mène au Plan Matériel Primaire, l'émeraude aux Elysées et l'ambre sur le Mont Céleste. Pour activer l'un de ces portails, un lascar doit tenir dans sa main une petite gemme du même type et de la même forme (quoi que pas de la même taille) que l'œil par lequel il veut passer, et il doit aller à la base de la statue.

Là, trois plates-formes carrées – une rubis, une émeraude et une ambre – sont là où s'ouvre le passage. Un voyageur tenant la gemme précédemment décrite doit marcher sur la base appropriée et dire le mot de commande approprié pour activer un sort permanent de *téléportation sans erreur* vers le plan voulu. Ces mots de commande, cependant, ne sont connus que par une poignée de dignitaires.

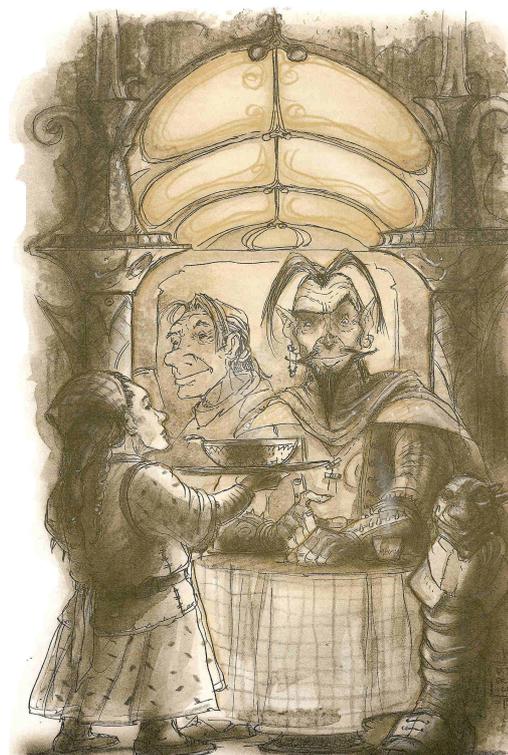
Un cercle de Gardes Fatals, armés d'épées et de haches de jet, surveillent Triona jour et nuit pour empêcher qu'une personne non autorisée s'en approche.

## 7. LA PRUNE VERTE

Juste en face du quartier général des Sensats se dresse une petite boutique qui vend du cidre, connue sous le nom de la Prune Verte. Sa propriétaire, Marda Erraloin (Primaire/ femme halfélin/ Primaire/ CB) suivit autrefois son aventureux époux dans les Plans ; et lorsqu'il se fit tuer, elle décida de rester à Sigil. Rassemblant le peu de jonc qu'elle possédait, elle acheta cette boutique. Au fil des ans, la Prune Verte a acquis une certaine réputation, bien qu'elle n'ait guère

de succès auprès des grandes gens. Marda a refusé de se plier au bon sens, lequel lui commandait de bâtir sa boutique à une échelle plus raisonnable ; de sorte que la Prune Verte est un endroit très grand et très agréable pour les gens de petite taille, mais franchement exigu pour quiconque mesure plus d'1,20 mètre. Un matois aurait pu penser que cette erreur signerait l'arrêt de mort de la boutique ; mais celle-ci a beaucoup de succès auprès des gnomes et des petites-gens de Sigil. Marda s'est spécialisée dans le cidre brut et doux provenant des vergers de la déesse Sheela Peryroyl. Son cidre brut est si fort qu'elle n'accepte généralement d'en servir que deux chopes par personne – il faut vraiment qu'elle fasse confiance à un lascar pour dépasser la dose. Personne ne sait comment elle réussit à se procurer ce breuvage ; mais la plupart de ses clients supposent qu'il s'agit du remboursement en nature d'une dette contractée auprès de son mari.

Le soltif, c'est que les suppositions concernant l'origine du cidre sont justes. Il s'agit bien des trésors de la déesse Sheela, qui lui envoie ce breuvage en permanence en paiement d'une dette qu'elle doit à Rangell Farambler pour le rôle qu'il a tenu en éloignant une division de modrones de la Grande Marche Modrone, qui était sur le point de piétiner de larges bandes d'orchidées sacrées de la déesse Sheela Peryroyl.



Dans une boutique pimpante située derrière la Chambre des Orateurs se trouve le seul et unique « Scribe Automatique » de la ville, création de Grundelthum Noiredague (Planaire/ mâle humain/ magicien niveau 15/ Libre Ligue/ LN). Tout le monde sait depuis des années que le vieux Grundelthum est un azimuté, obsédé par l'idée de fabriquer un scribe invisible auquel il suffirait de parler pour qu'il retranscrive les mots prononcés. Ça n'avait pas l'air très compliqué au départ, mais le magicien s'est volontairement compliqué la tâche en y ajoutant toutes sortes de raffinements.

Dans tous les cas, il semble que l'enfumé soit finalement parvenu à ses fins, parce que des affiches élégamment rédigées et vantant les mérites de son service automatique ont récemment fait leur apparition dans toute la ville.

Les autres scribes du quartier en ont légèrement pris ombrage. Si ce stupide instrument fonctionne réellement, c'en est fini de leur gagne-pain. Les plus têtes brûlées d'entre eux, encouragés par des membres de la Ligue Révolutionnaire, ont commencé à parler de mettre le feu à la boutique et d'apprendre au vieux magicien à ne pas interférer avec la carrière des autres ; mais la peur les a retenus jusque là. Le vieux magicien a beau être un quoqueret, il reste un magicien.

S'ils savaient la vérité, nul doute qu'ils se réjouiraient des imperfections de l'invention de Grundelthum. Il semble que ce dernier n'ait pas lié un élémentaire très cultivé, comme il en avait l'intention au départ, mais qu'il ait accidentellement ouvert une brèche dans les défenses de La Dame des Douleurs en s'y essayant. A présent, une Puissance Mineure des Abysses a réussi à infiltrer un peu de son pouvoir dans la ville en se faisant passer pour le Scribe Automatique. Qu'elle réussisse à rester cachée assez longtemps pour rassembler ses forces est une autre question, car elle est malicieuse et malfaisante et a déjà provoqué quelques événements déplaisants dans la boutique. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne se passe quelque chose.

En théorie, n'importe quel citoyen ou visiteur avec un justificatif de son identité peut présenter son point de vue à la Chambre des Orateurs. En pratique, cependant, les tentatives en ce sens sont souvent frustrées, puisque les fonctionnaires de la Chambre restreignent le nombre et le type d'orateurs pour respecter l'étiquette.

Ceux qui ne parviennent pas à accéder à la Chambre des Orateurs peuvent se tourner vers le Trianon, un forum public où tout un chacun peut venir présenter son avis sur les sujets actuels. Situé à un pâté de maisons de la Chambre des Orateurs, le Trianon est constitué de trois plates-formes cylindriques de briques noires. Sura Ekness (Planaire/ femelle humaine/ prêtresse niveau 5/ Fraternité de l'Ordre/ LN), une aimable Greffière resplendissante dans sa cape d'argent et ses brassards de cuivre, choisit les sujets, les participants et supervise les débats.

A l'aube, Sura accroche le sujet du débat de la journée, puis prend une heure pour s'entretenir avec ceux qui veulent participer. Les orateurs potentiels doivent annoncer leur faction et convaincre Sura de leur éloquence (la capacité de parler en faisant des phrases complètes suffit souvent). Sura forme des groupes de trois débatteurs, et fixe un horaire de passage pour chaque groupe.

Ils auront chacun une heure de débat, qui n'aura pas de structure formelle ; les participants peuvent parler autant qu'ils le veulent, aussi longtemps qu'ils restent sur la plate-forme, qu'ils n'utilisent pas de magie et qu'il ne sortent pas du thème imposé. Sura éjecte tous ceux qui violent ces règles.

Durant le débat, les spectateurs manifestent leur satisfaction en jetant des pièces à leurs orateurs favoris (récupérées dans des paniers par les orateurs), et en faisant la même chose avec des détritres sur ceux qui leur déplaisent. Les orateurs exceptionnellement convaincants peuvent être invités à la Chambre des Orateurs lors d'une date ultérieure. Les orateurs ne se font pas face les uns les autres mais sont plutôt en tête-à-tête avec le public. Aussi, pour éviter de trop recevoir d'ordures au visage, les débatteurs peuvent se servir des boucliers de cristal transparents attachés aux podiums par des chaînes (ces boucliers, hormis le bonus de CA de 1 qu'ils procurent, permettent de ne

# LE TRIANON



pas se prendre une poubelle dans le tête en réussissant un jet de dextérité).

Trois scribes consignent les échanges particulièrement mémorables. A cet effet, Sura leur fait signe quand elle pense que ce qui est en train de se dire vaut la peine d'être écrit. Des extraits des débats peuvent être lus plus en détail par le public. L'identité et la faction des participants sont alors clairement précisées.

Cirily est souvent présente au Trianon et c'est une des oratrices les plus célèbres du coin.

## 10. Le Syndicat

Le Syndicat est une organisation criminelle qui est maintenant surtout spécialisée dans les assassinats. Ce n'est pas une vraie guilde ayant pignon sur rue, et assassin n'est pas non plus une profession, mais le Syndicat chapeaute quand même un grand nombre de personnes dont c'est la seule activité, fixant des règles et assurant la gestion des paiements.

Ce nom assez particulier de « Syndicat » est lié aux débuts de cette organisation, à l'époque où elle s'est créée dans le Bas-Quartier, il y a près de 30 ans. Le Syndicat était destiné à défendre les intérêts des travailleurs contre les patrons et contre-mâtres de la Grande Fonderie (et autres fabriques du Bas-Quartier). Créé de façon spontanée par quelques leaders

ouvriers qui en avaient marre de subir les *diktats* de quelques chefs trop arrogants, le Syndicat a mené ses premières actions en cassant ou intimidant ces derniers. Les gars du Syndicat ont même organisé la première et seule grève de l'histoire de Sigil. Mais de trop gros intérêts financiers étant en jeu, les propriétaires des fabriques eurent tôt fait d'envoyer l'Harmonium et les grévistes furent soit tués (dans l'affrontement brutal qui cassa la grève), soit arrêtés et emprisonnés, soit remis au travail avec des retenues de salaires conséquentes.

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

L'histoire du Syndicat ces trois dernières décennies est donc faite de ça : peu à peu, les ouvriers opprimés du Syndicat originel ont fait place à des agitateurs politiques souvent anarchistes, qui eux même font place aujourd'hui à des assassins professionnels. Cette transformation et la traque de l'Harmonium

nium ont poussé le Syndicat à quitter le Bas-Quartier, où ils se réunissaient avant pour rejoindre un quartier tout ce qu'il y a de calme (celui des Gratte-Papier), mais aussi à rendre son organisation toujours plus efficace, toujours mieux préparée, toujours plus réactive.

A l'heure actuelle, cette organisation est dirigée par une poignée d'anciens ouvriers politiquement engagés, mais de plus en plus vieux et qui sont peu à peu remplacés par de jeunes assassins talentueux qui n'ont plus grand intérêt pour la politique et qui sont prêts à prendre n'importe quel type de contrat. En somme, les jeunes loups ne peuvent pas encore faire ce qu'ils veulent (par exemple travailler ouvertement pour un riche propriétaire ou un Seigneur Doré), mais les contrats acceptés n'ont plus que rarement un lien avec la défense d'ouvriers. Qui plus est, les actions d'intimidations, de provocations d'émeutes et de distributions de tracts sont de plus en plus rares et celles d'assassinats purs et simples de plus en plus nombreuses. Pour l'heure, les anciens du Syndicat accepteront toujours de mener une action gratuitement pour un camarade ou si la demande leur paraît particulièrement justifiée.

La base des opérations du Syndicat est l'ancien office d'un avocat qui sert aujourd'hui à David Blemborg de devanture légale pour protéger la confidentialité du lieu. Il est extrêmement rare qu'un membre y soit convoqué, mais à l'occasion il arrive que les chefs s'y réunissent. A l'heure actuelle, Blemborg (un des chefs) se déclare officiellement « spécialiste en agronomie », une discipline peu recherchée à Sigil et qui évite d'avoir des clients. Cela dit, certains ouvriers du Bas-Quartier savent qu'on peut venir ici chercher une « aide », et ils ont fait passer le mot. Le réseau de gens qui savent qu'on peut « demander de l'aide » ici s'est étendu bien au-delà du Bas-Quartier, et les commanditaires viennent aujourd'hui d'un peu partout (même s'il arrive que le Syndicat refuse des contrats, surtout s'ils viennent de gros propriétaires).

Quand vous laissez un message à Blemborg concernant votre situation (il prendra vos coordonnées), il contacte les autres chefs, et il ne faut pas plus de trois jours pour que quelqu'un vienne vous voir à votre domicile pour négocier le contrat. Il s'agit toujours d'un des chefs (en fonction de sa spécialité), et selon votre situation, il vous fixera un prix et

choisira mentalement l'homme de la situation. Cette main agissante recevra un message fixant un rendez-vous avec son chef, qui lui expliquera la mission et lui donnera la première partie de sa paye.

Comme Blemborg ne conserve aucune trace écrite des messages qu'il prend, les potentielles descentes de l'Harmonium dans cette « base » du Syndicat ne serviraient pas à grand-chose.

Les prix d'une commande peuvent être très variable puisque certains chefs sont idéalistes et d'autres vénaux.

#### ..... La Charte du Syndicat

Le Syndicat a un code de conduite qui s'est défini au fil des années et qui est valable en toute situation. A savoir que la trahison de l'un de ces principes provoque une sanction allant de l'expulsion à la mort. La confidentialité est le principe premier de cette organisation, qui aurait depuis longtemps été détruite si ses membres ne l'avaient pas respectée :

- 1- Les membres du Syndicat ne doivent jamais avouer qu'ils en font partie.
- 2- Les membres du Syndicat doivent tous avoir un pseudonyme et ne doivent jamais révéler leur véritable identité aux autres membres.
- 3- Les membres du Syndicat doivent cacher ou masquer leurs visages lors des entrevues et réunions avec les autres membres.
- 4- Tous les documents que reçoit un membre du Syndicat doivent être détruits dès qu'il en a pris connaissance.
- 5- Un membre ne peut refuser un contrat que lui attribue le Syndicat, et devra tout mettre en œuvre pour le remplir dans les délais les plus brefs.
- 6- Le Syndicat s'engage à rétribuer la moitié de la somme promise au début de la mission et le reste au maximum une semaine après la fin de celle-ci.
- 7- Si jamais un contrat pose des difficultés particulières, le Syndicat s'engage à revoir la rétribution promise à son membre et/ ou à l'épauler par le renfort approprié.
- 8- Si un contrat prévoit que le membre blesse, menace ou tue un fonctionnaire de celui-ci, il pourra réclamer une ralonge de 100% de la rétribution prévue.

9- Si un contrat prévoit que le membre blesse, menace ou tue un membre de la famille de sang de celui-ci, il pourra réclamer le prix qui lui conviendra.

#### Membres du Syndicat

**François Bagnard dit « Bartelot 102 » ou « 102 »** (intimidation, tabassage et assassinat)

Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 8/ Marqués/ LN (B)

Ce matois est le plus âgé de l'organisation. Il est de la première génération de syndicalistes, et il a été de tous les combats. Son surnom a deux origines assez proches : 102 pour l'année de la grande grève du Bas-Quartier, et Bartelot pour le nom du plus grand leader du mouvement, qui a été condamné à mort pour son rôle dans « les émeutes ».

Bagnard travaillait sur les rives du Fossé, où il chargeait et déchargeait des matériaux qui partaient sur le cour d'eau vers diverses destinations planaires. C'est une force de la nature aujourd'hui vieillissante. Il est le plus idéaliste d'entre tous mais son pouvoir est décroissant au sein de l'organisation, à mesure que de jeunes loups sans scrupules remplacent les vrais syndicalistes qui formaient le Syndicat originel. Il en a été le grand chef pendant longtemps, même s'il n'était pas anarchiste à l'époque où c'était la mode dans l'organisation. Il a d'ailleurs permis que ce mouvement ne soit pas totalement récupéré et instrumentalisé par la Ligue Révolutionnaire. Mais aujourd'hui, son autorité et son charisme naturel ne semblent pas pouvoir arrêter la transformation du Syndicat en guilde des assassins.

Assez effrayant pour certaines âmes faibles, le costume *incognito* de Bartelot 102 est un masque de soudeur attaché à sa tête chauve.

**David Blemberg dit « Le Bombier »** (terroriste spécialiste en sabotage et explosif)

Planaire/ mâle nain/ niveau 0/ Ligue Révolutionnaire/ CN (B)

C'est l'intellectuel de l'organisation. Il en est le comptable, le trésorier-payeur, et la façade légale (les quelques réunions du Syndicat se font chez lui). Tous les membres de l'organisation savent que lui en fait partie (malgré la règle de confidentialité en vigueur au sein du Syndicat), mais ils ne savent pas (sauf Bagnard) que Blemberg est aussi « Le Bombier », un



artificier très efficace à l'origine d'un grand nombre d'explosions dans les demeures et usines du grand patronat. Depuis de nombreuses années, il prépare les bombes que d'autres vont placer, et l'on pense que dans son atelier, il a de quoi faire sauter tout le Quartier de La Dame.

Blemberg était ingénieur à la Grande Fonderie à l'époque de la création du Syndicat, et s'il a prit fait et cause pour les ouvriers, il le doit à ses convictions politiques d'Anarchiste. Ce qu'il faut savoir sur « Le Bombier », c'est qu'il fait partie de la Ligue Révolutionnaire, et qu'il leur communique des infos, leur prépare des bombes, et organise des actions pour leur compte.

« Le Bombier » est vu comme un gars infallible, et il est reconnu aussi bien par les vieux que par les jeunes. Sa tenue *incognito* se compose d'un bandana qu'il met sur son visage et d'un chapeau en fourrure qu'il enfonce sur sa tête, le tout complété par des lunettes noires.

Blemberg, quant à lui, vu qu'il est le trésorier-payeur, a un peu plus d'ennemis dans l'organisation.

**Omana Bounta dit « Le Criquet »** (agitateur politique).

Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 6, voleur niveau 9/ Ligue Révolutionnaire/ CB

« Le Criquet » est un gaillard noir de plus de 2 mètres qu'il est difficile de rater. Toutes les patrouilles de l'Harmonium ont son signalement et après deux

passages en prison, il a toujours réussi à retrouver sa liberté.

C'est un leader né qui sait haranguer les foules, convertir les gens à ses vues politiques, et provoquer des émeutes. Il est responsable de toutes les impressions et distributions de tracts politiques, de tous les affichages sauvages... visant à montrer la pourriture ambiante qui règne chez les « puissants » de Sigil.

Il a déjà affiché sur les murs du Bas-Quartier les revenus et frais hebdomadaires de divers factols, factors et Seigneurs Dorés, et c'est à ce moment que pas mal de monde a voulu l'abattre (être mis en prison a presque été pour lui un moyen d'éviter pire). « Le Criquet » a de bons informateurs et quand il mène une action, les ravages qui s'ensuivent sont assez énormes. Il est ami avec Dario, le rédacteur en chef de « *La Gazette du Bas-Quartier* », et ils partagent leurs informations. Il est de la deuxième génération de syndicalistes. Il y est venu il y a une quinzaine d'années, mais ses actions sensationnelles en ont fait un chef.

Accrochée à son impressionnante carcasse, il porte lors des réunions une robe à capuche d'Homme-Poussière rabattue et de grosses écharpes. Bounta ne se soucie peu de la politique intra-syndicat, et il préfère mener les actions qu'il veut, vivotant grâce aux opérations de commande.

**Agamemnon Stiele, dit « La Taupe » ou « Big Guns »** (tabassage, assassinat, kidnapping)

Planaire/ mâle genasi de la terre/ guerrier niveau 9, voleur niveau 3/ Garde Fatale/ NM

Stiele a commencé par le prestigieux métier de cambrioleur (!) Il s'est fait un nom (« La Taupe ») parce qu'il creusait des tunnels pour atteindre les cibles de ses cambriolages. Lors d'un passage en prison, il a fait la connaissance d'Omana, qui l'a fait entrer dans le Syndicat.

Depuis près de 8 ans aujourd'hui, il mène des actions brutales (sa brutalité s'est en outre plus que révélée en prison) pour le compte du Syndicat et ses armes favorites sont des pistolets énormes qui lui ont valu son deuxième surnom. Comme toutes ses missions ont été des succès, il a pris du galon et monte quelques opérations.

Il représente un peu la dernière vague du Syndicat, puisque tout le côté « syndical » de l'affaire ne l'intéresse qu'à moitié. Stiele aime l'argent et

travaille pour ça. Depuis quelques mois, c'est lui qui récupère la plupart des actions brutales et qui les gère. Comme il est efficace, il est difficile d'y redire quelque chose.

Il porte en permanence une espèce de cagoule-masque qui prend tout son crâne et descend jusqu'à son nez (mélange de cuir et de métal). Sa mâchoire paraît aussi puissante qu'un étou de fer et sa voix est si caverneuse qu'on ne peut se tromper sur son origine. Ses deux gros flingues étant sa marque de fabrique, il ne s'en sépare jamais.

Il paraît tout le temps offusqué et irrité, aussi mieux vaut-il lui dire les choses le plus simplement et le plus rapidement possible pour éviter de le « vexer sérieusement » (nombre de ceux qu'il emploie ne sont pas revenus pour expliquer en quoi ils l'avaient déçu).

**Brice Dufossé, dit « Le Ninja » ou « Le Vieux »** (assassinat)

Primaire/ mâle humain/ voleur niveau 14/ Marqués/ LM

« Le Ninja » est le nom que ce lascar se donne (il veut probablement qu'on assimile ses techniques à celles des fameux assassins de l'Ecole du Dragon), mais « Le Vieux » est celui qu'on lui a donné et l'unique qu'on utilise quand il n'est pas là.

Son histoire assez complexe commence sur Toril, où il a difficilement grandi à Château Zenthil. Elle passe par Sigil où sa carrière d'aventurier l'a mené, par Baator où il a été asservi et torturé pendant quelques années avant d'être renvoyé comme agent baatezu chez les Zenthilars. C'est en travaillant pour eux qu'il a pu s'asseoir sur le « *Trône des Dieux* », un puissant artefact qui a exhaussé plusieurs de ses vœux. En plus d'être libéré de sa servitude envers les baatezus, il a acquis la capacité de se *téléporter* à volonté comme un fiélon.

Autant dire que cette capacité a été une véritable aubaine pour sa vocation d'assassin. Additionné à ça un matériel original toujours renouvelé, « Le Vieux » a rempli les missions les plus délicates.

Ce qui lui a valu ce nom, c'est qu'il semble prendre du plaisir à tuer (et même à torturer) et qu'il est toujours partant pour les missions les plus sordides, même quand ça paye mal. Cette mentalité est plus que parfaite pour un assassin, mais pour un Syndicaliste...

Quelques-uns craignent qu'un jour, il n'assassine les anciens du Syndicat pour prendre le pouvoir dans l'organisation.

Ses vêtements sont ceux d'un ninja, et seule une bande au niveau de ses yeux transparait de sa tenue sombre. Certains prétendent avoir vu d'énormes cicatrices à travers cet espace, peut-être un souvenir de Baator...

## 11. Les Châteaux de Sable

*Avenue Workman, à côté de la limite du Quartier*

Zebuetel (ou Zeb, comme on l'appelle), est l'architecte par excellence. Bien sûr, ce formian et son équipe de constructeurs ont quelque chose d'unique dans leur façon de réaliser leurs ouvrages. Imaginez que ces fourmis utilisent du sable ! Vous devez vous demander « *qui d'autre qu'un azimuthé pourrait espérer qu'un bâtiment en sable puisse tenir ?* » Et bien, celui-ci a appris un étrange sort permanent qui transforme le sable en grès.

La plus grande part de son travail est assemblée dans d'autres plans depuis que les dabus surveillent cette concurrence (après l'incident des porte-lumière, qui pourrait les en blâmer ?) En de rares occasions, ils travaillent à Sigil. La plupart des dabus ne leur adressent rien d'autres que des regards noirs, à l'exception de Tavernclochedé (« *taverne-cloche-dé* », nommé d'après les images avec lesquelles il se présente aux autres).

Tavernclochedé aide en fait les formians et travaille avec eux. Bien qu'il ne sera jamais payé, ce dabus est devenu membre de l'équipe formiane. En plus des formians et du dabus, Zebuetel emploie des « occasionnels réguliers », une petite équipe de trois humains, un modrone, un tieffelin, deux giths, un bariare et un aasimar, qui ont rejoint son entreprise au fil des années. Ils sont toujours légèrement distants de la dizaine de fourmis-centaures, mais l'équipe est soudée, presque comme une famille.

## 12. Les Mercenaires de Dair

*Rue de la Bête*

« Les Mercenaires de Dair » sont une secte de mercenaires basés dans le Quartier des Gratte-Papier. Le bâtiment est un manoir de 5 étages, mais ne dénote pas avec les autres maisons de la rue. C'est vaste et

spacieux à l'intérieur, alors que l'extérieur est très banal ; les murs et fenêtres reflètent la lumière qui rentre. Apparemment, c'est la façon dont Dair apprécie les choses.

Le premier étage contient beaucoup d'autels individuels dédiés à de nombreuses déités comme Velsharoon, Kali, Loviatar, Sandra, Dairalantarial et beaucoup d'autres. Il y a aussi une zone d'accueil, dirigée par Snork (Planaire/ mâle orque/ guerrier niveau 20/ Mercenaires de Dair/ NB). Snork est un orque vêtu avec raffinement, portant de petites lunettes et ressemblant à un simple scribe. La plupart des béjaunes sont surpris quand ils voient la puissance de combat de ce matois.

Le 2<sup>ème</sup> étage abrite une pièce spéciale pour les mercenaires qui ont besoin de se reposer, l'antre d'un dragon bleu (!) et un environnement qui imite le Plan Élémentaire du Feu.

Le 3<sup>ème</sup> étage est principalement constitué des appartements des mercenaires les plus aguerris.

Au 4<sup>ème</sup> étage, il y a la salle au trésor, la salle de briefing et celle des archives. Cet étage est dirigé par une affranchie nommée Ch'Charen (Primaire/ femelle thri-kreen/ clerc niveau 7/ Mercenaire de Dair/ N).

Le 5<sup>ème</sup> étage est une salle d'entraînement, faite pour l'apprentissage des mercenaires (qui bénéficient de ce service gratuitement) et des autres (qui doivent payer 20 p.o. par jour) pour apprendre des nouveaux sorts, maîtriser de nouvelles armes et compétences.

Un portail à l'intérieur de la guilde des Mercenaires mène à Avernus sur Baator (on dit que le portail est à l'entrée de la salle des archives et que la clé est une pièce couleur sang. Du côté de Baator, c'est une



entrée vers une salle de la forteresse de Bel).

### 13. Les Confessions Dorées

---

#### *Rue Tragique*

Nichées confortablement dans le Quartier des Gratte-Papiers, « Les Confessions Dorées » sont un vaste bâtiment dénué de toute décoration ou couleur, une structure simple et grise, qui répond aux préférences de la plupart des sigiliens. Les Confessions Dorées sont dirigées par une grande variété de prêtres, allant des fidèles de Zeus aux pèlerins de Savitri. Ces clercs reçoivent les confessions de leurs ouailles. Pour la plupart, il s'agit de divinités tournées vers le bien et quelques autres vers la neutralité. L'un dans l'autre, plus de 130 prêtres vivent et s'occupent de leur confessionnal dans ce lieu, avec 47 divinités représentées.

Les deux administrateurs, Lybella Swornground (Planaire/ femelle humaine/ prêtresse niveau 11 (Tyr)/ Greffiers/ LN) et Dain (Primaire/ demi-elfe/ prêtre niveau 9 (Llira)/ Société des Sensations/ CB) dirigent tout ça en gardant en tête des valeurs comme la tolérance et l'ouverture d'esprit, acceptant les différences des autres cultes.

Malheureusement pour les fidèles qui voudraient visiter, les Confessions Dorées sont souvent bondées. Une confession classique peut durer de 10 minutes à plusieurs heures. Il peut arriver d'attendre des heures avant de pouvoir aller à confesse.

Comme les prêtres de ce lieu ne font pas payer leur service, ils reçoivent la plupart de leurs fonds de mécènes, d'aventuriers et de visiteurs. Les prêtres vivent dans la simplicité, la plupart des pièces sont vides et sans fioritures, souvent partagées par deux ou trois ministres du culte.

Malheureusement, quelques prêtres corrompus ont pris l'habitude de faire de l'argent d'une façon particulièrement sale : ils vendent les secrets qu'ils apprennent dans les confessionnaux, ou font du chantage à ceux qui ont eu le malheur de révéler quelque chose de compromettant. Sevara Minakeep (Planaire/ mâle humain/ prêtre niveau 3 (Hermès)/ Libre Ligue/ CN), en particulier, semble avoir fait pas mal de profit avec ces techniques. En fait, on dirait que quand quelqu'un a besoin d'une information, ce lascar semble l'avoir. Bien sûr, ne cherchez pas à savoir

comment il a fait pour avoir l'info, mais intéressez-vous plutôt à combien elle va vous coûter...

### 14. La Maison de Mattados

---

*N'importe quelle rue, n'importe quel quartier, mais originellement dans le Quartier des Gratte-Papier...*

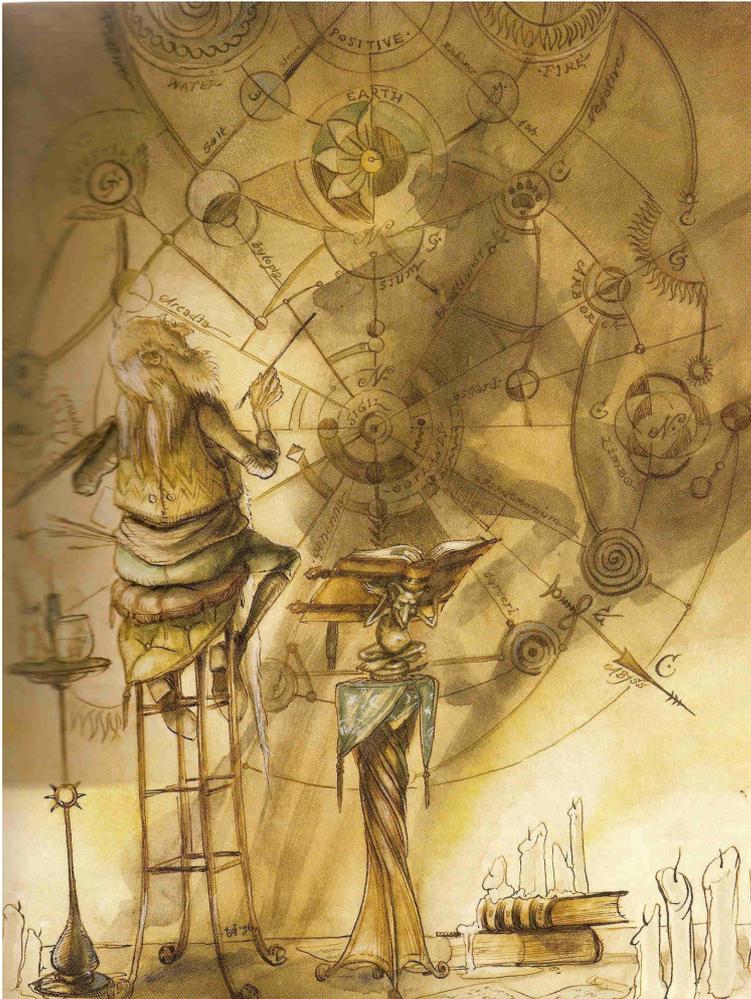
Cette maison a jadis été construite par un mage Xaositecte nommé Mattados Eul'Fou. La chanson raconte que Mattados voulait bâtir une maison dans la Cage, mais ses nombreuses tentatives (dont le point commun était d'être toutes enchantées) avaient pour résultat de faire baisser le prix d'origine de la baraque et le mage finissait toujours par être chassé par des voisins en colère.

Quoi qu'il en soit, après avoir été viré par les forces armées de l'Harmonium, il décida de bâtir une maison qui refléterait sa personnalité et qui ne resterait pas au même endroit suffisamment longtemps pour qu'une foule en colère ne puisse s'organiser. Après avoir réalisé cette œuvre, Mattados disparut et fut présumé mort, mais sa maison continue à agir de manière aussi chaotique qu'à sa création. Elle prend des apparences très diverses. Elle peut être faite de pierre, de bois, de caoutchouc, de n'importe quelle substance, de quelque couleur que ce soit : elle peut être gothique, simple, sympa... mais il y a quelques invariants : de l'extérieur, la maison a une taille standard et ne comporte pas plus de deux étages.

L'intérieur reflète généralement l'extérieur... mais pas toujours. Quoi qu'il en soit, il y a quelques pièces qui sont permanentes, malgré leurs changements d'aspect. Les murs et les portes peuvent bouger un peu, tuant parfois quelques invités malchanceux, même si aucun entropiste ou Xaositecte n'a jamais été blessé de cette manière...

**La pièce du portail :** dans une pièce vaste et centrale repose un grand portail parcouru de couleurs chatoyantes. Le portail envoie son utilisateur au hasard dans la maison, Sigil, ou n'importe où à travers les Plans Extérieurs. La chanson dit que les entropistes et les Xaositectes ont 50% de chance de choisir leur destination.

**Le grand trône :** ce trône irradie une forte magie et il est arrivé des choses assez diverses à ceux qui se sont assis dessus.



**Les golems miniatures :** ces golems ressemblent à des poupées de chiffon multicolores de forme et de couleurs variées. Ils paraissent faibles, mais caché sous leurs corps de chiffon, il y a une structure métallique. Ces constructions ont les mêmes immunités que des golems normaux mais ne causent qu'un point de dégât par round. Elles peuvent paraître insignifiantes, mais vous changerez d'avis quand une centaine d'entre celles qui se cachent dans toute la maison se seront jetées sur vous. Elles semblent attaquer au hasard, mais aucun Xaositecte ou entropiste n'a été blessé par elles.

**Magie :** la maison a été originellement construite dans le Quartier des Gratte-Papier (l'adresse exacte a été oubliée depuis longtemps), mais elle a été vue dans tous les quartiers depuis. Apparaissant au hasard n'importe où dans la Cage, la maison n'est pas plus large qu'un cottage, mais à peu près deux fois plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur (voire cent fois plus grande à certains moments). La maison défie toute description du fait de sa nature magique, mais

elle a tendance à apparaître aux endroits où on ne voudrait pas qu'elle soit (sur d'autres fondations, dans un jardin fleuri, en face de l'entrée d'un temple, partout où la porte d'entrée ne sera pas bloquée). Heureusement pour ceux qu'elle envahit, elle change de localisation une fois par jour ou moins.

## 15. Le Planarium

### Rue Rube

Le Planarium de Tensic Rowe est une authentique merveille : un fantastique bâtiment reposant sur des piliers de marbre et coiffé d'un magnifique dôme sur lequel est peint un monde à chaque fois différent. Ceux qui ont vu ce gigantesque demi-globe ont pu remarquer qu'il n'y a pas que le monde représenté qui change chaque jour : on peut percevoir les évolutions climatiques du monde en question. L'intérieur du bâtiment est un amphithéâtre sous le dôme avec des sièges inclinés permettant la contemplation de la face intérieure du dôme. Un mécanisme magique est installé au centre du bâtiment et est capable de projeter une image actualisée (quoi que très distante) de n'importe quel plan, demi-plan, ou monde primaire à l'intérieur du dôme.

**Le propriétaire :** Tensic Rowe était membre de la Fraternité de l'Ordre, mais il est mort après le tremblement de terre. Il s'intéressait à la cartographie des plans, des strates et des royaumes, bien plus qu'à la découverte des lois qui se cachent derrière. Dans cet esprit, il bâtit le planarium, la fenêtre ultime sur les plans.

**Le mécanisme :** la grande machinerie de bois est faite de poulies, de courroies et de leviers. C'est l'invention personnelle de Tensic. Elle est plus grande qu'il n'y paraît, s'enfonçant dans les fondations. Dans la partie en question, il y a deux cristaux enchantés qui sont des sondes, enfoncées dans les ouvertures de portails permanents et changeants. Le premier est

situé dans la bouche d'un baril, l'autre dans un vieux carreau de fenêtre pris sur un bâtiment.

**Les secrets :** le Planarium est plus qu'une fenêtre sur d'autres mondes. Voyez-vous, le vieux Tensic a trouvé un moyen de prédire et de manipuler les portails nomades. Chaque monde projeté à l'extérieur et à l'intérieur est le résultat du mécanisme de pointe qui représente les mondes très fidèlement. Pourquoi deux images ? Parce que le dôme extérieur est le résultat un peu inachevé de ce qui devait réussir avec le deuxième portail et donc l'intérieur du dôme.

**Problèmes :** de nombreux fiélons fréquentent le Planarium. La chanson court qu'on peut l'utiliser pour voir les grands rassemblements militaires et les mouvements de la Guerre Sanglante. La chanson dit que quelques-uns de ces fiélons auraient pour but de mettre la main sur le Planarium pour avoir un avantage dans ce conflit millénaire.

## 16. Le Scriptorium

---

### *Rue des Scribes*

Parmi les nombreux bâtiments, quartiers généraux de factions et autres complexes administratifs du quartier des Gratte-Papier, il existe une petite école dédiée à l'étude des langues, tant parlées qu'écrites. L'école est située dans la rue des Scribes, près du Quartier des Guildes et est connue sous le nom de Scriptorium. L'école a été fondée pour apprendre la lecture et l'écriture aux illettrés, pour leur donner une chance de s'améliorer. L'école est composée de douze bâtiments. Plusieurs ont été ajoutés au fil des années pour répondre aux besoins de l'école. Ils sont tous peints en rouge sombre et portent au-dessus de leur seuil un signe marquant quels langages y sont enseignés. Ces signes sont écrits dans la langue en question.

Une équipe de 35 enseignants de races diverses s'occupe des étudiants, ce qui inclue des humains, des githzeraïs, des tieffelins, des elfes, nains, genasis, aasimars, etc... La plupart de ces professeurs sont des aventuriers à la retraite qui cherchent à se faire un peu d'argent maintenant qu'ils sont vieux. Un professeur du nom simple de Garm (Planaire/ mâle tieffelin/voleur niveau 15/ CN) était un espion tanar'ri dans la Guerre Sanglante au service d'un balor qui s'est retrouvé dans le Livre des Morts. A ce moment, Garm a quitté la profession (avant qu'on ne le mette lui aussi

dans le Livre des Morts) et il est venu à Sigil pour avoir une vie un peu plus tranquille.

Tous les enseignants connaissent au moins quatre langues autres que leurs langues maternelles et le langage commercial planaire. Ils peuvent tous être considérés comme sage dans un domaine particulier. Ils sont tous logés, nourris et touchent un salaire. Les étudiants ne peuvent pas vivre sur le campus, mais il y a pas mal de chambres de bonnes dans le Quartier des Gratte-Papier. Beaucoup de professeurs ont des histoires aussi intéressantes à raconter que Garm et sont de précieuses sources d'information sur le Multivers.

Grâce à la lillend Milori, l'école a un accès à tous les langages existant dans une vaste bibliothèque qui couvre les sous-sols de tous les bâtiments. Les caves de tout le pâté de maisons ont été agrandies et reliées pour rendre cette bibliothèque plus pratique d'accès.

On apprend en premier lieu aux étudiants à lire et écrire le langage du commerce puisque c'est la langue la plus utilisée du Multivers. L'inscription coûte seulement 20 p.o. mais demande aux étudiants de participer à l'entretien de l'école. Cette contrepartie va de la peinture des bâtiments au nettoyage des sols et à la copie de vieux livres. Chaque étudiant doit travailler 20 heures par semaines en plus de son temps de cours.

Ceux qui veulent apprendre plus que la langue commerciale planaire devront payer plus et passer plus de temps à travailler. Le coût est de 5 p.o. de l'heure et il y a près de 30 heures de cours par semaine. L'apprentissage d'une langue demande au moins six mois. On peut aussi augmenter une compétence de langue en y travaillant plus longtemps.

## 17. La Maison des Souvenirs Perdus

---

La Maison des Souvenirs Perdus est un restaurant situé non loin de la Salle des Fêtes. Ses propriétaires, Marthe et Lorant Noqueton sont deux aventuriers magiciens à la retraite qui ont une cinquantaine d'années. Ils se sont rencontrés il y a près de 30 ans dans une école de magie de spécialistes en enchantements et sont mariés depuis.

Marthe (Planaire/ femelle humaine/ magicienne enchanteuse niveau 8/ Société des Sensations/ NB) est une Sensat, et Lorant (Planaire/ mâle demi-elfe/

magicien enchanteur niveau 10/ Adorateur de la Source/ CB) un Homme-Dieu.

Ils étaient tous les deux amateurs de gastronomie, ce qui les a amenés à monter un restaurant grâce à la fortune qu'ils avaient amassée durant leur vie d'aventure. Mais ce qui fait leur spécificité, ça n'est pas l'excellence de leur cuisine, ni le cadre détendu que l'on peut trouver chez eux, mais plutôt un procédé magique, dont ils tirent une poudre qu'ils utilisent comme ingrédient dans tous leurs plats. Cette poudre permet dans 10% des cas d'avoir un flash-back d'une vie précédente. Evidemment, il faut avoir vécu des vies

antérieures pour que cela puisse fonctionner, mais pour les individus ayant connu de nombreuses ou de glorieuses incarnations, les réminiscences peuvent être impressionnantes, longues et détaillées.

Marthe est toujours très empressée d'écouter le récit des souvenirs retrouvés de ses clients, et elle reste souvent en salle pour guetter leurs réactions. Pour Lorant, la satisfaction est plus intérieure, comme chaque personne qui revit un souvenir est une preuve des vies successives auxquelles croient les Adorateurs de la Source.

## V. Le Quartier des Guildes

Le Bas-Quartier est beaucoup plus grand que le quartier des Guildes et celui du Marché réunis ; pourtant, c'est de lui dont on dit qu'il est en train de disparaître, parce que personne à Sigil ne peut imaginer la ville privée des Quartiers des Guildes et du Marché.

Malgré leur importance supposée, rien ne les distingue vraiment l'un de l'autre. Et c'est justement ce qui les rend ordinaires qui fait toute leur importance aux yeux des habitants. On ne peut pas vivre sans vêtements ou sans nourriture et c'est exactement le genre de choses que l'on peut se procurer ici. Les deux quartiers sont la résidence des mercières, des marchands de fruits et légumes, de tapis ou de casseroles. C'est là qu'un matois peut acheter tous les objets utiles et communs dont il a besoin pour vivre aussi bien dans Sigil qu'à l'extérieur. C'est là aussi qu'il peut trouver des portails permanents menant vers d'autres grandes cités marchandes des Plans. De tous les quartiers de la ville, ceux des Guildes et du Marché sont les plus cosmopolites ; aucune race n'y est plus représentée qu'une autre. On trouve aussi bien des aasimons que des tanar'ris et tous observent une paix officieuse et fragile lorsqu'ils se trouvent dans les parages.

Ici, les rues sont vivantes de jour comme de nuit, mais ce que l'on y vend est fonction des heures de la journée. Qui voudrait acheter des fruits en pleine nuit, lorsqu'on ne peut même pas distinguer la marchandise pourrie du reste ? Et qui pourrait s'amuser pendant la journée alors qu'il y a tant à faire pour gagner sa vie ? Ainsi, les marchés diurnes regorgent de marchands de fruits, de drapiers et de rémouleurs ; alors que les marchés nocturnes mettent en vedette les bardes, les marchands de vin, les illusionnistes et les compagnons.

Le Quartier des Guildes et celui du Marché signifient business : nonstop, des négociations sont menées tambour battant par les plus grands marchands du Multivers, par les artisans les plus talentueux, et/ou par les peleurs les plus retors. Pris entre le Quartier de La Dame et celui des Gratte-Papier, c'est l'endroit le plus diversifié de Sigil en terme de visiteurs – que ça

marche, que ça vole, ou que ça rampe, si ça a du jonc à cracher au bassin, tout le monde est bienvenu ici.

Un autre site important est le Grand Gymnase, quartier général des Chiffonniers, les lascars qui entraînent leurs corps et leurs esprits pour ne plus avoir à s'encombrer de pensées. Vous cherchez un maraicher ou des bains publics ? Les rues autour du Grand Gymnase abritent les plus réputés d'entre eux.

Les plus riches des marchands du Quartier du Marché vivent le long de la Rue Copperman, et l'élite du Quartier des Guildes privilégie la Cour du Danseur. Bien éclairée et bien surveillée par les patrouilles de l'Harmonium, la Route Ventrouge est la hantise des peleurs des rues, spécialement des vendeurs à la sauvette d'armes et de vêtements. L'Allée de la Tortue est connue pour ses bains et ses saunas, tandis que la Rue Risvold se targue d'être l'endroit du Quartier du Marché où l'on trouve les meilleures denrées alimentaires. Les chevaliers de la gueuserie et autres peleurs ont tendance à se masser le long de la Rue Newt, ce qui en fait un haut lieu du jeu clandestin (les jeux de dés particulièrement), du recel, et des agressions en tous genres.

On peut se demander où commence le Quartier du Marché et où finit celui des Guildes ?

Bonne question.

Jadis, il était facile de les différencier. Le Quartier du Marché consistait en une série d'échoppes, d'auberges et encore d'autres échoppes. Le Quartier des Guildes était quant à lui réputé pour ses guildes d'artisans : des organisations qui œuvraient à promouvoir les intérêts économiques de ses membres. Mais à un certain moment, la plupart des guildes se sont écroulées. En conséquence, les Quartiers du Marché et des Guildes finirent par devenir les deux parties d'un même ensemble.

Qu'est-ce qui causa le déclin des guildes ? Simple. Elles n'avaient pas le soutien des factions. Du point de vue de ces dernières, les guildes d'artisans étaient pour elles un conflit d'intérêt ; un lascar qui s'occupe des affaires de sa guilde ne peut pas s'investir autant dans sa faction. Sous la pression des factions, donc, les guildes ont progressivement perdu leur autonomie.



Certaines ont été délocalisées, d'autres sont passées dans la clandestinité, d'autres ont juste disparu.

De nos jours, les différences entre le Quartier des Guildes et le Quartier du Marché sont minimes. Le Quartier des Guildes abrite plus de Chiffonniers, le Quartier du Marché un peu plus d'Indés. Le Quartier des Guildes est plus résidentiel, le Quartier du Marché plus commerçant. Par convention, on dit que la route des Portes du Crépuscule est la limite entre les deux. D'un côté, on est Guildard, de l'autre Marchétard.

Il n'est en tout cas pas aussi facile qu'avant de venir dans le coin, pas depuis que les patrouilles de l'Harmonium appliquent l'Acte de Protection des Circulations Piétonnes dans les Quartiers des Guildes et du Marché. Même si cet acte a toujours figuré dans les lois, on ne se préoccupait pas du fait qu'un vieux tieffelin se fasse renverser par exemple ou qu'un bibard soit écrasé par un carosse. Mais dès que les marchands du coin eurent décidé que c'était gênant pour le commerce, on a décrété que les moyens de transports étaient mauvais. De nos jours, renverser un piéton vous vaudra au mieux une réprimande, une amende au pire. Et si le piéton meurt, spécialement si c'est quelqu'un d'important, vous pourrez finir en prison, à cirer les bottes des Rectifieurs avec votre langue.

## 1. GÉNÉRALITÉS

### Bâtiments et rues

Les bâtiments de ce quartier vont de la petite habitation en bois au grand complexe en pierre

majestueux. Le type de bâtiments et de rues varie ici considérablement d'un pâté de maisons à l'autre.

### Les secteurs du Quartier des Guildes

**Le secteur du Gymnase** : sans surprise, les Chiffonniers représentent la majeure partie de la population de ce secteur. La plupart des membres de cette faction vit dans la proximité immédiate de leur quartier général – et qui pourrait les en blâmer, puisqu'ils ont libre accès aux plaisirs du Grand Gymnase ! Entourant cette élégante structure, des commerces sont tenus par les factionnaires qui aiment à venir se relaxer dans le Gymnase. Par-delà ces lieux d'activité, on trouve aussi pas mal de résidences. C'est globalement un secteur sympa, assez actif.

Bien sûr, les membres de l'Ordre Transcendental ne sont pas sans poser problème. Les rumeurs récentes révèlent l'existence d'un assassin ou d'un groupe d'assassins qui ne s'attaque qu'à des Chiffonniers. C'est l'Harmonium qui en est arrivé à cette conclusion, mais maintenant, ils en sont sûrs (la branche « enquête » de l'Harmonium n'est pas la plus puissante, et pour leur défense, on peut dire qu'il n'est pas facile d'enquêter sur des meurtres dont le seul point commun est la philosophie de la victime). A cause de ça, l'Ordre Transcendental arme sa propre milice (illégale) pour patrouiller dans le secteur. Comme les membres de cette faction se fient plus à leur instinct qu'à des preuves matérielles, il y a eu pas mal d'arrestations à tort dans les rues qui entourent le Grand Gymnase. Ces arrestations intempestives et les effusions de violence qu'elles ont nécessitées sont devenues banales, et l'Harmonium n'a pas suffisamment d'hommes pour empêcher ça.

Et pire que tout, les meurtres continuent. Tous les gens concernés pensent qu'il y a plus d'un assassin puisque la manière de procéder dans ces meurtres est assez variable. Certains disent que les assassins utilisent des sorts, comme des célestes ou des fiélons. D'autres prétendent que les victimes elles-mêmes font partie d'un sortilège, participants involontaires d'un rituel dédié à un dieu maléfique.

**Githariban** : l'un des plus grands quartiers (ou plutôt squats) ethniques est celui qu'occupe la communauté de githyankis de Git'riban, aussi appelé Githariban. L'architecture est spécifiquement githyanki, baroque et ornementée. Pas mal de gens sont surpris par le nombre de githyankis dans la Cage.

On se figure qu'ils ne vivent que dans l'Astral, d'autant plus qu'ils ont ici pas mal de chances de se faire mettre dans le Livre des Morts par un githzeraï. Même si les altercations sont fréquentes entre les habitants de Githariban et ceux de la Cour des Bienveillantes Ténèbres dans la Ruhe et que les githyankis doivent être très prudents quand ils se déplacent dans la Cage à plusieurs, la chanson dit que ces githyankis sont des rebelles qui ont fui l'Astral sans espoir de retour. Ces parias vous parleront jamais de ça, mais n'importe quel matois peut le deviner.

**La Forêt** : la communauté elfique de Sigil vit dans un espace qui n'a pas vraiment de nom, même si quelques lascars goguenards appellent ça la Forêt. Les elfes qui choisissent de vivre dans la Cage ne sont pas comme leurs frères. Cette race s'acclimate très mal aux villes, d'autant que Sigil est tout ce qu'il y a d'anti-naturel, avec son manque de verdure, d'air, d'étoiles... Et la Forêt, malgré son nom, n'est pas différente d'un autre quartier de la ville, sinon qu'elle est pleine d'elfes. C'est un secteur relativement petit – pas plus grand qu'une rue en fait (la rue Ritman que certains appellent la Longue Ruelle).

**Ghundarhavel** : cet endroit est appelé comme ça par ses résidents – des bariaures, quasi-exclusivement – mais les autres l'appellent le Parc des Sabots. Le vrai nom, Ghundarhavel signifie pour les bariaures « maison sans herbe ». La petite communauté qui vit là dispose de tous les commerces adaptés à ses habitants : tavernes et restaurants sont faits en fonction des goûts bariaures. Les échoppes alentour fournissent les vêtements, armures, chaussures, outils, et autres objets uniques spécifiques aux bariaures. C'est un endroit plaisant, mais les autochtones sont



assez étonnamment hostiles à ceux qui ne sont pas de leur race.

**Le Pied Bouclé** : bordant Ghundarhavel, à côté du quartier des Gratte-Papier, se trouve Le secteur du Pied Bouclé, quartier ethnique des halfelins. Même si ce peuple s'adapte à tout (à l'inverse des humains), ils préfèrent quand même vivre dans un territoire familial. Talun Sospied (Primaire/ mâle halfelin/ guerrier niveau 3/ Ordre Transcendental/ NB), un hobbit fortuné du monde d'Erth, a importé plusieurs tonnes de terre d'Erth qu'il a ramenées ici à grand frais. Il a engagé des gens pour « construire » un trou dans la colline artificielle que forment ces tonnes de terre. Cette colline est plantée au beau milieu du secteur.

Il y a quelques années, un rabatteur nouveau dans le métier a guidé un groupe de béjaunes halfelins jusqu'au Pied Bouclé. Malheureusement, ces semi-hommes étaient originaires d'Athas, et quand ils ont commencé à vouloir manger les résidents du Pied Bouclé, il a fallu que tous les guerriers du coin s'y mettent pour expulser ces frères aux coutumes bien étranges.

.....  
[Habitants](#)

Les gens du Quartier des Guildes sont ce qu'on pourrait appeler les classes moyennes, du moins aux standards sigiliens. Ils sont une sorte d'interface et peuvent avoir des informations aussi bien des classes supérieures qu'inférieures, bien qu'ils ne fréquentent pas les extrêmes. Le peuple de cette partie de la ville compte beaucoup de personnes âgées et il y a un réel intérêt pour l'histoire, ou pour les Plans chez ces gens qui reviennent pour certains de vies aventureuses. Ce quartier tranquille rassemble par ailleurs la plus forte proportion de magiciens de la ville.

Il n'y a pas de race prédominante ici. On peut dire qu'à la différence du Bas-Quartier, vous aurez plus de chances de rencontrer un céleste ici qu'un fiélon.

.....  
[Qualité et prix des biens et services](#)

Ce quartier est plus connu pour ses services (tailleurs, cordonniers, charpentiers, maçons et autres artisans) que pour ses vendeurs. Comme le Quartier des Guildes est complété par celui du Marché, les prix sont bas, mais c'est aussi le cas de la qualité et du choix.

Les sobres auberges de ce quartier sont habituées à recevoir les clients du Quartier du Marché dont les hôtels sont bondés. Les prix vont donc de 3 p.a. en chambre commune à 10 p.o. pour une chambre double.

Les repas se payent de 2 p.a. à 2 p.o.

#### Vivre dans le Quartier des Guildes

Le Quartier des Guildes a une identité et une atmosphère moins définies que les autres quartiers de Sigil. C'est un amalgame de cultures et de races, chacune voulant protéger ses privilèges et son identité. Malgré tout, cela semble fonctionner puisque tous ces gens vivent ensemble sans pour autant que ça crée le chaos et le désordre qui existent dans certains endroits de la ville.

Le Quartier des Guildes célèbre quatre fêtes par an qu'on nomme « Harmonie ». L'origine et la signification de ces festivités se sont perdues à travers les siècles, mais les habitants du coin continuent à célébrer avec grand enthousiasme. Des fêtes, des défilés et autres réjouissances ont lieu les trois derniers jours du mois tous les trois mois. La nuit venue, tout le monde jette des poudres colorées sur les torches et les lampes, ce qui rend leurs flammes rouges, vertes ou bleues. Toutes ces lumières font que le Quartier des Guildes brille à ce moment plus que n'importe quel endroit de la Cage. Des gens de toute la ville viennent fêter Harmonie, ce qui signifie qu'aussi bien les autorités que les chevaliers de la gueuserie viennent surveiller le coin.

#### Localisation des autorités

Une vieille forteresse est nichée parmi les quartiers généraux des guildes et sert d'avant-poste à l'Harmonium.

#### Histoire du Quartier des Guildes

Le Quartier des Guildes était jadis le siège des puissants de la Cage. Même s'il a conservé de l'importance et une certaine vie (c'est pas comme la Ruche, bige, ne t'y trompes pas !), il a perdu beaucoup de son lustre.

En des jours si anciens que la plupart des livres n'y font pas référence, des siècles avant le Grand Bouleversement, les guildes de Sigil étaient des organisations puissantes d'hommes et de femmes

compétents. A l'époque aussi, des factions (beaucoup plus nombreuses alors), étaient en opposition constante, une opposition qui conduisait bien souvent à la guerre, ce qui provoquait bien souvent le chaos dans les rues. En ces temps, les guildes étaient des bastions d'ordre, de sécurité et de paix. Un péquin qui ne participait pas aux conflits de factions pouvait trouver un asile sûr au sein d'une guilde.

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

Après le Grand Bouleversement, lorsque les factions furent stabilisées par les édits de La Dame, les guildes connurent leurs jours les plus sombres. Chaque personne eut à choisir une faction ou une autre, et ces dernières, plus fortes que jamais, provoquèrent le déclin des guildes alors devenues inutiles. Pas mal de ces factions nouvelles ou renouvelées interdirent à leurs membres l'appartenance à une guilde. La plupart des grandes guildes s'effondrèrent peu après, et ne restèrent que les plus « inoffensives » (les Tenanciers d'Auberges, les Rabatteurs, et d'autres). La guilde des Alchimistes passa dans la clandestinité, et les Arpenteurs des Plans quittèrent Sigil pour l'Ysgard par l'Escalier Infini. On dit qu'ils se sont séparés peu après.

La Société Secrète d'Alchimie existe encore aujourd'hui, et même si les factions ne prêtent plus que peu d'attention aux guildes, celles-ci demeurent toujours cachées. Ces péquins continuent à être des experts en magie, en botanique, et en fabrication d'objets magiques. Quelques-uns des membres sont magiciens alors que d'autres sont juste des savants. Et même si la plupart des gens ignorent leur existence, la chanson veut qu'ils se livrent à des expériences de magie noire oubliée, protégeant leurs secrets par d'obscur rituels qui produisent des sorts inaccessibles à des magiciens normaux.

## 2. Guildes en activité

Le Quartier des Guildes abrite toujours un bon nombre de guildes, mais seule une poignée a une véritable influence. La plupart ont pour fonction de réguler les prix, d'estimer le marché, et de trouver du travail à leurs membres. Certaines offrent des formations. Quelques unes même, offrent une retraite à leurs membres les plus âgés. Toutes sont là par contre pour percevoir les cotisations annuelles, qui permettent d'entretenir le quartier général, souvent les sous-sols d'un entrepôt, ou l'étage d'un commerce. Chaque guilde a un symbole, qui sert de marque de reconnaissance aux membres, ainsi qu'un responsable, qui sert d'interface entre la guilde et l'extérieur.

Voici quelques unes de ces guildes :

### Le Conseil des Tenanciers d'Auberge

Ce groupe fixe les salaires (pour les serveurs, cuisiniers et autres personnels), négocie les prix avec les fournisseurs, et fait circuler les informations sur les chevaliers de la gueuserie, les mauvais payeurs et les alcooliques chroniques. Comme avantage corporatif, les membres peuvent aller dormir dans l'auberge d'un autre gratuitement. *Cotisation mensuelle* : 1 p.o. *Symbole* : une large ceinture rouge rehaussée de galons dorés. *Contact* : Bryn Ohme (Planaire/ mâle bariaure/ guerrier niveau 2/ Marqués/ LB).

### La Communauté des Bâtisseurs

Avec plus de 300 charpentiers, couvreurs et tailleurs de pierre, c'est la plus grande guilde. La Communauté travaille particulièrement avec la municipalité et assure la maintenance et les constructions des bâtiments publics. *Cotisation mensuelle* : 3 p.o. *Symbole* : trois bandes de cuivres attachées au poignet gauche. *Contact* : Ustisha Cambris (Planaire/ mâle humain/ guerrier niveau 2/ Marqués/ LB).

### La Guilde des Escortes

Celle organisation de rabatteurs compétents et dignes de confiance se concentre sur l'entraînement et l'éducation (la guilde demande aux membres de mémoriser toutes les rues principales de Sigil). Les membres sont informés des obstacles (comme le cadavre d'un géant bloquant l'Allée du Son de la Cloche) et des meilleurs raccourcis (éviter la Voie du

Doigtmort où il y a trop de foule). *Cotisation mensuelle* : 1 p.a. *Symbole* : trois cercles bleus concentriques tatoués sur le front. *Contact* : Geena Mirrathar (Planaire/ femelle humaine/ guerrier niveau 1/ Libre Ligue/ LB).



### La Guilde des Transporteurs

Cette guilde compte beaucoup de membres parmi ceux qui naviguent sur les eaux du Fossé, acheminant des biens de Sigil vers de nombreuses villes-portails. *Cotisation mensuelle* : 5 p.a. *Symbole* : une épaulette de cuir sur l'épaule gauche et une petite cordelette qui part de cette épaulette jusqu'au bras droit. *Contact* : Duritz Crow (Planaire/ mâle humain/ Morne Cabale/ CN).

### L'Ordre des Maîtres Clercs et Scribes

L'accès à ce groupe est restreint aux meilleurs copistes, archivistes et comptables de la ville. Le Bureau des Renseignements et les Archives, tous deux

dans le Quartier des Gratte-Papier, recrutent pas mal de leurs employés dans cette guilde. *Cotisation mensuelle* : 1 p.o. *Symbole* : l'ongle du petit doigt de la main droite peint en argenté. *Contact* : Elahassa Merem (Planaire/ femelle humaine/ Fraternité de l'Ordre/LN).

### La Guilde des Sculpteurs

Au plus profond du Quartier des Guildes, perdu au milieu de centaines d'autres échoppes d'artisans, il y a un bâtiment où tous les grands sculpteurs travaillent. Cette bâtisse carrée est haute de 12 mètres et fait 30 mètres de côtés. Les murs sont faits de nombreux types de pierres venant de Plans différents. Les pierres varient en couleur, taille, texture, densité et forme. Leur placement au hasard rend ces murs très particuliers en terme de style et d'architecture. Un symbole de granite très élaboré est gravé au-dessus de l'arche d'entrée (qui culmine à 7 mètres de hauteur) et signifie « Le Paradis des Sculpteurs ». De l'autre côté de l'arche se trouve une statue d'homme en armure portant une large épée contre sa poitrine qui est orientée vers le ciel. La statue mesure près de 6 mètres.

Après avoir passé l'arche, les visiteurs se retrouvent dans le hall principal. Cette pièce est circulaire et couverte d'un plafond en forme de dôme sous lequel des statues de créatures des Plans sont nichées. Chaque statue est une représentation du « meilleur » exemple que le Plan a à offrir : un balor, un solaire, ... Leurs mains tendues soutiennent le plafond. Un représentant de la Guilde invite les visiteurs à entrer plus avant. Ordinairement, ce représentant est un vieil humain avec des mains noueuses nommé Jared. Il fait visiter le rez-de-chaussée uniquement et pourra diriger de futurs clients vers l'artisan le plus approprié. A l'intérieur de la Guilde, il y a beaucoup d'ateliers de travail avec des projets en cour, ce qui sert autant à former des apprentis qu'à faire une façade « publicitaire » pour d'éventuels clients. Il y a une règle commune à toutes ces pièces : elles sont toutes décorées de statues et d'ouvrages de pierres.

La Guilde des Sculpteurs travaille très souvent en partenariat avec la Confrérie des Bâisseurs. La plupart des gens de la guilde sont des humains, des nains et des gnomes. Ces artisans peuvent travailler sur tout projet pour lequel ils sont commissionnés. Les détails

du projet comme la durée, le coût, les matériaux, etc, sont arrangés avant de commencer l'ouvrage. La Guilde demande un paiement de la moitié du total avant de commencer. Les tarifs sont assez élevés (près du double des prix normaux), mais les résultats sont supérieurs. Les membres reversent 25% de leurs gains à la Guilde et en échange, ils sont nourris, logés et vêtus...

Ils portent tous le symbole de leur affiliation, un marteau et un burin entrelacés en « X ». Il y a trois niveaux dans la Guilde. Le premier est celui d'apprenti (dont le symbole est en granite). Pour devenir apprentis, les candidats doivent avoir un sponsor et montrer quelque talent avec leurs outils. Le second niveau est celui de membre à part entière. Pour cela, il faut avoir été apprenti au moins 6 ans et avoir réalisé au moins 5 pièces d'importance. Leur symbole est du rouge de la pierre typique des Carcères. Le dernier niveau est celui de Grand Maître. Il faut avoir été membre pendant 3 décennies pour y prétendre et avoir porté son art jusqu'à la perfection. Ce sont les plus grands sculpteurs que la Guilde abrite. Pour l'heure, celle-ci est menée par un ancien nain nommé Turgar (il a 490 ans), qui a été élevé à cette position parce qu'il est le plus vieux membre en vie. Il ne travaille plus que pour les tâches les plus chères et les plus ambitieuses. C'est un honneur qu'il vous fait si il réalise un ouvrage pour vous. Sa dernière création, une sculpture de La Dame des Douleurs, a été érigée sur le parvis de les Cours de Justice lors d'une grande cérémonie. Cette sculpture tire littéralement des larmes des yeux de ceux qui l'observent tellement elle est parfaite.

Toutes les statues les plus belles à travers les six quartiers ont été créées par la Guilde. Les puissants du Quartier de La Dame y viennent pour qu'on les immortalise et les prêtres de confessions diverses ont toujours un nouvel ornement à demander pour leur temple. Mais le plus intéressant pour la Guilde est de participer à la création d'objets magiques. Il y a pas mal de mages dans la Guilde qui traitent exclusivement ce genre de demande. Les plus classiques sont les demandes pour des golems de pierre. On construit ces statues à la demande et il s'agit des plus belles réalisations du Multivers. La Guilde elle-même est gardée par dix golems de pierre et d'argile qui sont postés autour du bâtiment.

Pour qui a le sens de l'observation, la taille et le nombre de pièce à l'intérieur de la Guilde ne correspond pas aux dimensions extérieures. Une puissante magie a été mise en œuvre pour agrandir l'espace de travail à l'intérieur. Du fait de la masse considérable de commandes que la Guilde doit honorer, il y a deux niveaux souterrains. Le rez-de-chaussée sert à la formation des apprentis et aux démonstrations publiques. Le premier niveau souterrain est là où se fait la plupart du travail et le lieu de vie des membres. Chaque atelier comprend aussi les affaires de celui qui l'occupe, c'est-à-dire quelques pièces de mobilier. Le second niveau abrite le lieu de vie des anciens de la Guilde, la salle à manger, la cuisine, et des portails vers tous les Plans Extérieurs, ainsi que vers le Plan de la Terre (qui est le seul à être permanent alors que les autres sont changeants). L'accès au Plan de la Terre varie selon les jours sur son point de chute, ce qui procure à la Guilde un type de matériau tous les jours différent. Ils en extrayent et travaillent par la suite à l'intérieur de la Guilde.

### 3. De Primaires à Voyageurs des Plans

---



Situé dans un petit bâtiment qui ne paye pas de mine, « De Primaires à Voyageurs des Plans » est un vrai service de recherche de personnes disparues. L'agence a la réputation d'être la meilleure pour localiser des personnes qui ont disparues ou qui se cachent. L'agence est souvent employée par l'Harmonium ou la Fraternité de l'Ordre pour aider à la recherche de criminels ou autres biges qui doivent être passés à la question. La Ligue Révolutionnaire et pas mal d'autres factions emploient cet organisme pour avoir constamment l'œil sur les matois qu'ils ont dans le collimateur.

De Primaires à Arpenteurs des Plans acceptent n'importe quelle demande, en posant quelques questions. Le prix de départ pour les engager est de 10 p.o. Un coût additionnel entre 100 et 1000 p.o. sera ajouté lorsque la personne est retrouvée. Si celle-ci a été mise dans le Livre des Morts, le coût est de 100 p.o. et l'enquêteur peut récupérer son équipement. La facture dépend des frais engagés durant la traque, voyager à travers les Plans n'est pas gratuit.

Bristol Burnkoff (Primaire/ mâle humain/ guerrier niveau 10/ Neutre), le propriétaire, mène lui-même l'enquête assez souvent, et il est connu pour être un vrai baroudeur. Pour un Primaire, il est loin d'être un béjaune, il en connaît même plus que la plupart des Planaires. Si vous recherchez personne mais que vous avez besoin d'informations, il est la personne à qui parler.

Bristol ne veut pas décrire le monde d'où il vient, il préfère dire que c'est un monde inconnu (j'ai entendu dire que y conduit se trouve dans sa chambre et qu'il faut une dague de là-bas pour l'ouvrir).

Burnkoff emploie des centaines, voire des milliers d'humanoïdes et connaît plein de races planaires différentes. Ce n'est pas un matois à empailler parce qu'il peut vous retrouver n'importe où, à n'importe quel moment et vous mettra dans le Livre des Morts (et gagnera probablement 100 p.o. en faisant ça).

### 4. L'Autre Endroit

---

Situé dans la rue en face du Grand Gymnase – le quartier général de l'Ordre Transcendantal et paradis de ceux qui cherchent l'illumination, la relaxation ou simplement un endroit neutre – se trouve un bâtiment de marbre blanc qu'on appelle « l'Autre Endroit ». Il fut construit pour être accueillant pour les invités

avant qu'ils n'aillent au Gymnase à proprement parler. Le problème fut que personne ne voulait s'y apesantir trop longtemps – pas avec l'attrait que représentait le Grand Gymnase juste en face.

Cet endroit en principe chaleureux périclita donc très vite. Evidemment, chaque Chiffonnier avait une idée de ce qu'il aurait fallu changer pour améliorer cet établissement (ils ont toujours de bonnes idées). L'idée la plus originale (extravagante) fut d'aménager un temple dédié à un ex-factor de l'Ordre ; certains voulurent en faire un lieu dédié à la « culture » slaade ; d'autres voulurent y mettre en place de petits commerces. Mais aucune de ces tentatives ne rencontra de succès.

Puis, un aasimar appelé Iarmid vint travailler là. C'était un maître es-massages du Grand Gymnase qui avait pu se rendre compte à quel point il était difficile d'accéder au Gymnase pour quelqu'un n'appartenant pas à la faction. Une telle personne prenant rendez-vous au Gymnase plusieurs semaines à l'avance, que ce soit pour un bain de sel ou un cours d'arts martiaux, peut se voir souffler sa place au dernier moment par un membre qui veut accéder au même service (c'est l'un des privilèges lié au fait d'appartenir à la faction). Iarmid avait dans l'idée que cette politique faisait perdre beaucoup d'argent à la faction, vu que les non-membres payent, eux.

Comme il se doit dans cette faction (en d'autres termes, sans un instant d'hésitation), Iarmid se saisit de quelques serviettes et de sa table de massage (faisant au passage tomber le Chiffonnier qui était dessus) puis se planta au niveau du bureau d'accueil du Gymnase où sont gérés les rendez-vous. Le bige suivant qui arriva pour s'apercevoir que sa place était prise par un Chiffonnier fut conduit par Iarmid jusqu'au dôme de la rue d'en face. Dans les jours qui suivirent, le client retourna au Gymnase pour prendre rendez-vous pour une autre prestation, mais demanda directement à aller à « l'autre endroit ».

Le jonc commença à couler dans la poche de l'aasimar et il engagea quelques assistants entraînés à considérer le moindre détail – les Mornés étant proscrits. Un jour, la factole Chiffrière Rhys vint elle-même se faire masser par Iarmid entre deux rendez-vous ; des heures plus tard, elle était encore là, se surprenant elle-même à traîner paisiblement dans ce bâtiment. Avec le soutien de la factole, l'aasimar fit quelques rénovations. Il engagea même Harys Hatchis

pour qu'il trouve un nom qui ait de la personnalité pour cette entreprise, mais la chanson courrait déjà dans le quartier à propos de « l'autre endroit ». Ironiquement, Harys lui conseilla finalement de garder cette appellation : « L'Autre Endroit ».

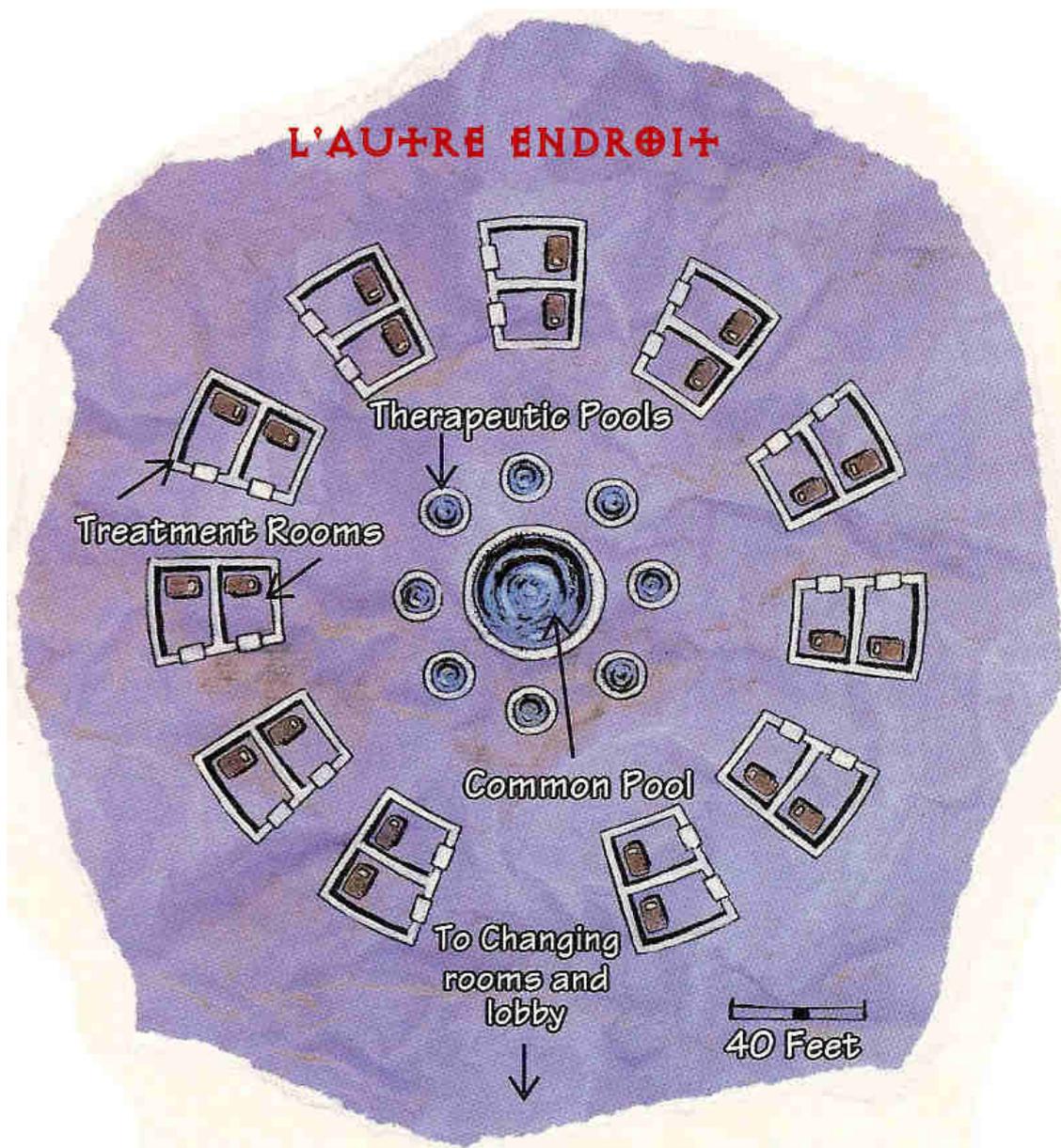
Iarmid n'eut pas tellement à transiger. Ingénieux et créatif, il dirige son entreprise selon son bon vouloir – chaque détail est réglé par lui, de la manière dont on accueille les clients (en utilisant la langue, les manières et l'attitude la plus appropriée en fonction de la race et du niveau social du client) jusqu'à la façon dont on les traite lorsqu'ils quittent l'établissement (leurs habits et équipements nettoyés et leurs bras pleins d'échantillons gratuits).

Iarmid accueille personnellement tous les clients qui viennent pour la première fois. Il le fait aussi, bien sûr, pour tous les habitués qui demandent après lui. Lorsqu'il se déplace, ce grand et remarquable aasimar semble flotter juste au-dessus du sol de marbre blanc. La crinière blonde qui encercle son visage (héritage de son père, un prince léonal gardinal venu des Elysées) est comme balayée par le vent. Iarmid porte plusieurs couches de robes légères, ses vêtements forment un ensemble bleu ciel arborant des formes de nuages blancs. Sa peau fauve est complètement lisse et dénuée de pores – en fait, son visage paraît briller, et la symétrie parfaite de ses traits dégage une impression de parfaite sérénité.

La plupart des gens pensent qu'il ne pourrait être autrement que paisible et radieux, vu l'environnement dans lequel il vit, mais il faut prendre le problème à l'envers : c'est l'atmosphère de l'Autre Endroit qui est une émanation de sa personnalité.

Ce qu'il faut dire en tout premier lieu, c'est que l'intérieur du bâtiment est une immense étendue de marbre blanc – propre, fraîche, lisse et épurée – les quatre étages permettent un espace aéré. Au milieu du plafond, un dôme transmet la lumière du jour, jusqu'au grand bassin d'eau tiède qu'il surplombe. Le bassin est entouré de piles de serviettes blanches. Autour, se trouvent huit bassins de moindre taille (pour les bains curatifs), qui sont à leur tour encadrés par les salles de soins, disposées en roue autour du périmètre du bâtiment.

Cette trentaine de salles sont confortables et fermées, certaines n'étant éclairées que par des bougies d'autres par la lueur d'un aasimon lumineux.



Et bien sûr, les sons les plus violents que vous entendrez ici sont des murmures, des soupirs et la brise projetée par un méphite d'air – il garde cet endroit frais et aéré.

Iarmid produit un effet apaisant, sa voix est douce et sa peau fraîche. Il ne bavarde pas avec les clients, sauf pour répondre à leurs besoins. Lorsqu'il réalise lui-même un massage, ses mains fraîches s'animent de gestes doux mais sûrs. Sa voix a un ton étouffé et hypnotique (« *Vous ne faites qu'un avec la table* »). Iarmid est particulièrement content lorsqu'un client sombre dans le sommeil ; il le laisse alors faire une sieste, venant cependant régulièrement pour vérifier que tout va bien.

L'aasimar est aussi très actif en coulisse, faisant régulièrement le tour du bâtiment en silence, s'assurant que tout se déroule calmement. Il lui est arrivé souvent de nettoyer derrière l'équipe dont c'est la fonction ou encore de superviser le travail de l'un de ses assistants dont il estime qu'il ne fait pas de son mieux. Bref, même les clients les plus assidus n'ont jamais vu Iarmid inactif.

Une fois accueillis, les clients sont invariablement dirigés par un corridor en face de l'entrée vers une cabine privée où ils peuvent se déshabiller. Là, ils revêtent une robe douce, blanche et légère ainsi que des pantoufles (dont la taille et la forme varient selon la race). Ils doivent se défaire de toutes leurs armes et équipement qui pourraient leur servir pour utiliser de la magie. Juste au cas où un bige ne jouerait pas le jeu,

des gardes musclés quoique discrets – des bariaures et des guardinals équiniaux – sont postés ça et là.

L'idée est de mettre tout le monde dans une position d'égalité au niveau apparence et puissance afin que tout le monde soit détendu. Lors d'une visite, un lascar peut ou non entrer en contact avec les autres clients, rabattant le capuchon de sa robe s'il veut rester tranquille. De plus, toutes les salles de soins peuvent être rendues encore plus « privées » par un *mur de fer* ou un *mur de pierre*.

Les soins sont destinés à aider à débarasser son esprit de tout stress et son corps des blessures et impuretés, afin que les deux puissent entrer en harmonie. La plupart des clients sont des aventuriers nantis qui saturent à force de voyages planaires et qui aspirent à se purifier de tout ça. Les autres sont des grossiums sigiliens qui portent le poids du Mont Céleste sur leurs épaules et qui ont besoin de se faire dorloter. Et puis, il y a les Sensats, qui viennent pour le plaisir des sens à l'Autre Endroit.

#### ..... [Les soins](#)

Il y a premièrement les nettoyages et les bains thérapeuthiques, dans les neuf bassins ronds. L'eau va du chaud bouillonnant au froid vivifiant en passant par le tiède apaisant. Les différents bassins contiennent des sels minéraux, des huiles parfumées, de l'eau bénite diluée et même une goutte d'acide pour désincruster certaines saletés. Quel que soit le bassin que vous choisirez, ce sera une expérience régénérante où vous délasserez. Les biges qui ont du mal à se réveiller après ça sont amenés vers une salle de soins où ils auront droit à une douche glacée revigorante.

Deuxièmement, il y a les fameux traitements de peau, qui incluent le récurage d'écailles, le lissage de fourrure et le démêlage-lissage de plumes. A chaque étape de ce processus, un méphite vaporeux souffle des nuages de vapeur pour adoucir le corps du client et le purger de ses impuretés. Un bandeau est passé sur les yeux du client (ou ce qui lui sert d'organe perceptif), puis on lui passe une lotion de massage sur la peau avec des brosses de poil de sanglier. Ça peut aussi être une boue tricolore servant à équilibrer la peau, ou des frottis au sel ou à l'huile. On a encore des sessions marathon de démêlage de poils (effectuées avec une extrême douceur).

Les traitements pour genoux, griffes et talons sont similaires. Les clients sont assis sur une chaise aux allures de trône, trappant leurs pieds dans de petits bassins et dégustant des tasses de thé aux herbes – lorsque leurs mains sont libres, cela s'entend. Les manucures taillent, affutent (à la demande), polissent et poncent les peaux calleuses avec une pierre ponce. Ils appliquent des lotions chauffantes et terminent le traitement avec un massage adoucissant.

Pour ceux qui nécessitent un autre type d'attention, Iarmid propose des séances de soins d'osthéopatie et d'acupuncture. Il a un arrangement avec Autochon le Sonneur de Cloches ; ce bige porte une armure si lourde qu'il a besoin de réajustements de la colonne. Les soins de l'aasimar pourront aussi aider un lascar blessé à récupérer de blessures légères et d'empoisonnements. Son assistant guardinal cervidal, un lascar ressemblant à un satyre poilu et portant le nom de Laenis (Planaire/ mâle guardinal cervidal/ DV 4+2/ NB) peut, au toucher, soigner tous les poisons et maladies. Laenis fait aussi de l'acupuncture avec de petites épines – elles sont plus flexibles que des aiguilles, dit-il – il pense que c'est l'idéal pour vous libérer de vos tensions.

Enfin, le plus célèbre des services que propose l'Autre Endroit est le massage complet, qui a la réputation de pouvoir faire ronronner un yuguloth. Iarmid est passé maître de cet art, mais vous ne perdrez pas grand chose à aller avec un de ses assistants, qui sont tous des reaves, des humanoïdes à quatre bras. Dans une pièce sombre, le client se couche sur une dalle chauffée ou une table. Le masseur, vêtu de blanc, lui passe des huiles essentielles et commence le massage d'une manière calme et hypnotique. Une heure plus tard, il vous murmure « *je vous remercie* » et vous enveloppera dans une couverture douce et chaude, vous laissant tranquillement vous endormir comme un esprit dans l'Ethéré Profond. Les connaisseurs pourront aussi choisir le fouet de plumes administré par un lillend avec ses propres ailes.

Certains Cageux aiment décrédibiliser l'Autre Endroit, comme ils sont prompts à rabaisser l'importance de l'établissement de Iarmid. Ils n'envisagent pas le besoin qu'il y a à ressentir un tel relâchement, un tel plaisir. De plus, des services identiques existent au Grand Gymnase juste en face. Mais Iarmid est consciencieux et il sait à quel point

certaines personnes ont besoin de ce qu'il propose. Le Chiffonnier qu'il est sait que pour ajuster la pensée et l'action, il faut unifier l'esprit et la chair, ce qui implique que ces derniers ne doivent pas être distraits.

## Publicité

### L'Autre Endroit

« *C'est avec un grand plaisir que nous vous proposons, spécialement pour les aventuriers : »*

-Le bain de lumière : vous nagez dans un bassin d'eau pétillante importée du Fleuve Océan et chauffée à la douce lumière du Plan de la Radiance.

-La friction vapeur : notre méphite, avec sa vapeur, fera s'évanouir les poisons de votre peau, afin de l'adoucir. vous pourrez ensuite profiter de notre pannel de lotions : vanille de Peryroyl, eau de feu de Baator ou gel de corail de Lunia.

-Massage des mains ou des pieds : dégustez nos gammes de thés sucrés d'Arborée pendant que nous nettoyons, manucurons et taillons vos ongles et griffes. Sinon, osez vous perdre dans le plaisir d'un bain de boue.

-Redressement des os : les boucliers, heaumes et lourdes armures peuvent fatiguer le plus endurci des lascars. Laissez Iarmid réparer les dommages que vous faites subir à votre pauvre corps.

-Massage reave : pour couronner le tout, ce massage vous sera administré par un maître reave à quatre bras. Nos masseurs aguerris adouciront vos muscles endoloris et décoinceront vos centres nerveux.

« *Ce package complet vous garanti la paix du corps et de l'esprit »*

*Amenez ce prospectus à Iarmid pour bénéficier d'un bain gratuit.*

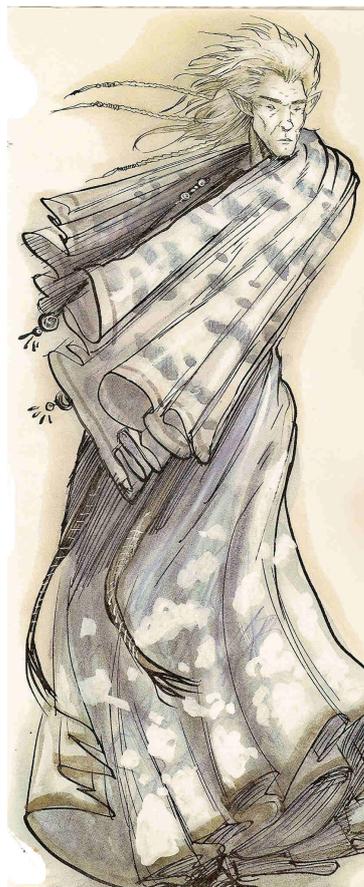
## Iarmid

**Localisation** : à l'Autre Endroit, un « spa » en face du Grand Gymnase dans le Quartier des Guildes.

**Personnalité** : serein, professionnel, sensible.

**Comportement** : Iarmid est aimable, il parle avec douceur et patience, avec réflexion. Quand on lui pose une question, il prend le temps de préparer sa réponse. Il est très tolérant et il est difficile de le mettre en colère. Quoi qu'il en soit, son sens des responsabilités l'oblige à intervenir dès qu'il constate un quelconque problème ou une injustice à l'Autre Endroit.

**Combat** : les gardes équinaux et bariures gèrent tous les comportements violents à l'Autre Endroit. Iarmid abhorre la violence mais il protège ses clients et



lui-même avec son bâton, infligeant le moins de dégâts possibles pour mettre ses adversaires hors de combat.

**Iarmid ; mâle aasimar ; expert niveau 5 ; Planaire ; Maître du Coeur de l'Ordre Transcendantal ; humanoïde de taille M ; FP 3 : DV 5d6+5, pv 24 ; Init +4 ; VD 9m ; CA (pris au dépourvu , contact ) ; attaque au corps-à-corps + 5 (bâton, 1d6+2, 20/x2) ; Particularités : capacités de faction, résistance à l'acide, à l'électricité et au froid (5), vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL NB.**

**Jets de sauvegarde** : réflexes +4, vigueur +2, volonté +7.

**Caractéristiques** : force 15, dextérité 16, constitution 12, intelligence 14, sagesse 16, charisme 17.

**Compétences 64** : acrobatie +11, bluff +11, connaissance (Sigil) +10, détection +13, diplomatie +11, perception auditive +13, profession (masseur) +17, psychologie +11.

**Dons** : talent (profession masseur), talent (profession masseur)

**Possessions** : bâton, *cape d'armure* +2, *manuel de remise en forme*, *charme de bonne santé*.

**Capacités de faction** : +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

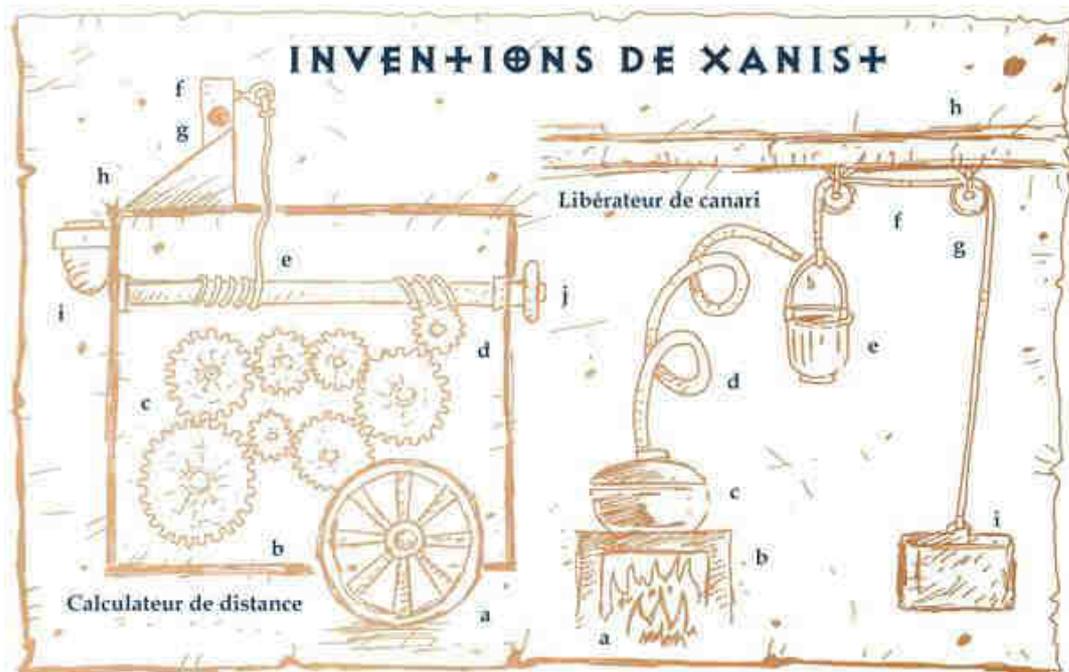
## 5. La Boutique de Xanist

C'est une autre échoppe bien utile qui n'est distante que d'un pâté de maisons du Grand Gymnase. Comme sa propriétaire le dit, « *le succès est la conséquence inévitable du fait d'avoir une vision, d'être travailleur et persévérant* ». Et oui, même si Xanist (Planaire/ femelle humaine/ magicienne niveau 6/ Libre Ligue/ LN) a un égo aussi grand que le Quartier de La Dame, elle a le génie qui le justifie. A l'âge de quatre ans, elle construisit un piège à rat pour capturer la vermine de la cave de ses parents. A douze ans, elle dessina le premier taxi à poney d'Arcadie de la ville. A dix huit ans, elle monta son affaire, s'établissant non loin du Grand Gymnase, où elle travaille encore aujourd'hui, dessinant des inventions pour ceux qui ont suffisamment de jonc à aligner (et ça fait un gros tat, parce que Xanist ne travaille pas pour des cacahuètes).

La seule chose qui puisse rivaliser avec le talent de Xanist, c'est son arrogance. Si vous demandez une explication sur le fonctionnement d'une de ses inventions, elle ne fera qu'une petite moue avant de vous cracher au visage que tenter de vous expliquer serait aussi vain et déplacé que donner de la confiture aux cochons. Obsédée par son apparence, elle a un ouvrier dont le seul travail est de s'occuper de sa longue chevelure brune. Xanist fait du shopping au kilomètre, et on dit qu'elle change de vêtements chaque jour, mettant ceux de la veille à l'incinérateur.

Xanist préfère les fonctionnements mécaniques à ceux qui dépendent de la magie, qu'elle considère comme une béquille. « *N'importe qui peut soulever une brique avec un sort de lévitation, dit-elle, mais la soulever avec des mécanismes et des poulies requiert un génie particulier !* » La compagnie des humains lui répugne, à qui elle préfère ses trois singes apprivoisés des Elysées, hirsutes et aux visages poupins. Ils lui servent d'aides. Xanist a taillé les dents de ces singes en pointes pour en faire aussi des gardes du corps.

Actuellement, Xanist bricole une invention qu'elle appelle le « harnais de la mouche chauve-souris ». Ca consiste en une paire d'ailes métalliques semblables à celle d'une chauve-souris qui s'attachent dans le dos de leur porteur, avec une manivelle émergeant d'un panneau sur le torse, le tout rattaché par des sangles de cuir. Tourner la manivelle fait battre les ailes, permettant au porteur de voler. Xanist croit que cette invention la rendra riche, et elle a probablement raison. Le seul problème, c'est que ça ne marche pas. Xanist pense qu'elle pourrait perfectionner le mécanisme si elle avait un vrai spécimen de mouche chauve-souris à étudier, mais la seule qu'on peut trouver à Sigil sert de décoration chez Chirper, et son propriétaire ne veut pas vendre. Xanist veut financer une expédition vers la Géhenne pour en attraper une. Mais jusqu'ici, elle n'a trouvé personne d'assez brave – ou d'assez stupide ? – pour lui faire un offre en ce sens.



## Inventions de Xanist

Se référer au dessin

**Calculateur de distance** : cette invention permet aux propriétaires de chaises à porteurs et de poneys taxis de mesurer la distance parcourue pour faire payer le juste prix à leurs clients. Lorsque la roue du véhicule effectue une rotation (a), l'essieu tourne à l'intérieur d'une boîte fermée (b), faisant bouger une série de rouages (c). Le dernier rouage entraîne une barre strillée (d), qui enroule un élastique (e). Lorsque l'élastique est tendu, il ouvre un petit conteneur (f) libérant une boule métallique (g), qui descend une rampe (h) et tombe dans un cuvette d'airain (i). Le son que produit cette boule signale qu'une distance précise a été parcourue (selon la taille de l'élastique, on peut fixer une distance). En tournant une manivelle (j) remet l'élastique en place.

**Libérateur de canari** : cette invention est la commande des propriétaire de Chirper, qui l'ont mis dans un coin de la salle à manger pour amuser les clients. Un feu (a) brûle dans un fourneau (b), chauffant de l'eau dans un pot scellé (c). La vapeur parcourt un tube en spirale (d), où il se condense en eau et vient couler dans un seau (e). Lorsque le seau devient suffisamment lourd, il descend, entraînant une corde avec lui (f) qui s'étend sur deux roues (g) suspendues à une barre de bois (h). La corde ouvre une cage d'argent (i), libérant un canari. A ce moment-là, le canari se met à chanter à travers la pièce pour le délice des clients.

## Xanist

**Xanist ; femelle humaine ; magicienne enchantée niveau 12 ; Planaire ; Libre Ligue ; humanoïde de taille M ; FP 12 ; DV6d4+6, pv 30; Init +2 ; VD 9m ; CA 12 (pris au dépourvu 10, contact 12); attaque au corps-à-corps +3 (dague, 1d4, 19-20/x2) ; Capacités spéciales : capacités de faction, appel de familier ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL LN.**

**Jets de sauvegarde** : réflexes +4, vigueur +3, volonté +6.

**Caractéristiques** : force 10, dextérité 14, constitution 12, intelligence 18, sagesse 12, charisme 14.

**Compétences** : art de la magie +14, artisanat (mécanique)+14, artisanat (fabrication de pièges) +7, concentration +11, connaissance (architecture et ingénierie) +14, connaissance (mystères)+14, crochetage +4, désamorçage/sabotage +11.

**Dons** : création d'objets merveilleux, création de parchemins, savoir-faire mécanique, extension de zone d'effet, extension de durée.

**Sorts** (4/4/4/3, NLS : 6, DD 14+niveau): 0ème niveau : *détection de la magie, lecture de la magie, résistance, hébètement*; 1er niveau : *serviteur invisible, identification, sommeil, projectiles magiques* ; 2ème niveau : *détection de pensées, flamme éternelle, idiotie, fou rire de Tasha*; 3ème niveau : *toile d'araignée zone étendue, forme gazeuse, dissipation de la magie*.

**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.

**Singe de Xanist (6), Créature artificielle de taille 9, FP 1** : DV 1d10, pv 8 ; Init. +2 ; VD 9m ; CA 13 (contact 13, pris au dépourvu 11) ; attaque au corps-à-corps +2/+2 (griffes, 1d6+2, 20/x2) ; espace occupé/ allonge (1,50m/ 1,50m) ; Particularités : créature artificielle, demi-dégâts des armes perçantes et tranchantes ; AL LN.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +2, vigueur -, volonté +1.

**Caractéristiques** : force 14, dextérité 14, constitution -, intelligence -, sagesse 10, charisme 1.

## 6. Les Soins Mortuaires de Zakk

A côté du Grand Gymnase, un petit bâtiment abrite l'un des services les plus utiles (quoi qu'un peu dérangeant) du quartier. Si vous trouvez le message inscrit sur la porte métallique des Soins Mortuaires de Zakk déprimant... (« *Ne pleurez pas pour ceux qui meurent, pleurez pour ceux qui naissent* »)... attendez juste d'entrer. Aussi obscur sur une tombe, sentant la chaux et la viande pourrie, cet endroit est plein de spécimens empaillés – chevaux, lézards, rats géants, et à peu près tout ce qui rampe, marche ou creuse. Et dans le coin, à demi caché dans les ombres, se tient un guerrier githzerai portant une épée de bronze, une femelle tieffelin drappée dans une robe de soie, et un gros elfe. Ils sont empaillés, eux aussi.

Taxidermiste autodidacte – le meilleur de Sigil pour ce qu'il y a de pire – Mhasha Zakk (Planaire/

femme/ guerrière niveau 4/ Homme-Poussière/ CN) peut empailler n'importe quoi pour n'importe qui. Trophées, souvenirs, conservation : Zakk se moque du pourquoi. Elle aime tant son travail qu'elle casse les prix. Ils vont de 2 p.o. pour un chat ou un chien jusqu'à 20 p.o. pour une créature de taille humaine (ça peut être un homme, du reste).

Au contraire de la plupart des Homme-Poussière, Zakk, qui a quand même 80 ans, est assez enjouée, probablement parce qu'elle est entourée de ses compagnons favoris. Toujours vêtue d'une robe noire propre, ses cheveux argentés sont attachés en de longues nattes. Elle accueille les visiteurs d'un sourire et pourra même leur offrir un thé à l'orange. Il se peut même qu'elle demande la permission à un visiteur de l'empailler après son décès.

Si vous voulez vous faire un peu de jonc facile, vous devriez vous arrêter chez Zakk, parce qu'elle a toujours besoin de gens pour faire quelque boulot bizarre. Elle paye 1 p.a. par journée passée à faire des livraisons pour elle ou à la débarasser des carcasses dont elle a prélevé la peau (comme Zakk se moque de ce qui arrive à ces carcasses, vous êtes libre de les revendre à un boucher quelconque). Les Récupérateurs lui apportent leurs trouvailles les plus originales, comme elle paye mieux que la Morgue.

Personne ne peut dire quand il aura besoin d'une faveur de cette taxidermiste (« une preuve que tu as réellement tué ce cambion dans les Abysses ? Oui chef, ici ! »)

Par ailleurs, Zakk est toujours à la recherche de cadavres rares pour sa collection ; un lascar qui lui amènerait un corps intact de méphite de vase pourrait réclamer n'importe quel prix.

## 7. Le Jardin Zen de Kanishi

A côté du Grand Gymnase de l'Ordre Transcendental se trouve un jardin japonais de taille modeste, tenu par un vieil homme du nom de Kanishi. On n'a pas de certitude quant à l'origine ou l'âge exact de ce vieil homme : il semble, de mémoire humaine, qu'il ait toujours été là, et le premier écrit y faisant référence remonte à deux siècles.

Kanishi est un homme de peu de mots, et même si sa réputation de sage et de philosophe est telle qu'on vient de Sigil et d'ailleurs pour lui demander conseil, il

ne donne que peu de réponses. A la place d'un sage conseil, Kanishi vous montrera un coin particulier du jardin où il pressent que la personne à qui il fait face pourra trouver sa propre réponse par la contemplation. Ne recevant pas de réponse immédiate ni de solution, la plupart des gens n'entreprennent pas même une quelconque contemplation, et ceux qui la mènent jusqu'au bout sont encore plus rares. Peut-être que cela attriste Kanishi, mais il n'en montre rien.

Le jardin draine aussi pas mal de membres de l'Ordre Transcendental, ainsi que quelques Sensats, qui participent à éviter les débordements de Chaoteux ou autres. Kanishi s'occupe des plantes qui poussent ici et nourrit les carpes qui peuplent les bassins. Il enlève les herbes folles des petits ruisseaux entre les bassins (personne ne sait d'où vient l'eau qui y court) et garde les lanternes allumées dans l'obscurité Sigilienne.

Kanishi lui-même n'est pas membre d'une faction, même si son comportement le rapproche de l'Ordre Transcendental. Une fois, il y a plusieurs générations, un factot des Chiffonniers demanda à Kanishi s'il n'avait pas transcendé l'Ordre Transcendental. Kanishi, pour toute réponse, sourit gentiment, visiblement amusé par ce paradoxe.

Kanishi s'occupe aussi des formes des pierres du jardin japonais. Parfois, une même forme reste pendant des mois ; d'autres fois, il les change d'heure en heure. Il passe le reste de ses journées dans la méditation, la contemplation et la pratique de son art, dans lequel il excèle (pour les béjaunes, un Kensai est un maître dans un art martial). A la différence de la plupart des kensais, Kanishi n'est pas maître d'un art de combat, mais l'Iaido, l'art de dessiner avec une épée. Le maître Iaido s'emploie à maîtriser le dessin, faisant de cette tentative un art en soi. L'équilibre, la fluidité d'un mouvement, l'unité entre l'esprit et le corps – c'est ce que Kanishi essaye d'atteindre. Il n'a aucune idée de la manière d'utiliser une épée comme une arme. Il possède une grande variété d'armes, mais sa favorite est un katana d'une facture exceptionnelle. On dit qu'il la tient d'Amaterasu elle-même, qui l'aurait forgée dans le soleil levant, mais rien n'est moins sûr et Kanishi n'en dit rien.

Excepté ses épées, ses robes et son ratelier, Kanishi ne possède rien. Il vit de donations en nourriture et en boissons des visiteurs et de l'Ordre Transcendental.



Une autre rumeur le concernant dit que Kanishi ne dit jamais rien de la réalité de l'existence de portails dépendant de ses dessins dans le jardin. Outre ce pouvoir exceptionnel, Kanishi aurait développé des capacités psioniques, à ce qu'on dit. Il est aussi possible que l'unité qu'il a atteint entre son esprit et son corps lui permet de focaliser son qi pour manifester des talents psioniques. Quoi qu'il en soit, il arrive souvent que des psioniques viennent le voir pour apprendre de lui.

Les visiteurs sont toujours bienvenus dans le jardin de Kanishi, mais ceux qui espèrent des réponses rapides ou faciles risquent certainement d'être déçus.

## 8. La Pax

### *Au-dessus du Quartier des Guildes*

On évoque souvent Sigil pour ses rencontres improbables entre des fiélons et des célestes qui se retrouvent assis ensemble pour boire un verre, prenant un congé au lieu de s'entretuer. Et bien, c'est vraiment une exagération. Bien sûr, ça arrive, mais vous aurez plus vite fait de trouver un tieffelin honnête. C'est pourtant un lieu commun chez les

arpenteurs des plans. Peut-être que la Pax est à l'origine de cette idée.

La Pax est une taverne qui flotte au-dessus des guildes dans le Quartier du même nom. Personne ne sait d'où elle est venue. Les dabus y ont été vus faisant des réparations, mais l'origine de tout ça reste un mystère. Il est tellement admis par les sigiliens que c'est un truc de béjaune que de regarder en l'air à Sigil, que tout le monde ne remarque pas la Pax. Et il faut bien dire qu'à part si vous savez voler, ou que vous connaissez quelqu'un dont c'est le cas qui puisse vous porter, vous ne pourrez jamais vous y rendre.

La Pax est devenue l'endroit courru pour les fiélons et les célestes qui veulent se rencontrer. Pourquoi feraient-ils ça ? On ne peut qu'émettre des hypothèses. Peut-être certains voudraient-ils convertir l'autre camp ?! Peut-être font-ils une espèce de trêve ?! Peut-être est-ce juste par curiosité, pour voir ces ennemis qu'ils essayent en permanence de tuer ?!

En tout cas, tout est fait ici pour plaire à la clientèle. Des larves à l'ambrosie, tout est au menu. Le taulier est Vernon n'a-qu'un-œil (Planaire/ mâle Plumach/ 4 DV/N), un rilmani.

Beaucoup de gens le suspectent de travailler pour quelqu'un, mais avoir des informations de Vernon sur sa vie privée est aussi ardu qu'apprendre le calcul à un goristro. Ashok, son garde du corps Marut, fait office de videur.

Dans un endroit comme celui-là, on pourrait craindre quelques bagarres. Mettre un planétaire et un balor dans la même pièce, c'est chercher les problèmes.

Pour une raison quelconque, la Pax puise dans l'énergie négative de la Lance (la montagne effilée sur laquelle repose Sigil). De ce fait, toutes les capacités magiques sont annulées ici. Tous les planaires subissent ici le même désavantage, mais ça a tendance à les calmer. Même les armes magiques sont changées en simples armes ; les gens sont donc obligés de se battre seulement avec leurs griffes et leurs crocs. En plus de ça, toute attaque inflige automatiquement le minimum de dégâts. C'est donc l'endroit approprié pour parler, même si quelques combats ont lieu à l'extérieur. La rumeur veut que la bataille qui a fait ce que sont aujourd'hui les Scories dans La Ruche ait commencée ici.

## 9. Le Plaza englouti

---

### *Square Thespian*

Le Plaza englouti est un endroit étrange, une attestation de plus de l'imprévisibilité de Sigil. Il n'existait pas il y a une ou deux générations et sa localisation actuelle était connue comme « Le Square Thespian », un petit havre pour artistes au cœur du Quartier des Guildes. C'était l'endroit où des acteurs aux talents variés se regroupaient pour se retrouver entre pairs.

Ce qui s'est passé ensuite fut un choc pour tout le monde. Le sol du Square s'écroula sur une large galerie des catacombes sigiliennes. Quelques béjaunes d'aventuriers se battaient contre un archimage et les explosions qui résultèrent de leur affrontement fragilisèrent la structure de la galerie, qui s'effondra. Le Square Thespian fut réduit à une fosse pleine de décombres.

Les acteurs y virent une merveilleuse opportunité. A la place de tout reconstruire, ils ajoutèrent simplement ce dont ils avaient besoin pour créer un amphithéâtre capable d'accueillir près de 1000

spectateurs. La plupart des résidents de la colonie d'artistes, désormais nommé le « Plaza englouti », furent donc regroupés en une demi-douzaine de petites guildes de théâtre, toutes étant co-propriétaires de ce nouveau théâtre.

Aujourd'hui encore, ils donnent des représentations dans l'amphithéâtre pour le divertissement de tous.

La compétition entre les mini-guildes est féroce. Malgré un fort sens de ce que peut être « l'honneur des bardes » qui les empêchent de se taper dessus les uns les autres, chaque guilde essaye de supplanter les autres en se spécialisant. Elles se sont elles-mêmes nommées : « Les Guides du Coin » (satyre contemporaine), « Le Marbre Blanc » (classiques), « Masques » (mimes et masques), « Le Moineau en cadence » (chanson), « La Cour sylvestre » (contes populaires), « Le Bouffon austère » (drames contemporains).

*Voir du Théâtre* : chaque guilde forme ses acteurs et est libre de faire des représentations sur la scène centrale. Chacune joue près de deux fois par mois. Le prix d'entrée est très variable et dépend de l'heure et du jour de la représentation, de la qualité du siège et de la renommée de la troupe (ça peut aller de 5 p.a. pour un petit spectacle des Guides du Coin un après-midi de semaine, à 150 p.o. pour un bon siège à une pièce des Marbres Blancs).

*Jouer* : Des acteurs avec un peu d'expérience et quelque talent peuvent trouver une guilde qui les accueillera et leur sera adaptée. Devenir membre coûte 200 p.o. par an, et oblige à une certaine loyauté envers la guilde. Mais le fait de jouer dans une pièce à succès au Plaza englouti peut être très rentable.

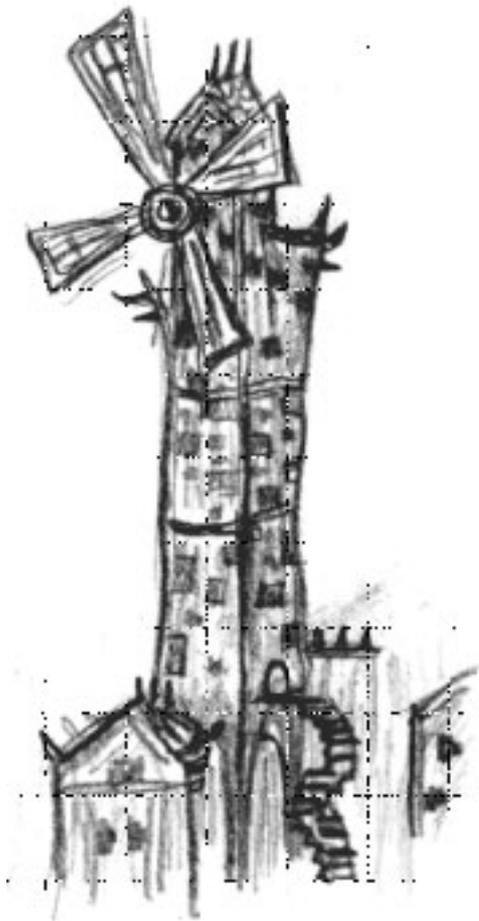
*Ecrire des pièces* : le fait que les pièces changent régulièrement a attiré une septième guilde, celle qui écrit les pièces. Des dizaines d'aspirants scénaristes vivent pour écrire la pièce parfaite pour être jouée. Vendre sa pièce à une guilde d'acteurs est un bon calcul.

## 10. LA TOUR Météo

---

### *Allée de la tortue, Quartier des Guildes*

Érigée sur un toit du Quartier des Guildes, une tour sonde le ciel sigilien. Les hélices d'un moulin en son sommet sont mues par un portail vers le Plan de l'Air. La tour est entièrement bâtie de pierres



importées du Pandémonium pour leur grande résistance au vent, et a été faite pierre par pierre pour atteindre la hauteur où il y a le portail de l'air. La moitié de l'édifice reste encastrée dans un vieux débit de boisson, et le reste repose sur de petites colonnes. Les propriétaires des bâtiments voisins ne se plaignent pas trop de cette intrusion sur leurs toits, puisque le moulin leur procure une atmosphère saine en permanence. Un escalier de 3 étages grimpe jusqu'à la porte d'entrée en métal qui permet d'accéder à l'intérieur de la Tour Météo.

La tour sert aussi bien de service météo (le seul de Sigil), que de temple de Chan, la princesse des créatures aériennes bonnes. Le Grand Prêtre de la tour est aussi son propriétaire, c'est un Esprit de l'Air nommé Erish Soufflé (Potentiaire de Chan/ esprit de l'air neutre/ N) qui, après avoir été envoyé par Chan à Sigil pour voir où toutes ses créatures avaient disparues, eut l'idée de cette tour météo. Erish a comme les autres voulu rester, comme il en avait marre de servir, et qu'il avait envie d'utiliser ses pouvoirs comme il l'entendait.

Utilisant la tour comme base sigilienne, il commença à amasser le jonc nécessaire à la réalisation de son œuvre. Les prêtres peuvent vous dire que la volonté divine suffit à lever une armée, mais en vérité, il y a besoin d'argent. De fait, avec le portail et le moulin dispersant de l'air à travers la Cage, et les prêtres y purifiant l'air, des centaines de nouveaux fidèles affluèrent (et Chan n'en fut pas mécontente). Avec l'argent et les fidèles que ça lui rapporta, Chan eut du mal à renier son serviteur, et fit d'Erish son Potentiaire. Il avait besoin de plus de pouvoir, et c'est ce qu'elle lui donna. On peut dire que la manière de faire d'Erish n'aurait pas été du goût d'un dieu comme Odin ou Zeus, mais Chan, en tant qu'Archélémental du Bien, est un petit peu naïve, et c'est comme ça que ça c'est passé.

Pour connaître le temps vous avez plusieurs options. Vous pouvez aller directement à la Tour Météo et demander le renseignement à un prêtre. Par ailleurs, il y a au moins un prêtre de Chan dans chaque quartier et dans chaque quartier général, qui pourront tous vous dire le temps pour l'heure ou la semaine qui suit...

| Symbole   | Jet<br>er<br>(1d8 +<br>1d12) | Conditions atmosphériques  |
|---|------------------------------|--|
|  | 2                            | Chaud, ensoleillé, avec éventuellement une brise fraîche. Les jours comme ça sont rares dans la Cage, et les gens essayent d'en profiter quand c'est le cas.   |
|  | 3                            | Des arcs-en-ciel traversent le ciel, se reflétant dans toute la cité. C'est réellement étrange, avez-vous déjà vu un arc-en-ciel à la forme d'un ruban de Moebius ? Dans des jours comme celui-ci, vous pourrez voir le ciel dégagé jusqu'à l'autre côté de Sigil. |

|   |      |  |
|---|------|--|
|    | 4    | Une fumée dense, et des pluies de cendres tombent sur la ville, et pas uniquement dans le Bas-Quartier. Ce genre de phénomène apparaît lorsque un portail s'est malheureusement ouvert sur la Géhenne.   |
|    | 5    | Journée claire et dégagée, ce genre de temps a tendance à rendre nerveux les béjaunes, et on les reconnaît facilement comme ça. Evidemment, c'est dans ces cas qu'on voit parfaitement qu'il n'y a pas de ciel, et ça a tendance à effrayer ceux qui y étaient habitués. |
|    | 6    | La foudre tombe au loin dans un fracas énorme, mais la tempête ne touche pas la Cage. On dit que ces bruits (très fréquents à Sigil) sont la colère des Puissances qui ne parviennent pas à passer les portes de Sigil.  |
|    | 7    | L'air a l'odeur viciée des Abysses, avec un goût désagréable de soufre. Il ne pleut pas, mais les brumes et le brouillard font qu'on n'y voit pas à 6 mètres...  |
|    | 8    | Le ciel est ciel gris et impénétrable, probablement en raison des brumes, peut-être par une intrusion des volutes de l'Éthérée dans la Cage. Hé, c'est pas la tête de La Dame, là-bas ?  |
|    | 9 *  | Un brouillard chargé, qui fait tousser et suffoquer les gens. Des particules se collent à vos vêtements, les rendant poisseux...   |
|  | 10 * | Nuages et précipitations légères, pouvant devenir plus forte par rafales...  |
|  | 11 * | Nuages épais. S'il ne pleut pas aujourd'hui, ce sera pour demain.  |
|  | 12 * | Un crachin régulier et désagréable. Un jour comme tous les autres en fait.   |
|  | 13 * | Il pleut des cordes, au point que c'est douloureux quand ça vous tape dessus. C'est le genre de pluie qu'on attendrait plus en Achéron.  |
|  | 14   | La pluie est d'une eau chargée et brune, acide et malodorante. Bien sûr, c'est souvent ça, mais aujourd'hui, c'est pire que d'habitude.  |
|  | 15   | Un autre jour froid dans la Cage. La pluie tombe à l'horizontale, vous glaçant jusqu'à l'os. Comme si Zeus avait décidé de s'énerver sur vous.   |
|  | 16   | Tempête sur Sigil, la foudre tombe sur les maisons, et une odeur d'ozone mêlée à du métal brûlé emplit la Cage.  |

|   |    |  |
|---|----|--|
|  | 17 | Terrible tempête avec un vent à décorner les bœufs. La pluie tombe furieusement, et le lierre-rasoir est arrachée des façades et tombe dans les rues. De nombreuses cheminées tombent des toits dans un fracas effrayant ! |
|  | 18 | Tempête noire ; il pleut des cendres noires, froides, mélangées à du gravier et du soufre. Beau temps pour les fiélons... Si vous prêtez l'oreille, vous pourrez presque entendre la Guerre Sanglante qui fait rage.       |
|  | 19 | Climat magique. Tempête magique ; les éclairs ont une couleur surnaturelle (verte, ou pourpre). Tout sent le chlore, et la pluie est plus brillante que si c'était de l'eau.   |
|  | 20 | Le froid s'installe. Les rues sont gelées : une neige sombre tombe sur la ville. Des stalactites aiguisées pendent au-dessus des portes, rappelant que les lames de La Dame ne sont jamais loin.                           |

| <i>Echéance ou service</i>      | <i>Coût des prévisions</i>     |
|---------------------------------|--------------------------------|
| Pour l'heure suivante           | 1 po                           |
| Pour la journée                 | 10 po                          |
| Pour la semaine                 | 50 po                          |
| Lancement de purification d'air | 10 p.o. par mètre de rayon     |
| Bouteille d'air                 | 5 pa pour une petite bouteille |
| Serviteur érien                 | 1 p.o. par heure               |

Ils prient Chan pour savoir comment sera le temps, mais l'humeur changeante de celle-ci fait que le climat est variable, et donc les prévisions parfois difficiles. Une fois que vous avez l'information, ça doit rester secret. Faites circuler ces données et vous aurez la visite d'un couple de serviteurs aériens qui vous « réexpliquera » le principe. C'est toujours traumatisant de sentir une main invisible sur son épaule, et de ne pas voir qui vous met au tapis.

Bien que la Tour ait pour revenu principal les prévisions météo, Efish fournit près d'une douzaine d'autres services, tous payants. Cela inclut des bouteilles d'air pur, le fait de lancer des sorts de

*purification de l'air*, ou invoquer des serviteurs aériens.

**Ce que Brix vous recommande :** Le gardien de la porte habituel est Altezza (planaire/ femelle Sylphe/ prêtresse niveau 4 de Chan/ CB). Elle peut vous faire monter jusqu'au « nid d'oiseau ». Au sommet de la bâtisse, et grâce au vent qui souffle, vous aurez toujours une vue claire de la ville, de tous les côtés de la Cage. Cette vision coupe littéralement le souffle.

# VI. Le QUARTIER du MARCHÉ

Le Marché est le bon endroit pour trouver toutes les marchandises de base : nourriture, soins, vêtements, outils, moyens de transport, armement. Vous trouverez des gens pour jouer aux dés et d'autres pour mener une expédition sur le Mont Céleste. Et si vous cherchez une estimation pour une marchandise exotique – du bois pour un bâton magique, du cirage pour une émeuraude arcadienne, ou du sirop pour un tieffélin avec une maladie rare – et bien, si c'est pas ici, ce sera nulle part. C'est aussi ici que se trouve le Grand Bazar, le quartier général de la Libre Ligue, une large place où vous pouvez passer un mois à faire du shopping sans jamais croiser deux fois le même marchand. Connu pour ses cafés à ciel ouvert, le Grand Bazar est l'endroit parfait si vous voulez voir des créatures de tous types.

Les marchands du Quartier du Marché définissent la liberté comme le droit inaliénable de devenir riche. Les gens sont les instruments du commerce et en ce sens sont exploitables à merci. C'est la guerre, purement et simplement, et les lascars qui veulent survivre feraient mieux de connaître les règles. Ils feraient mieux de se rappeler l'histoire de La Langue Joyeuse d'Immel (racontée plus loin).

Comme pour le Quartier du Marché, un péquin doit se lever de bonne heure pour trouver un mètre carré de libre sans marchand qui l'occupe. Le business est permanent, avec des produits allant de l'arbalète Tvarhtri au bonnet pour bariaure, et des échoppes allant de la tente à l'étal. Le soir, pour empêcher les clients de se cogner les uns aux autres à cause de l'obscurité, des braseros d'huile enflammée sont allumés par les marchands précautionneux (ce qui a pour effet supplémentaire de pourrir l'air). Pour garder les clients au sec, on peut louer des parapluies (un escorte vous le tiendra pour 2 p.c. de l'heure supplémentaires). Et pour que les clients repartent vraiment les poches vides, il y a des buvettes, des jeux de hasard, et une foule de pickpockets.

## 1. Généralités

### ..... Bâtiments

Même si les visiteurs peuvent trouver ici des rues foisonnant de boutiques variées, l'architecture typique du quartier, c'est plutôt les stands, les tentes et autres établis démontables adéquats pour les marchands ambulants qui passent par ce quartier de la Cage. Même si les rues sont assez sûres au niveau de la violence, un matois avisé saura garder un œil sur sa bourse parce que les pickpockets sont légions.

### ..... Les secteurs

**Le secteur du Grand Bazar** : ce secteur est l'âme du quartier et ce qui marque l'esprit des gens. Imaginez une gigantesque place (par gigantesque, j'entends à perte de vue) sur laquelle il n'y aurait que des stands, des vendeurs à la sauvette et des brocanteurs. Tout ici est à vendre, des produits d'origine les plus diverses proposés par des commerçants venant de partout. Ce secteur est aussi le « quartier-général » informel de la Libre Ligue.

**La Cité du Dragon** : la Cité du Dragon est ce qu'on appelle un quartier ethnique. Ce n'est pas un secteur racial, dans le sens où on y trouve aussi bien des humains, des demi-elfes, des elfes, quelques githzeraïs et des halfelins, mais il regroupe tout un ensemble de gens dont le point commun est de venir de parties de mondes primaires où l'on révere les dieux extrême-orientaux (chinois essentiellement, mais aussi japonais).

Pour la plupart, les habitants sont bridés et ont des coutumes assez particulières. Bien que venant de mondes très divers (3 ou 4 en fait), les habitants du quartier se sont à la longue homogénéisés, et les oppositions qui pouvaient exister sur le Plan Primaire ont été gommées pour mieux faire face aux dangers de Sigil, les dangers venant souvent de gens encore plus différents. En matière de religieux, on assiste donc à un syncrétisme qui fait qu'on célèbre le panthéon chinois en même temps que le japonais, le tout dans la plus grande quiétude. Des petits autels se dressent d'ailleurs un peu partout dans le secteur.



En général, c'est un secteur très actif et très peuplé, et malgré son assez grande superficie, les bâtiments sont tellement surpeuplés qu'il faut construire verticalement (vers le haut ou vers le bas). Par ailleurs, tous les rez-de-chaussée sont des commerces (essentiellement des services : restaurants, salons de barbiers, bains, blanchisseries,...), ce qui

ancré assez bien ce secteur dans le Quartier du Marché.

Il n'y a pas trop de racisme dans ce secteur et pas mal de gens ont la philosophie des Indés, préférant se mêler de leurs affaires, de leur réussite, de leur famille,... Globalement, c'est un coin pas trop violent

même si la plupart des résidents connaissent un peu les arts martiaux (voir L'École du Dragon).

On ne compte même pas le nombre de fêtes « religieuses » organisées dans le secteur, si bien qu'un observateur étranger pourrait avoir l'impression d'une fête permanente. Mais c'est loin d'être ça, il s'agit d'obligations religieuses qui sont un surcroît de travail pour des gens déjà très actifs.

**Le secteur des entrepôts :** le négoce à grande échelle, tel qu'il est pratiqué par certains matois de ce quartier (souvent grâce à des financements de Seigneur Doré), nécessite des lieux où l'on puisse entreposer des quantités importantes de marchandises, qu'elle soient destinées à être écoulées à Sigil ou qu'elle ne fassent que transiter par la Cage. Et bien, le secteur des entrepôts répond à ce besoin.

Les patrouilles de l'Harmonium sont particulièrement nombreuses ici et il est commun de croiser des milices privées, qui ont parfois tendance à se montrer « un peu nerveuses » lorsque vous vous approchez trop du bâtiment qu'elles gardent.

#### Habitants

Des marchands. Du peleur de bas étage au prince marchand, tout y est. Les gens d'ici veulent faire de l'argent, alors ils ne sont pas particulièrement renseignés sur les informations cruciales de la politique sigilienne. Par contre, quelques marchands pourront vous renseigner sur les nouvelles en provenance d'autres Plans, d'autres mondes.

Comme on a tous un jour besoin d'acheter quelque chose, à peu près tout le monde et n'importe qui passe un jour par le Marché. Il existe des gens qui ne se rendent à Sigil que pour faire leurs courses au Grand Bazar, dont le vaste choix est universellement reconnu.

#### Qualité et prix des biens et des services

Dans un lieu comme le Quartier du Marché, les prix et la qualité peuvent être très variables. Ceux qui veulent payer moins cher devront marchander un moment ou se contenter d'une qualité moindre (il arrive qu'on n'ait pas besoin de la meilleure qualité ou même de quelque chose qui dure). D'un autre côté, ceux qui veulent payer un peu plus cher pourront virtuellement trouver une version « améliorée » ou « avancée » d'à peu près tous les types d'objets. On

peut dire que globalement que la qualité moyenne des objets est ici légèrement moins coûteuse qu'ailleurs, eu égard à la disponibilité de toute cette marchandise.

Les auberges sont souvent pleines dans ce lieu qui attire commerçants et clients de toutes les origines et de tous les niveaux de richesse. Il vous en coûtera de 2 p.o. jusqu'à 60 p.o. les jours de grande affluence pour trouver une chambre.

Les repas, par contre, peuvent être très bons marchés, surtout si vous mangez attablé sur les stands du Grand Bazat (8 p.c. pour une soupe chaude avec un verre de vin). Dans les auberges, les prix peuvent aller d'1 p.a. à 10 p.o. pour un repas.

#### Vivre dans le Quartier du Marché

Pour la plupart, seuls les gens qui travaillent dans ce quartier choisissent d'y vivre. Les autres personnes qui viennent ici pour faire des affaires séjournent temporairement dans des auberges ou autres chambres d'hôtes. Le sentiment général ici, c'est l'auto-suffisance : « *surveille tes arrières, bige* », c'est ce que tout le monde pense.

Dans le secteur des « rois du commerce », on pourrait se croire dans le Quartier de La Dame. En marchant sur la Voie Copperman, vous verrez des manoirs bien tenus et bien gardés, des rues récemment pavées, et de gras marchands se déplaçant en chaises à porteurs avec leurs esclaves-soldats. Le reste du quartier est dédié aux affaires, ce qui draine une foule de mendiants, de truands, d'arnaqueurs, sans parler des patrouilles de l'Harmonium. On trouve aussi des petits spectacles destinés à vous faire entrer dans tel ou tel magasin, ainsi que des rabatteurs professionnels payés pour vous y mener.

En bref, les gens du quartier vivent où ils travaillent, que ce soit à l'intérieur de leur magasin, pour certains marchands (ou au-dessus, ou au-dessous...), ou dans de petites auberges pour les peleurs...

Même si le Quartier du Marché n'a pas un grand nombre de secteurs clairement définis, le secteur des Entrepôts est bien distinct de l'aire sur laquelle se trouvent tous les magasins. Des gardes sont en permanence sur le qui-vive, même si plusieurs d'entre eux ne sont pas insensibles à quelques pots-de-vins.

S'il existe quelque chose qui mène le Quartier du Marché, c'est le jonc ! Oubliez l'Harmonium, la

Chambre des Orateurs ou même La Dame elle-même. L'argent est le vrai pouvoir ici. Tout est à vendre. Tout. Pas juste les marchandises, mais aussi les informations, la loyauté, la justice, l'opinion publique, la réputation – et même la religion. Si vous aimez l'argent, c'est l'endroit où vous devez être. Les gens qui ne sont pas doués pour les affaires devraient finir ce qu'ils ont à faire ici et décamper.

#### ..... Localisation des autorités

La Libre Ligue tente de tenir l'Harmonium hors du Grand Bazar, mais les Tête-de-Bois gardent une garnison sur la Voie Copperman.

#### ..... Les attraits du Quartier du Marché

Comme son nom l'indique, le Quartier du Marché détient les clés du commerce dans Sigil. Magasins, entrepôts, marchés et bazars couvrent la plus grande partie de cette zone. Les marchands et leurs employés vivent aussi en ce lieu – et il n'est pas trop difficile de trouver un établissement qui vous fournisse le souper et le coucher. Avec tout ce qu'on peut acheter dans le quartier, vous n'aurez pas de mal à trouver un prêteur sur gages qui, à des taux prohibitifs, sera heureux de vous permettre de faire vos achats.

Les marchands du Quartier du Marché vont du riche puissant qui possède ses entrepôts et ses moyens de transports interplanaires au simple vendeur de cigarette qui mendie dans la rue. Certains objets que vous pourrez acheter ici viennent des coins les plus reculés du Multivers, et d'autres sont l'œuvre des meilleurs artisans de la Cage.

Même avec les patrouilles de l'Harmonium qui sillonnent les rues et les magasins, il y a trop d'argent qui circule pour tenir les peleurs, pick-pockets et assassins loin d'ici. Les magasins construits en dur ont généralement leur propre service d'ordre, alors que les vendeurs de rues, bien souvent, ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour se protéger.

Et il faut bien dire que les activités criminelles ne s'arrêtent pas là. Une bonne partie des truands du coin sont organisés en réseaux, en bandes ou en guildes. Les autorités font tout pour les neutraliser, mais les criminels sont suffisamment malins pour s'en tirer à bon compte et ponctionnent pas mal des revenus des vendeurs. Si on vous a volé quelque chose dans la Cage, c'est probablement ici que vous aurez le

plus de chances de le retrouver (avec le Marché Nocturne de la Loge).

Mais assez avec ça ! La chose la plus importante dans ce Quartier, c'est le marché et ce que vous pouvez y acheter.

#### ..... Tavernes et auberges

Vous n'avez que faire de boire une bibe de prix Chez le Gazouilleur ? Prenez donc un siège au Rat Baillant, où l'on ne trouve que de la pisse d'âne flotarde ; c'est mieux que de l'eau, mais à 2 p.a. le barril, qui pourrait se plaindre ? Chez Masty, on ne sert que des verres de vins fins à 1 p.a., et la clientèle est forcément plus huppée, principalement de riches Indés. Les Chiffonniers préfèrent le bruyant « Vortex Chantant », avec son ambiance toujours bondée et ses boissons fruitées. Ceux qui désirent un peu plus d'intimité peuvent se diriger vers « la Grosse Chandelle », justement nommée depuis qu'une bougie de la largeur d'un arbre trône au centre de la pièce comme unique source de lumière. Cet endroit est trop sombre pour dire ce qu'il y a dans son verre, et encore moins pour savoir qui vous avez à côté de vous. Les membres de la Guilde des Escortes aiment passer du temps à la « Retraite du Menuisier » après une longue journée passée à guider des touristes ; comme tout est en bois – le sol, les chaises, et même les verres – le propriétaire est particulièrement regardant à ce que personne ne fume. Les bibards tieffelins vont au « Regard Noir » qui sert un mélange toxique d'huile, de soufre et d'eau de feu, accompagnés de bols de criquets grillés. Les truands préfèrent « Les Doigts Morts ».

Des voyageurs cherchant une chambre tranquille à prix modique peuvent se diriger au « Nid de Plume » ; avec 5 p.a., vous aurez un hamac, un bout de savon et une porte fermée. Pour de plus longs séjours, « La Pension de Famille d'Airion » peut vous fournir le coucher et le souper (petit déjeuner, déjeuner mais pas le dîner), de l'eau chaude (dix gallons par jour), et tout le thé que vous pourrez boire pour 3 p.o. la semaine. « Les Fosses de Flamme » a une bonne réputation de bains, mais la propriétaire Laril Zasskos loue aussi des chambres pour 3 p.a. la nuit (les bains de boue ne sont pas compris dans le prix). « L'Auberge de Turby » loue des pseudo-chambres pour 2 p.a. la nuit, mais les lits déglingués et les couvertures crasseuses ne sont pas pires que ce qu'il vous servira



au petit déjeuner. Le frère de Turby importe des larves de la Gaste Grise, puis les vend à son frère qui en met dans ses steacks. Si vous lui demandez gentiment, Turby pourra vous en donner la recette. Miam !

## 2. Les prospectus publicitaires

Quelques marchands font de la publicité pour leur business par des prospectus qu'ils distribuent dans toute la cité. Vous en trouverez quelques exemples dans cet ouvrage. Nombre de ces prospectus sont créés par un publicitaire nommé Harys Hatchis (Planaire/ homme/ magicien niveau 8/ Libre Ligue/ NB).

Comme accroche promotionnelle et avec la permission de ses clients, Harys signe les prospectus de son nom et indique en quelques mots que les clients qui se présenteront au magasin avec l'un de ces flyers bénéficieront d'une ristourne. Tous les marchands ne respectent pas cette promesse de la même manière, et certains ne les respectent pas du tout (même s'ils ont approuvé la méthode de Harys). Les péquins qui ramènent ces prospectus signés

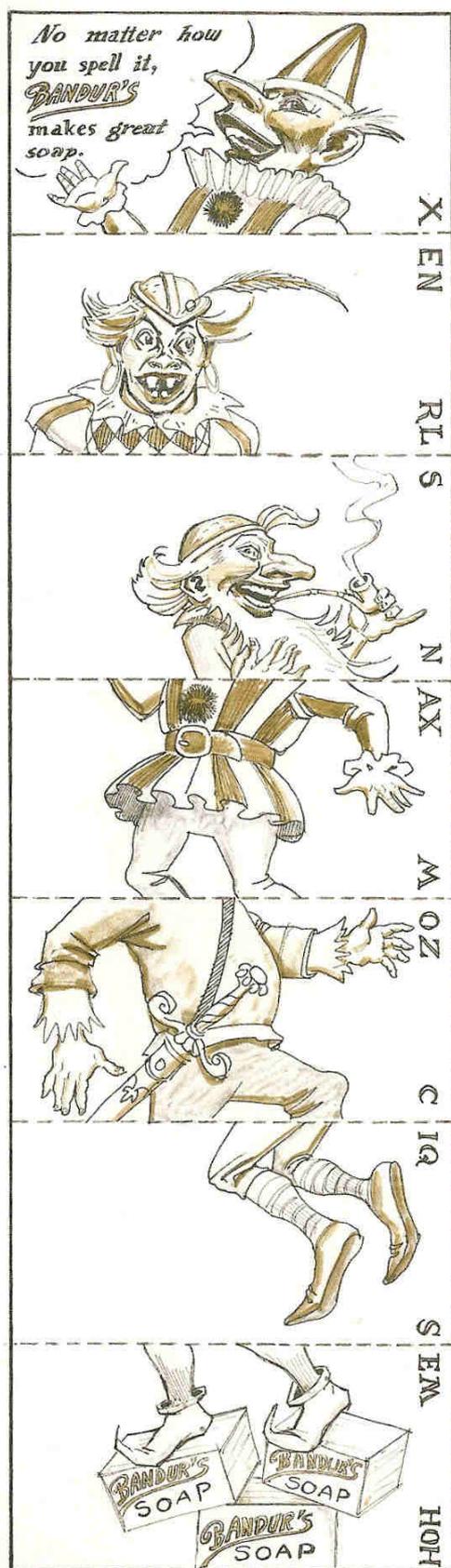
risquent donc de se faire rire au nez, mais il se peut aussi qu'il bénéficie d'un petit rabais (10%) ou d'une babiole en cadeau – les figurines de nic'Eponas de 3 centimètres de long sont pas mal répandues depuis quelque temps.

La quarantaine passée, Harys est chauve, son corps est chétif et son sourire chafouin. Il habite et travaille dans un bâtiment de briques qui était jadis l'atelier de ses parents qui étaient tailleurs. Il y emploie une petite équipe de scribes et d'artistes pour exécuter ses idées. Pour les clients un peu radins, il dessine des posters colorés qu'il distribuera à des endroits clés de la ville ; pour un coût supplémentaire, il lancera un sort de *vol* sur un membre de son équipe qui pourra les lancer depuis le ciel partout dans la cité. Son équipe distribue à la main des annonces à propos de marchandises nouvelles aux meilleurs clients des magasins pour lesquels Hatchis travaille. Ou alors, ses gens se tiennent aux coins de rues et chantent des jingles publicitaires.

Les puzzles dépliant sont des feuilles de papiers qui, selon la façon dont on les plie, révèlent des images cachées. Il s'agit d'une des créations d'Harys qui ont le plus de succès.

Pour les clients qui veulent dépenser un peu d'argent, Harys crée des publicités originales et animées. Pour annoncer l'expansion des « Pâtisseries d'Hiland », il a utilisé une *force spectrale* pour créer une tarte géante tournant autour du Grand Gymnase. Pour faire la publicité pour un voyage sur la Terre des Bêtes organisé par les « Voyages de Tressym », il s'est servi d'un sort de *terrain hallucinatoire* et de panthères factices pour transformer une portion du Grand Bazar en réplique de Karasuthra.

Harys a plein de jonc, du succès dans les affaires, et une réputation qu'on lui reconnaît dans toute la Cage. Alors pourquoi est-il si malheureux ? C'est simple – Harys nourrit une rancune grande comme le Mont Céleste, et pas contre une personne ou un groupe, mais contre un quartier tout entier. L'histoire commence quand il était adolescent, travaillant comme « Apporteur » au Bureau des Renseignements.



Il voulait devenir fonctionnaire au Bureau du Commerce, et après six années de service, il était sûr d'être le prochain sur la liste. Au lieu de le promouvoir, Bordon Mok le vira – par erreur, selon

Harys – pour avoir incinéré les notes qu'il y avait dans la boîte du fonctionnaire du Registre des Propriétés, au lieu de prendre ce qu'il y avait dans la poubelle.

A la suite de cet événement, Harys revint donc travailler dans la boutique de confection de son père. Il proposa aux responsables de la Chambre des Orateurs de tailler les uniformes officiels de cette Institution. Le fonctionnaire Signeur accepta ce contrat, puis annula brusquement cette commande, coupant bien évidemment les budgets promis. Harys et sa famille durent donc éponger les frais engagés pour la production de ces costumes.

Un an plus tard, Les Archives attribuèrent par erreur une taxe de 50000 p.o. à l'entreprise familiale des Hatchis. Comme ces artisans ne pouvaient pas payer, les Preneurs confisquèrent la fabrique et la fermèrent. L'erreur fut découverte un mois plus tard – le montant de ces taxes aurait dû être de 50 p.o. et non pas 50000 – et la fabrique leur fut rendue. Mais c'était trop tard : l'affaire avait fait faillite, et les parents d'Harys étaient morts dans la misère et la honte.

Alors, vous avez pas la moindre idée de la raison qui pousse Harys à détester le Quartier des Gratte-Papier? Même s'il n'est pas du genre vicieux, ses actions violentes contre ce quartier sont totalement préméditées. Récemment, par exemple, il a engagé quelques galopins pour balancer des grands coups de peinture aux couleurs criardes sur les guitounes les plus huppées du secteur des Administrateurs, avec l'espoir d'attirer l'attention de l'Erafleur. Il a aussi payé des bibards pour qu'ils se servent des Archives comme de latrines, ainsi que pour recouvrir les estrades du Trianon de *glue souveraine*. Il a aussi appris la combinaison de la crypte de Bordon Mok, et l'a imprimée sur l'un de ses puzzles dépliant. Il est trop prudent – ou trop couard – pour l'utiliser lui-même ; il espère que quelqu'un parviendra à résoudre sa petite énigme puzzle, puis pénétrera dans la crypte pour voler les trésors de Mok.

#### Le Puzzle de Harys Hatchis

Lorsque le puzzle de Harys est plié de la bonne manière pour qu'on voit le clown debout sur une pile de boîtes à savon, on peut lire la combinaison de la crypte de Bordon Mok sur la droite (voir la partie sur le Bureau des Renseignements pour plus de détails)

Quelqu'un qui visite Sigil, même s'il n'y reste pas longtemps, aura forcément l'occasion d'entendre l'une des publicités d'Harys Hatchis – ou du moins,

remarquer l'une des promotions qu'il opère pour l'un de ses clients, aussi nombreux que variés. Grâce à ce petit homme, la Cage est dotée d'affiches originales, avec des crieurs (chanteurs) publics faisant office de rabatteurs ou de distributeurs de prospectus. Vous pourrez même avoir l'occasion de voir des engins volants qui larguent des flyers. Pour ses publicités les plus alambiquées, Harys fait appel à son livre de sorts, utilisant la *pyrotechnie* pour annoncer une vente des œuvres de Jeena Ealy au Voile Ecarté, ou un *serviteur invisible* pour amener les gens jusqu'au cidre doré de la Cage Verte.

Plus d'un habitant de la Cage a hoché la tête ou rigolé en soupirant : « *ah, ce Harys!* » lorsqu'une gigantesque tarte à la cannelle (claironnant pour prévenir de l'agrandissement des Pâtisseries d'Hiland) est passée en flottant au-dessus de leur pête de maison. Et à peu près tout le monde savait qui était l'auteur du gigantesque point d'interrogation qui a accompagné la tieffelin Kylie pendant quelques jours.

Harys aime faire les choses en grand, mais son lieu de travail est quant à lui totalement anodin. Il s'agit d'un petit bâtiment de briques dans le Quartier du Marché, le même endroit qui servait d'atelier de confection à ses parents tailleurs. Là, il supervise le travail de six artistes et scribes, qui transcrivent ses idées sur le papier. Ces derniers sont travailleurs et loyaux. Harys est un perfectionniste qui demande le meilleur de tous ceux qui sont associés à son nom, mais il traite son équipe comme sa famille.

Ce bâtiment sert aussi de domicile à Harys, même si vous ne le trouverez que rarement chez lui. Il prend tous ses repas au restaurant, démarchant et prospectant en même temps qu'il se sustente. Harys fréquente toutes les gargottes de la ville, de la Roue de la Fortune à l'auberge du Bariaure Doré, de Chez Chirper à la Langue Agile d'Imel, du Rat Tacheté à la Bouteille et le Pichet. Les tenanciers des restaurants et des tavernes lui donnent souvent les meilleures tables, même lorsqu'il vient seul. Ils savent que tôt ou tard, ce lascar aura de la compagnie – d'autres clients esseulés qu'il convie à sa table, des amis passant par là qu'il racole ou ses clients à lui, voulant lui poser des questions. Lorsqu'il entre quelque part, Harys dit toujours au patron en plaisantant : « *Tiens, on dirait que les affaires reprennent* », sachant que sa simple présence va drainer du monde. Ce faisant, il fait

allusion de façon implicite au fait qu'il a une idée de publicité pour ce commerce.

Comme il convient à un fils de tailleur et à un homme qui connaît l'importance de l'image qu'il renvoie, Harys ne porte que les habits des plus raffinés. On le voit toujours avec une ample chemise de soie et un petit gilet sans manches richement brodé d'une carte de Sigil. Il a une grande gamme de pantalons étroits et de bottes pointues, qu'il choisit en fonction du client qu'il voit ce jour-là. Pour les plus sérieux, il s'habille de façon stricte ; pour les plus excentriques, il préfère mettre des couleurs vives, des patchworks et même des bandes de cuir entourant ses jambes en guise de pantalon. Bien sûr, il lui faut se changer rapidement lorsque ses rendez-vous s'enchaînent ou surviennent de façon impromptues avec des gens aussi variés qu'un représentant de l'Harmonium ou l'alchimiste Laineux Tassherbe.

Harys est petit mais particulièrement vigoureux. Son crâne chauve brille comme un phare. Son visage est de forme triangulaire, avec un front large et un menton se terminant par une barbiche en V de couleur châtain-roux. Il a de grands yeux bleus pétillants d'humour, un nez camus et une petite bouche qui semble figée sur un rictus de sourire. C'est ce demi-sourire qui lui vaut l'accusation d'être un faux-jeton.

Et c'est vrai qu'il est commerçant et toujours sur la brèche. Il est toujours actif, préparant par exemple une nouvelle façon de populariser la boutique de méphites « Des Parties et des Morceaux », un slogan qui puisse terroriser les chevaliers de la gueuserie pour le compte des Rectifieurs, ou un nouveau speech à faire à Marianne la Noire pour la convaincre de chanter des publicités (ce qu'elle a toujours refusé jusqu'alors). Harys est aussi déterminé qu'un goristo au milieu d'une bataille de la Guerre Sanglante, mais ce qui le motive n'est pas l'ambition, ni la fortune (il est déjà très riche), ni le respect (il est déjà respecté). Ce qui l'anime, c'est un simple besoin de vengeance.

Lorsque ce volubile matois n'est pas surbooké avec ses clients, il a des bouffées d'aigreur qui lui remontent. N'étant ni violent, ni impulsif, il prend toutes les précautions nécessaires pour engager des gars afin de nuire à la bureaucratie du Quartier des Gratte-Papiers. Ça peut être un gars qui va égarer des listes ou le planing de la journée au Bureau des Renseignements ; ce peut être un gars qui va

contrefaire, détruire ou perdre des livres de comptes aux Archives ; ça pourra même être un lanceur de sorts qui va jeter *rumeur illusoire* ou *silence* en pleine Chambre des Orateurs, pour priver les grossiums de leurs précieux débats. A vrai dire, dans le Quartier des Gratte-Papier, rien ni personne n'est à l'abri de la colère d'Harys – il est même allé jusqu'à engger des biges pour perturber des séances de « performances » sensorielles de la Salle des Fêtes, avec des boules pointues ou des sorts de *ténèbres éternelles*. Il a même été assez loin, en payant les Morniks Morvun et Phinéas pour qu'ils jouent leur triste sarabande juste à côté d'un concert.

Mis à part ça, ce que les gens savent à propos d'Harys, c'est qu'il fera toutes les publicités possibles ;



rien n'est trop grand ou trop petit pour ses compétences. Un épiste voulant monter une salle d'entraînement, un mage cherchant des gens partant pour un voyage dans le Pandémonium, ou un ménestrel Homme-Poussière voulant se positionner sur le marché des musiciens de veillées funèbres – tout ça est du travail vite fait pour Harys. Rapidement, les noms et visages de ces lascars seront connus à travers la Cage. Quelqu'un qui fait confiance à Harys sera bientôt presque aussi connu en ville que le magicien lui-même. Presque.

.....  
[Harys Hatchis](#)

**Localisation :** son échoppe est dans le Quartier du Marché mais il peut être n'importe où ailleurs (particulièrement dans les restaurants et les tavernes).

**Personnalité :** grégaire, énergique, inspiré.

**Comportement :** Harys est un fier à bras très enthousiaste et spontané, quelqu'un qui vient parler à deux centimètres de votre visage. Il est chaleureux et sincère, vous n'aurez jamais l'impression qu'il vous prend en traître. Et il est impossible de le prendre par surprise, rien ne le déstabilise.

**Combat :** ça n'est pas un grand guerrier. Harys essaiera toujours de baratiner pour se sortir du pétrin, s'excusant ou demandant pardon même si c'est pas lui qui a tort. Si cette tactique échoue, il s'échappera avec l'un de ses sorts ou de ses objets magiques.

**Harys Hatchis ; mâle humain ; magicien niveau 11, Planaire, Libre Ligue, humanoïde de taille M, FP 8 :** DV 8d4+8, pv 32 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 15 (pris au dépourvu 14, contact 15) ; attaque au contact +4 (dague, 1d4, 19-20/x2) ; Particularités : appel de familier, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques ; faiblesse de faction ; AL NB.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +3, vigueur +3, volonté +8.

**Caractéristiques :** force 10, dextérité 12, constitution 12, intelligence 18, sagesse 14, charisme 16.

**Compétences :** art de la magie +11, bluff +6, concentration +9, connaissance (Sigil) +11, connaissance (mystères) +11, connaissance (plans) +11, décryptage +11, renseignement +7, profession (publicitaire) +9.

**Dons :** écriture de parchemins, école renforcée (illusion), école supérieure (illusion), extension de la zone d'effet, extension de durée, création d'objets merveilleux.

**Sorts** (4/5/5/4/4/2, NLS 11, DD14+ niveau, sauf illusions DD 16+niveau) : 0ème niveau : *message, son imaginaire, détection de la magie, lecture de la magie* ; 1er niveau : *charme-personne, hypnose, serviteur silencieux, armure (a), ventriloquie* ; 2ème niveau : *invisibilité, fou rire de Tasba, verrou du mage, image miroir, leur hypnotique* ; 3ème niveau :

*vol, rapidité, image accomplie, don des langues ; 4ème niveau : terrain hallucinatoire, bouclier de feu.*

**Possessions** : dague, *cartes fantasmagoriques, sceptre d'absorption*, (22 niveaux de sorts stockés), *serre-tête d'intelligence +2*.

**Capacités de faction** : +2 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.

### 3. Le Salon de Tatouage de Fell

A Sigil vit un lascar appelé Fell qui est loin d'être banal – c'est un dabus et les couards n'osent même pas prononcer son nom. Cela est dû au fait qu'il est connu à travers toute la Cage pour être le bige qui a tourné le dos à La Dame des Douleurs.

Certaines personnes se pressent lorsqu'ils le croisent dans la rue ; et de fait, il est facile à reconnaître. Bien sûr, il ressemble à s'y méprendre à tous ceux de sa race – grand et maigre avec une peau violette-grise, une épaisse touffe de cheveux d'un blanc parfait et deux cornes de chèvres au-dessus de son front, doublée d'une seconde paire au-dessus, plus semblables à celles d'un bœuf. Il s'habille toujours comme un dabus, par ailleurs, portant une vaste robe rouge bourgogne qui s'agite à mesure qu'il bouge. Mais à l'inverse des autres dabus, Fell ne flotte pas au-dessus du sol, et ses pieds touchent bien par terre. Il lui arrive même à l'occasion de trébucher et ça le fait doucement sourire alors qu'il époussette les pans de sa robe de soie.

Qui plus est, Fell est très sociable. De nombreux biges sont effrayés au moindre de ses sourires, ou au moindre des saluts qu'il peut faire en passant ; tous les autres dabus, en effet, ignorent les passants lorsqu'ils ramassent les ordures, qu'ils réparent des bâtiments ou qu'ils font reculer le lierre-rasoir. Mais si Fell souffre de l'ostracisme que lui font subir ses frères ou de la peur qu'il génère chez les gens, il ne le montre jamais. Les symboles de rébus qui apparaissent au-dessus de sa tête pendant qu'il « parle » ne traduisent aucune forme de colère.

C'est justement ces symboles qui font vivre Fell maintenant qu'il est banni des dédales des dabus. Il tient une petite boutique sur la Route Ventrouge dans le Quartier du Marché (sur la pancarte, vous reconnaîtrez le symbole qui signifie son nom : un éclair noir qui traverse un ovale blanc). Là, il grave ses symboles dans la peau ou dans l'équipement de ses clients comme de véritables tatouages, presque vivants, créés pour correspondre au dessin du client.

Ceux qui ont du mal à communiquer avec Fell peuvent utiliser un petit manuel expliquant les symboles fréquemment utilisés par le dabus. Ce travail de traduction a été effectué par la traductrice lillend Milori (Milori était l'une des premières clientes de Fell et elle a créé pour lui un petit dictionnaire de vocabulaire). Ce guide s'est finalement développé pour devenir le « *Vocabulaire Dabus-Commun* », mais Fell utilise toujours la version originale qu'elle lui avait écrit, même si elle est un peu usagée (il la garde sans doute pour des raisons sentimentales).

Une fois de temps en temps, il arrive que l'un des tatouages de Fell soient dangereux. La chanson court dans la Cage à propos d'un paladin vaniteux venu d'Arcadie qui voulut un jour commémorer sa victoire sur une marilith. Il demanda donc à Fell de lui tatouer la fiélonne sur l'épaule. Même si on ignore comment, la démonsse aux six bras tatouée sur l'épaule du paladin devint réelle et découpa le pauvre bougre en morceaux.

Cet incident n'a pas découragé les clients de Fell pour autant, puisque plusieurs d'entre eux ont eu la chance que leur tatouage soit utile et prenne forme solide – un gros sac de pièces de platine, une clé de portail ou une fleur guérissant la malédiction de l'eau du Styx. Alors bien sûr, cette création disparaît après quelques heures, mais c'est souvent suffisant pour en faire usage. Les marchands du Bazar sont souvent dépités parce que l'un de leurs clients les a payés avec du jonc créé par Fell et qu'au final, il a disparu. Mais ils viennent rarement réclamer quoi que ce soit à Fell parce que chacun sait que l'ombre de La Dame pourrait n'être pas si loin de l'échoppe du dabus (et personne ne voudrait être dans le coin le jour où elle passera à l'action).

Aucun sage n'a pu dire comment fonctionne la magie de Fell, mais ils suspectent que ça ait quelque chose à voir avec le fait qu'il ait été déchu. Parler de ça pourrait vous valoir de vous faire coffrer par

l'Harmonium, mais le Temple Ruiné dans le Bas-Quartier s'appelait avant « Le Grand Temple des Portes ». C'était un grand palais dédié à Aoskar, dieu des portails. Et à une époque, la moitié des arpenteurs des Plans de la Cage étaient au nombre de ses fidèles. Le pouvoir d'Aoskar grandit, menaçant de gagner finalement toute la Cité des Portes, mais encore à cette époque, il n'y eut aucune réaction de La Dame – jusqu'à ce que Fell se déclara devenir prêtre du dieu des portails.

Aujourd'hui, l'enveloppe flêtrie d'Aoskar flotte dans l'Astral, son temple a été détruit et son image est bannie de la Cage. Mais Fell est toujours là. Rejeté par ceux de sa race, interdit de toute charge officielle, condamné à marcher sur le sol, Fell est comme qui dirait défroqué – mais il est toujours vivant. Est-ce que La Dame le laisse vivre comme avertissement pour ceux qui voudraient renier sa volonté. Est-ce qu'elle craint une réaction de rébellion de la part de ses agents si elle tuait l'un d'entre eux ?

Un nombre croissant de Signeurs suspecte Fell d'être un Potentiaire du dieu des portails, immunisé à la colère de La Dame. Défendre cette position est encore une invitation à vous faire massacrer par l'Harmonium ou les Rectifieurs. Néanmoins, dans leurs bases et refuges, les Signeurs connus sous le nom de la Volonté-de-l'Un se rassemblent pour voir le récit de l'épopée d'Aoskar par Fell. Le dabus « parle » avec une telle intensité que trois ou quatre symboles par nuit deviennent réels (heureusement, ils sont inoffensifs).

Le but de la Volonté-de-l'Un est de ramener Aoskar à la vie par la force de la pensée, comme il pourrait réclamer légitimement le statut de maître de Sigil. Fell a récemment rejoint ce groupe, et on le voit souvent avec Omott ces derniers temps, un linqua assoiffé de pouvoir qui est pressenti pour devenir le véhicule de l'énergie d'Aoskar. Pour les Signeurs, Fell est un symbole de force, de courage et d'espoir. Il a en effet acquis la capacité de lancer n'importe quel sort de prêtre lié au voyage interplanétaire. Lui et les Signeurs sont convaincus que ce pouvoir est donné par Aoskar, preuve indubitable de la suprématie du dieu des portails sur La Dame !

Lorsque sa boutique est fermée et qu'il ne discute pas avec son groupuscule de Signeurs, vous pourrez voir Fell au fin fond de la Ruche en train de murer les portails de vase qui pourrissent le sol – combien de

voyageurs malchanceux sont passés trop près de ces mares de boue et se sont fait alpaguer par des méphites de vase qui les ont tiré pour un voyage sans retour vers le Plan Paraélémentaire de la Vase. Même si la fonction des autres dabus est notamment de débayer les rues de Sigil, ils ne s'occupent pas des portails de vase. Fell – peut-être par nostalgie de ses anciennes fonctions, peut-être par dévotion à Aoskar – scelle ces portails dangereux avec des briques et du mortier. Les sicaires de la Ruche le laissent tranquille, effrayés par la perspective de faire face à La Dame.

Est-ce l'alliance de Fell avec les Signeurs qui donne vie aux symboles qu' imagine le dabus ? Ou est-ce un don d'Aoskar, un prémisses de sa puissance à venir ? Si on lui demande, Fell attribue ça au dieu des portails. S'il a raison, la Cage et La Dame pourraient bien connaître prochainement pas mal d'agitation.

...  
Fell

**Localisation :** en train de tatouer dans sa boutique du Quartier du Marché, discutant dans l'un des refuges des Signeurs dans la Cage, ou en train de fermer des portails de boue dans la Ruche.

**Personnalité :** sympathique, confiant, résolu.

**Comportement :** comme tous les dabus, Fell est silencieux mais éloquent par son regard, sa gestuelle et ses postures. Il a choisi son destin et s'en satisfait, quoi qu'il arrive. Même s'il est accessible, il apprécie l'aura de mystère et de rébellion qu'on lui attribue.

**Combat :** les gens de la Cage préfèrent éviter Fell, donc ils n'iront pas se battre avec lui. Le dabus, quant à lui, ne prendra pas l'initiative d'un combat, mais se défendra avec ses symboles et son pistolet de tatouage.

**Fell ; mâle dabus ; prêtre/ Potentiaire d'Aoskar niveau 3 ; Signe de l'Un ; Extérieur de taille M ; FP 8 :** DV 4d8+4 (dabus) +3d8+3 (prêtre) ; pv 40 ; Init. +0 ; VD 9m. ; CA 14 (contact 10, pris au dépourvu 14) ; BAB +6/ lutte +8 ; attaque au corps-à-corps +8/+3 (poing, 1d3+2, 20/x2) ; Particularités : compréhension des langages, échange de compétence de dabus, vision dans le noir sur 18 mètres, immunité aux conditions particulières à Sigil, sorts, langage par rébus, tatouages rébus, rébus réels, capacités de faction ; Faiblesses spécifiques : faiblesse de faction ; AL N

**Jets de sauvegarde :** réflexes +5, vigueur +8, volonté +11 (+4 pour percer une illusion).

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

**Compétences :** artisanat (n'importe lequel) +25, diplomatie +4, tatouage +9, renseignement +8, premiers secours +10, connaissance (n'importe laquelle) +25, perception auditive +11, crochetage

+7, fouille +10, psychologie +1, art de la magie +10, détection +12

**Dons** : vigilance, négociateur, maniement des armes simples.

**Compréhension des langues** : Fell peut utiliser *compréhension des langages* à volonté.

**Echange de compétences dabus** : une fois par jour, Fell peut choisir une compétence d'artisanat et une de connaissance et gagner pour ces dernières un bonus de +25 jusqu'à ce qu'il se repose. Ça n'est qu'après s'être reposé qu'il peut choisir de nouvelles compétences qui bénéficieront de ce bonus.

**Immunité aux conditions particulières de Sigil** : en tant que dabus, Fell est toujours immunisé à toutes les formes de conditions particulières à la ville de Sigil, même si l'on ignore s'il est protégé des Dédales ou des lames de La Dame des Douleurs. Des intempéries qui seraient emmenées à l'intérieur de Sigil depuis l'extérieur produiraient de pleins effets sur Fell.

**Pouvoirs de Potentiaire/ capacités de prêtre** : on pense que Fell a les mêmes capacités que n'importe quel prêtre, mais on ne l'a jamais vu porter la moindre armure et ses sorts semblent uniquement correspondre à ses capacités de Potentiaire. De la même manière, il n'a jamais commandé ou repoussé de morts-vivants.

Fell ne semble connaître, ou en tout cas lancer des sorts qui ont trait au déplacement. Il peut lancer les sorts suivants comme un prêtre niveau 10 une fois par jour

**Sorts** : 1er niveau : *détection des passages secrets, balise planaire\** ; 2ème niveau : *alarme de portail\** ; 3ème niveau : *perception de la distortion\** ; 4ème niveau : *portail aléatoire\*, ancre dimensionnelle, renvoi, alarme de portail améliorée\** ; 5ème niveau : *passe-muraille, changement de plan, téléportation* ; 6ème niveau : *bannissement, interdiction, scellement de portail\** ; 7ème niveau : *porte de phase, changement de plan suprême* ; 8ème niveau : *verrou dimensionnel* ; 9ème niveau : *projection astrale, cercle de téléportation, portail.*

\*Sorts du *Compendium Arcanique*.

**Langue des rébus (Sur)**: les dabus "parlent" en projetant des images formant des rébus. Ces forment dépendent de l'interlocuteur de Fell (forme elfique pour un elfe par exemple).

**Tatouages en rébus** : Fell est capable de transformer ses rébus en tatouages magiques à volonté. Le procédé qui fait passer une image "parlée" en tatouages prend une minute et procure des bonus magiques. Les tatouages classiques donnent un +2 ou un +4 à une compétence (ils coûtent respectivement 200 et 400 p.o.). Ils peuvent aussi donner accès à un pouvoir magique copiant les effets d'un sort. Le coût est alors du double d'une baguette magique portant le même sort.

**Rébus tangibles** : de temps en temps, les images que produit Fell se transforment en objets tangibles, que ce soient une créature, un objet, un nuage,...

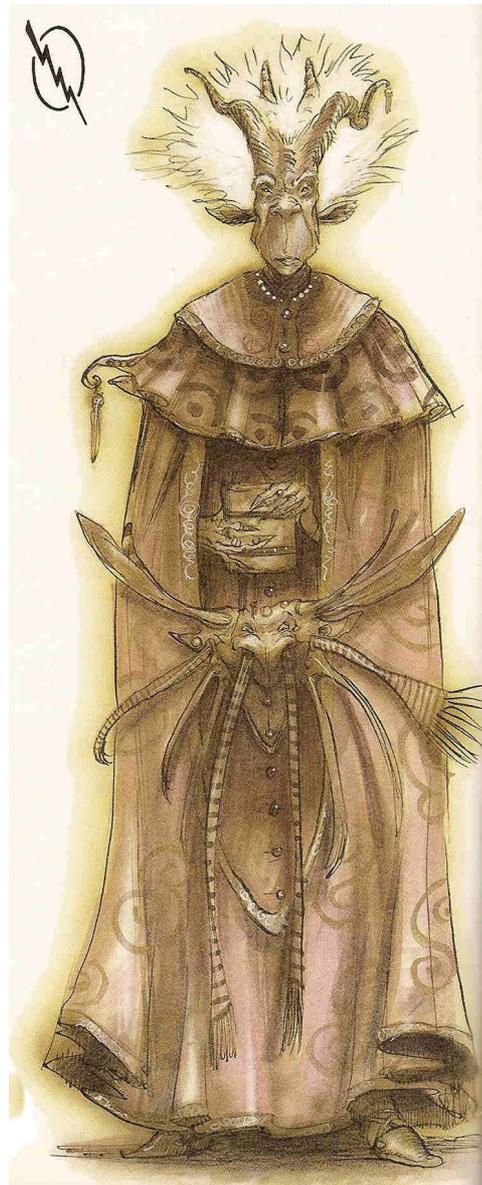
A chaque minute de conversation avec lui, il y a 10% de chance que cela arrive, même si la plupart du temps, on ne le remarque pas. Dans ces cas-là, ils sont à considérer comme des objets ou créatures convoquées, même si on ne peut pas les conjurer.

Les créatures ainsi créées ne sont pas sous le contrôle de Fell mais elles ne l'attaquent jamais et paraissent l'ignorer la plupart du temps.

Une fois par jour maximum, Fell utilise ce pouvoir pour se protéger. Il fait alors apparaître une arme ou une créature qui lui servira à se sortir d'une situation périlleuse.

Les rébus tangibles disparaissent au bout d'1d4 heures.

**Possessions** : pistolet encreur, aiguilles, encres de couleur (125 p.o.).



**Capacités de faction** : droit à un JdS de Volonté automatique contre une illusion de nature magique ; *Imagination* : chez Fell, le pouvoir d'imagination est remplacé par ses tatouages et ses rébus.

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

#### 4. Les Antiquités de Tivvum

« *Si Sigil est la Cité des Portes, ça doit aussi être la cité des clés – ça va de paire.* » Voilà ce que dit Alluvius Ruskin, propriétaire des Antiquités de Tivvum, le plus gros fournisseur de clés de portails de la Cage. Vous avez besoin d'un pétale de rose blanche pour ouvrir un portail sur l'Arborée? Un cœur de baatezu pour aller jeter un coup d'oeil sur les landes gelées de Cania? Quelle que soit la clé, il y a toutes les chances pour qu'elle soit dans un coffre, un baril ou une étagère de Chez Tivvum.

Il est difficile de rater les Antiquités de Tivvum, même dans le tohu-bohu du Quartier du Marché. Cette énorme boutique tient sur une large tour ronde de 5 étages et est faite d'un marbre vert et lisse. Le nom de la boutique est ciselé sur la façade extérieure en une ligne ininterrompue et recouvrant tout le bâtiment. Lorsque Alluvius reprit la boutique, elle décida de laisser ce nom.

Dans le magasin, un large escalier métallique en spirale est planté au milieu du bâtiment et relie les 5 étages – vous trouverez en général Lu au rez-de-chaussée, assise sur un grand tabouret derrière un grand comptoir de marbre en demi-cercle où les clients règlent leurs achats.

A côté du comptoir se trouve une arche ouverte, la seule entrée (et sortie) du bâtiment. Juste à cet endroit, chancelle une pile de paniers en mauvais état pour les « gros » clients. Si Lu n'est pas déjà en train de s'occuper d'un client, elle fera remarquer : « *Faites attention que ce panier ait pas de trou – certains sont presque aussi vieux que moi !* »

La boutique est aménagée de telle façon que les objets les moins coûteux se trouvent dans les étages les plus bas et les plus rares et chers dans les étages supérieurs. Le rez-de-chaussée et le premier étage sont les plus encombrés de gros barils de bois fixés au sol et de coffrets contenant des trucs comme des billes, des morceaux d'os, des plumes, des pétales de fleurs, et ainsi de suite. Les clés de portail du deuxième et

troisième étages sont rangées dans des étagères aux murs et répartis sur des présentoirs. Le 5<sup>ème</sup> étage du bâtiment – fréquenté par plus de badots que de réels acheteurs – abrite des vitrines éclairées par des bougies. Là, vous trouverez n'importe quoi, du crâne enchassé de bijoux d'un balor au fragment d'une graine stérile d'Yggdrasil.

Les stocks d'Alluvius sont toujours fluctuants. Elle a un bon nombre de fournisseurs efficaces dans le Grand Bazar et le Seigneur Marchand Estevan en appelle souvent à ses contacts du Consortium Planaire de Commerce pour obtenir des objets de tout le Multivers pour Lu. Evidemment, Lu ne vend que des objets connus pour être des clés de portails – ce qui signifie qu'il faut d'abord avoir le soltif de quelle clé ouvre quel portail de Sigil ou vers Sigil.

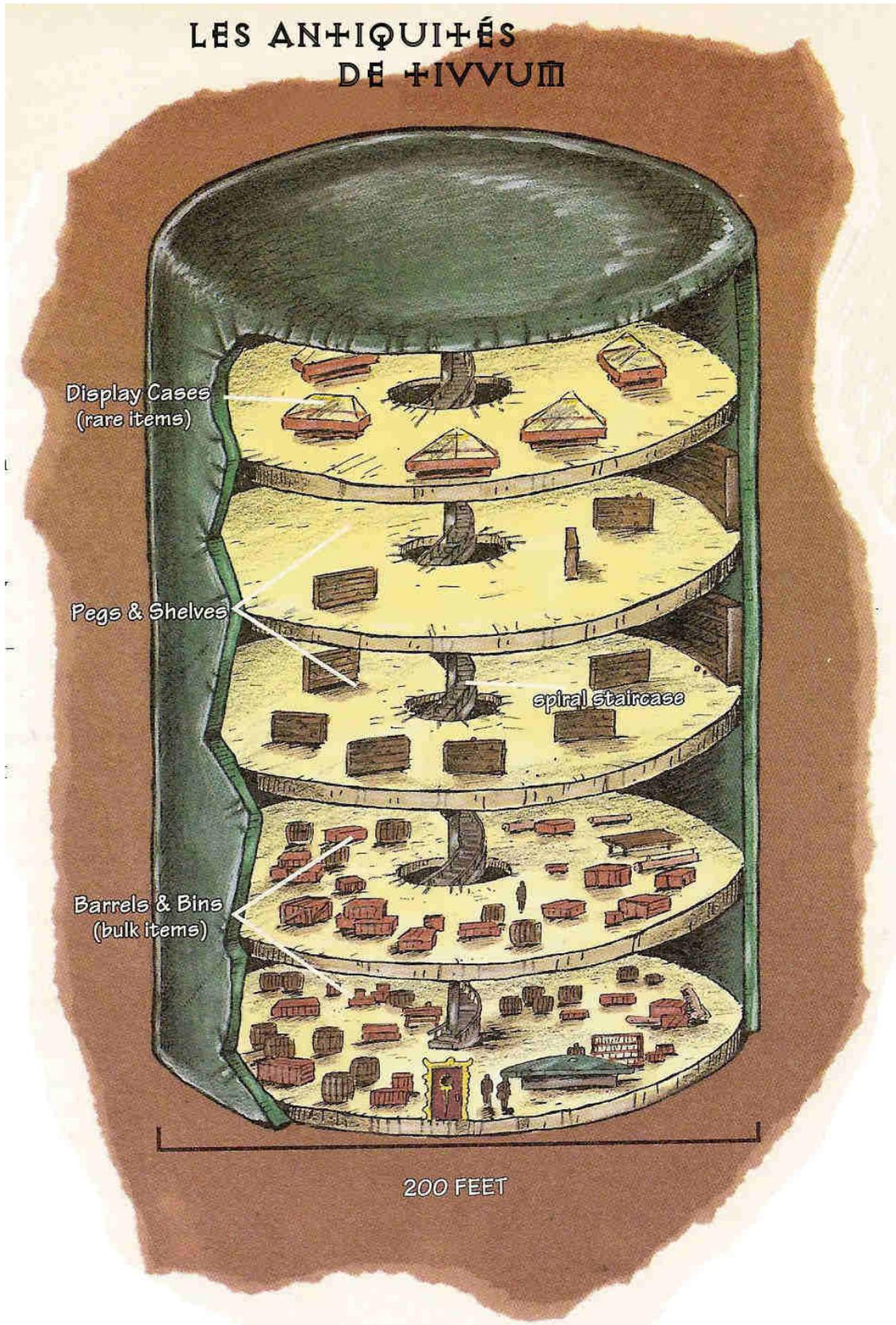
Les arpenteurs des Plans peuvent se faire un peu de jonc en échangeant avec elle leurs secrets sur les portails, mais Lu fait plutôt appel à des spécialistes comme Lissandra la Chercheuse de Portails (spécialement quand il s'agit de nouveaux portails ou de portails nomades) ainsi qu'à quelques chercheurs Greffiers.

Ces spécialistes donnent à Lu beaucoup d'informations sur les clés de portails qui sont pas des objets physiques, mais plutôt des mots, des gestes ou autres. Pour ouvrir certaines portes, il faut réciter les noms des Puissances des Abysses, faire un cercle au-dessus de sa tête avec son doigt, ou juste dessiner mentalement un pégase. On pourrait penser impossible de faire du profit sur ce genre de portails, mais c'est une erreur – Lu vend aussi ces informations.

Quoi qu'il en soit, les gens doivent arriver aux Antiquités de Tivvum avec à l'esprit la clé qu'ils recherchent – ou au moins les détails sur le portail qu'ils doivent traverser. Vous serrez déçu si vous pensez qu'Alluvius va vous indiquer la localisation d'un portail, vous dire quelle est la clé et vous raconter ce qu'il y a de l'autre côté. « *Mon business, c'est juste les clés de portails* », répète-t-elle, « *pas le tourisme – avec toutes ces portes qui se déplacent ou qui ferment, c'est trop d'informations pour mon pauvre esprit.* »

De temps en temps, Alluvius joue les sans-défenses un peu trop bien et un bige essaye d'embarquer des clés de portail sans payer. Le voleur se rend alors bien vite compte que l'arche à l'entrée se transforme en un mur de briques. Lefaisant apparaître le mur

## LES ANTIQUITÉS DE TIVVUM



uniquement pour les voleurs ; les clients honnêtes peuvent toujours passer par l'arche ouverte sur l'extérieur).

C'est une surprise assez dure pour les quoquerets qui bourrent leurs poches alors qu'ils sont hors du champs de vision d'Alluvius (y compris si elle est à un autre étage, la vieille tieffelin utilise *clairvoyance* pour

avoir l'oeil sur tous les recoins de son magasin). Lorsqu'un voleur est stoppé par le mur, Lu fait lentement le tour du comptoir, brandissant faiblement son bâton. « *Tss, tss* », fait-elle, tapotant avec son bâton l'endroit exact où le voleur a dissimulé la marchandise volée. La plupart des gens rendent le truc et s'en vont au plus vite.

Ceux qui ne le font pas ne sont pas au bout de leurs surprises. Par exemple, les marches de l'escalier en spirale peuvent s'abaisser sur commande de Lu – un bige paniqué qui essaye de s'échapper dans les étages se retrouvera bien vite sur le cul, glissant jusqu'au rez-de-chaussée (avec tous ceux qui étaient sur les marches à ce moment-là).

Pire encore, les grosses clés de portail des barils du rez-de-chaussée peuvent s'assembler pour former 1d6+4 golems protecteurs. Par exemple, plusieurs centaines de débris d'os peuvent s'envoler et former un golem d'os, qui va aller défendre Alluvius et la boutique par tous les moyens nécessaires.

Lu a enchanté les clés afin que les golems puissent se former à partir de tous les matériaux durs – verre, pierre, bois, os ou même gemmes. Une fois la menace neutralisée (ou si le golem est détruit), ces videurs retournent à leur état primordial (à savoir celui de clé de portail) et s'envolent pour se poser dans leur container d'origine.

En général, Lu essaye de ne pas lancer de sorts devant les gens – ça ne la dérange pas de recourir à de petits tours à l'occasion, comme un petit sort de divination (pour savoir combien de billes d'argent restent dans un baril), ou un petit enchantement pour tisser une corde à partir de ficelles. Elle peut aussi lancer *tentacules noires d'Evard* pour attraper les fauteurs de trouble le temps que les golems de clés s'assemblent. Mais Lu ne veut pas dévoiler ses talents supérieurs pour la magie, elle préfère se reposer sur ses golems – ou l'un de ses nombreux objets magiques – pour se défendre de toutes les menaces qui ne sont pas extrêmes (si nécessaire, elle peut balancer un coup de poing particulièrement dévastateur, prétendant que sa force incroyable lui vient de son « anneau magique » qui, en réalité, est un *anneau de protection*).

## 5. DES PARTIES ET DES MORCEAUX

Le nom de Seamusxanthuszenus n'a pas toujours été synonyme de commerce. A la base, ce méphite

poussièreux – plus fort et plus résistant que ceux de son espèce – est la création d'Yllgarra, un sorcier cambion des Abysses. Son destin était de servir de messenger autant que de message. Lorsque le cambion regarda sa nouvelle création en face – ses yeux ronds et durs encadrés par des sourcils très marqués, son nez crochu pendant par-dessus sa large bouche – il eut envie de donner au méphite un nom grandiloquent : « *Seamus ?* », marmonna Yllgarra. « *Xanthus ? Zenus ?* » Le méphite bondit en s'écriant : « *Je veux les trois ! Je vaudrais bien ça ! Et plus c'est long, mieux c'est !* »

Hors donc, Yllgarra menait à cette époque une vendetta contre Nurx, un rutterkin tenant un magasin souterrain à Sigil appelé « Animaux et Viandes » – une boutique où l'on vendait des petits animaux venus de tous les coins des Plans. Le cadeau qu'était le méphite Seamus devait servir de taupe chez Nurx.

Le cambion revêtit Seamus d'une robe noire sans manches « *C'est trop grand* », rouspéta le méphite, étendant cet amas de tissu pour s'en faire une tente. Sa peau poudreuse et ses ailes éparpillèrent des petits nuages de poussière grise alors qu'il secouait sa robe. « *Alors? Hein?* »

Yllgarra lui balança une ceinture noire, rouge et marron, que Seamus serra au niveau de sa taille. « *Un peu de couleur en haut, maintenant. C'est déséquilibré!* » Le cambion lui donna un chapeau pourpre, suffisamment étroit pour ne pas tomber de sa longue et petite tête et qui puisse en même temps passer entre ses deux oreilles pointues : « *Ouais, ça va le faire, mais tu crois pas que-*

-Assez », cria Yllgarra, utilisant une clé pour ouvrir un portail vers Sigil, « *t'es aussi emmerdant que je l'espérais. Maintenant, va faire cagner ce quoqueret de Nurx.* » Yllgarra poussa Seamus à travers le portail. Mais lorsque le méphite apparut dans le magasin souterrain du rutterkin, il trouva place vide – à l'exception des animaux en cage qui hurlaient, couinaient et miaulaient. Après avoir jeté un coup d'œil pour se faire une idée de ce à quoi ressemblait la caverne centrale, Seamus remarqua un corps affalé derrière le grand comptoir de bois.

« *Grande Mort !* », s'écria-t-il, étreint par la surprise de sa macabre découverte. C'était Nurx, et son corps déformé et malade était tailladé de partout. Il n'y avait cependant aucun signe de qui ou quoi avait mis le

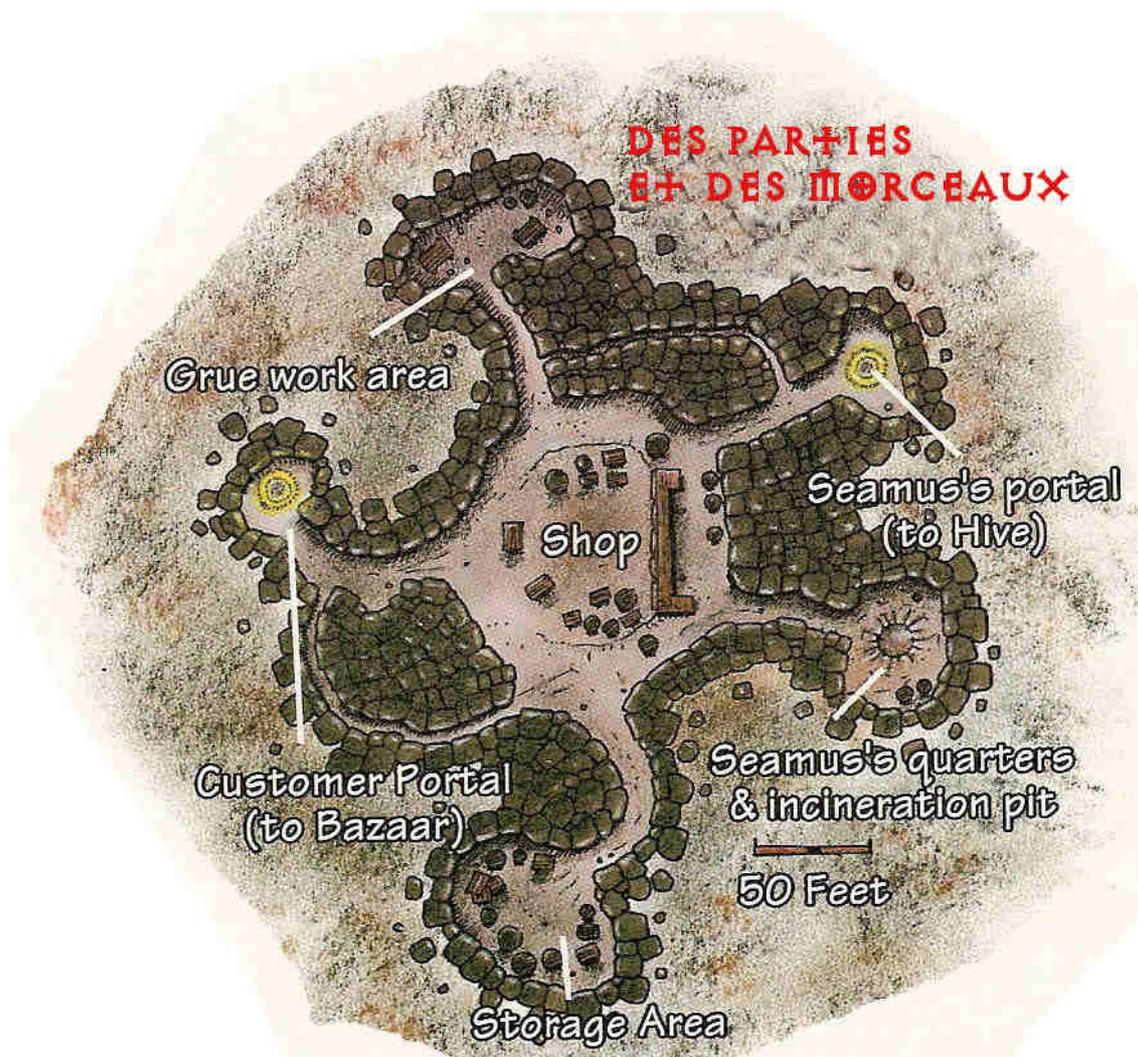
fiélon dans le Livre des Morts. Seamus – comme la plupart des méphites de poussière, est un expert de tout ce qui est mort. Il devina que ce cadavre était là depuis au moins une semaine. C'est là qu'il s'administra son premier titre : « *Dorénavant, je serai Seamusxanthuszenus, le Massacreur de Fiélon!* »

Normalement, c'est le propriétaire du méphite qui choisit ce qu'il va devenir. Il finissent souvent mort ou réduits en esclavage, surtout dans les situations comme celle-ci où le méphite est envoyé comme une insulte. Mais dans le cas de Seamus, le destinataire étant mort, le messager devint maître de son propre destin, position rare pour un méphite. Absorbé dans l'observation des pâleurs verdâtres et la rigidité du cadavre de rutterkin, Seamus ne remarqua pas qu'une gueunaude venait d'entrer dans la salle.

« *Servez-moi! Qui vient me servir?* », coassa-t-elle. Le méphite, surpris, sauta de derrière le comptoir dans un nuage de poussière. La sorcière tenant cinq rats-crânes par la queue comme un bouquet couinant de

vermines : « *je prends ça* », dit-elle, balançant trois pièces d'or sur le comptoir. Alors qu'elle boitillait vers le tunnel obscur menant au portail des clients, le méphite eut une autre illumination : « *Quoi ? Pourquoi ? Ouais... Maintenant, je suis Seamusxanthuszenus, le Massacreur de Fiélons et le Plus Formidable des Marchands!* »

Evidemment, Seamus n'avait aucune idée de la manière dont on dirige un commerce, mais il se disait qu'il avait fait un boulot extraordinaire jusque-là et cette caverne humide et moisie – sans compter l'odeur de cadavre flottant dans les airs – lui paraissait confortable. Il sauta sur le comptoir, déclarant cérémonieusement sans personne pour l'entendre : « *Je mérite ce magasin! Tout ça, je le mérite!* » Il secoua la cage des yeux ailés, irritant leurs globes oculaires disproportionnés avec un nuage de poussière. Il compta les trois pièces d'or sur le comptoir et se mit à chantonner encore et encore : « *Seamusxanthuszenus, un deux, trois!* »





Ce que le méphite ne savait pas faire, par contre, c'était nourrir les animaux. Après tout, il avait besoin d'aucune nourriture ni boisson, lui, alors pourquoi ils en auraient eu besoin, eux? Les créatures, dans le magasin, étaient déjà à l'article de la mort – n'ayant reçu aucun soins depuis la mort de Nurx – et bien vite, elles rendirent l'âme.

Après quelques heures, les rêveries morbides du méphite furent à nouveau interrompues par un autre client – un modrone renégat du nom d'Ylem – qui entra dans la salle principale par l'un des tunnels et demanda un hollyphant. Seamus dû admettre que le seul qu'il avait était canné, mais il prévint l'autre quoqueret : « *Je ne marchande jamais!* »

« *Ca me va, mon bige* », répondit le modrone enjoué, tendant une petite bourse de jonc. « *J'ai pas besoin de le mettre dans le Livre des Morts moi-même. C'est juste de ses défenses dont j'ai besoin. Ca me fera une clé de sort grossium.* » Ylem félicita Seamus pour sa brillante idée de commerce – ne vendre que les morceaux les plus utiles de créatures mortes – et répandit à travers la Cage le mot que ceux qui avaient

besoin de fournitures un peu inhabituelles devraient aller voir chez ce « méphite avec son chapeau ».

Dès lors, Seamus s'attribua bien vite un troisième surnom qui résonna à travers ses tunnels : « *je suis Seamusxanthbuszenus, le Massacreur de fiélons, le Plus Formidable des Marchands et Pourvoyeur de Mort.* »

Dans toute sa splendeur poussiéreuse, Seamus étonna quelque peu la chasseuse Adamok Ebon, qui se ramena avec un sac rempli de wastrels, peu après que le méphite ait fini par comprendre ce que signifiait « Animaux et Viandes ». « *Où est Nurx?* », demanda Ebon de but en blanc.

Le méphite frémit quelque peu, secoué par la question, puis voleta jusqu'à se retrouver en face du visage de la bladeling et répondit en souriant : « *C'est important?* »

Ebon ne scilla pas : « *tu vas m'acheter ça?* » dit-elle, montrant le sac de wastrels piaillants. Seamus farfouilla le sac avec ses longs doigts noueux.

« *Bien sûr que je les achète* », finit-il par glapir. « *ça et tout ce que t'as! Négociations. J'adore négocier!* »

Ebon ramena par la suite des dernières prises à Seamus – des ratatosks en laisse, des vargouilles hurlantes conservées dans des globes, des larves enveloppées dans des chiffons et ainsi de suite – jusqu'à ce que le magasin grouille de dizaines de bêtes. Mais le méphite les voulait mortes, donc il les fit tuer par Ebon sur place (ce spectacle ravit d'ailleurs Seamus). Puis, le méphite lui demanda de les découper, mais la chasseuse refusa.

« *Je vois pas ce qu'il vous en coûte de les découper.* » s'écria le méphite comme Ebon repartait déjà vers le tunnel par lequel elle était arrivée. Seamus se retrouva donc au milieu d'une petite montagne de cadavres à même le sol de son magasin.

Ce fut la bonne fortune du méphite qui lui fit découvrir une famille de chaggrins – aussi connues sous le nom de grues de terre – dans les murs dégueulasses des tunnels. Ces grues à la tête de hérisson étaient les animaux de compagnie de Nurx ; c'étaient eux qui avaient creusé ces tunnels lorsque le rutterkin avait ouvert l'échoppe, créant des cavernes séparées pour les parties privées, les réserves de nourriture, et ainsi de suite. Seamus fit un deal avec les grues : en échange d'une paye en gemmes (aliment naturel de ces bestioles et forme de paiement commune pour les clients du magasin), les chaggrins utiliseraient leurs griffes acérées pour découper les animaux morts en morceaux. Le méphite leur fit des plans pour savoir comment se découpe chaque partie des différentes créatures.

**Grues de terre (8) ; Intérieur ; Elementaire (terre) de taille P ; FP 4 : DV 5d8+23, pv 45 ; Init. +0 ; VD 9 m, creuser 6m ; CA 17 ; attaque +7 corps-à-corps (1d6+3, 2 griffes) ; Attaque Spéciale : attaque sournoise +1d6 ; Particularités : RD 10/magie, immunités aux éléments, à l'acide, disruption des sorts ; AL NM.**

**Jets de sauvegarde :** réflexes +1, vigueur +8, volonté +1.

**Caractéristiques :** force 16, dextérité 10, constitution 8, intelligence 5, sagesse 11, charisme 8.

**Compétences :** discrétion +12, perception auditive +8, détection +2,.

**Dons :** robustesse

**Disruption des sorts :** des sorts liés à l'élément terre ne peuvent pas être lancés dans un rayon de douze mètres autour des grues de terre. Ce type de sort est dissipé quand une grue passe à moins de 12

mètres, comme sous l'effet d'une *dissipation* lancée par un sorcier de niveau 10.

Tout ce qu'il resta à faire à Seamus fut de changer officiellement le nom du magasin. Il n'y eut pas de répercussions du fait que Seamus avait récupéré le business d'un autre (rien que le méphite ait pu constater en tous cas), et ce qui avait tué Nurx ne revint pas (pas pour l'instant en tous cas). Et dans les heures suivant antipic, le méphite quitta ses souterrains par le portail des clients.

Quand il traversa, il se retrouva dans le Grand Bazar, sous une arche sur laquelle on pouvait lire « Animaux et Viandes ». Une écuelle attachée à l'arche contenait quelques dents de rats dégueulasses – les clés du portail conduisant au magasin.

Seamus vola jusqu'à l'inscription et, avec du sang de ratatosk dont il avait recouvert ses longs doigts, il barra « Animaux et Viandes » pour le remplacer par « Parties et Morceaux » juste en dessous. Il s'en félicita, remplit l'écuelle à rabord de dents et retourna dans sa boutique.

Désormais, à chaque fois que quelqu'un avance une des dents de rat au niveau de l'arche, il se retrouve devant un tunnel souterrain. Une lueur brille au fond – il s'agit des bougies de la pièce centrale du magasin du méphite. En réalité, cinq tunnels mènent aux cinq salles secondaires de ce complexe : un vers le portail des clients, un vers le portail secret de Seamus (grâce à un ver mort, vous accéderez à la Ruche), un vers l'entrepôt, un vers la salle d'équarissage des grues et un dernier vers une fosse d'incinération et les quartiers personnels du propriétaire.

La plupart du temps, les clients pourront trouver Seamus assis au bout de son comptoir de bois dans la salle principale, agitant nerveusement ses ailes de cuir, produisant de petites tornades de poussière. Le méphite trouve pénible d'attendre ses clients – parfois, il est si impatient qu'il s'énerve et finit par se traîner jusque dans ses quartiers pour faire une sieste. Lorsque ça arrive, le bige suivant à arriver dans la boutique doit aller le réveiller pour être servi (et pour obtenir une clé de portail pour ressortir vers le Grand Bazar).

Comme méthode commerciale, Seamus n'a pas grand chose de défini. Il est prompt à adopter des positions très radicales (style « *je ne négocie jamais!* »), et jurer le contraire sur la tombe de son

créateur la fois d'après (« *je négocie systématiquement!* »). L'attitude du méphite vis-à-vis de ses clients est aussi totalement versatile – traitant souvent des acheteurs d'importance comme des étrangers et se montrant beaucoup plus accommodant avec des nouveaux venus totalement impolis (généralement des aventuriers) – accordant des largesses sans aucune raison.

Quelqu'un qui voudrait s'attirer les bonnes grâces de Seamus ferait mieux d'y renoncer – il est tellement instable. Cela dit, lui amener un nouveau jouet brillant pourra aider (à moins qu'il ne vous le balance au visage). Les gens disent qu'il faut juste pas trop l'énerver – il est le seul à avoir les clés de portail pour ressortir.

#### ..... Seamusxanthuszenus

**Localisation** : à Des Parties et des Morceaux, magasin souterrain, un portail du Quartier du Marché y donne accès.

**Personnalité** : enfantin, impatient, futile.

**Comportement** : Seamus est une pile électrique et il démabule, aussi enjoué qu'imprévisible. Bien sûr, si un bige a besoin de le voir pour une raison sérieuse, le méphite se montre totalement impulsif. Il traite ses clients comme des jouets.

**Combat** : selon son humeur et la gravité de l'attaque, Seamus pourra attaquer avec ses griffes et son souffle, chialer et baratiner pour s'en tirer, ou s'enfuir par les portails. Quoi qu'il en soit, les grues terrestres viennent l'aider.

**Seamusxanthuszenus ; mâle méphite de poussière ; Planaire ; Intérieur (Air, Extraplanaire) de taille P ; FP 3** : DV 6d8 ; pv 41 ; Init. +7 ; VD 9 m, vol 15 m ; CA 17 (pris au dépourvu 14, contact 17) ; BAB +6/ lutte +2 ; corps-à-corps +7 (griffe, 1d3, 20/x2) ; Attaque Spéciale : souffle, pouvoirs magiques, conjuration de méphite ; Particularités : RD 5/magie, vision dans le noir 18 m, guérison rapide 2 ; AL N

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

**Caractéristiques** : force 10, dextérité 17, constitution 10, intelligence 12, sagesse 11, charisme 15.

**Compétences** : bluff +10, évasion +9, discrétion +13, diplomatie +10, déguisement +4 (synergie de +2 avec bluff), intimidation +6, connaissance (Sigil) +4, perception auditive +6, déplacement silencieux +9, détection +9, utilisation des cordes +3 (+2 de synergie avec évasion). Seamus parle le commun des plans, l'aérien, et le commun des Plans Inférieurs.

**Dons** : esquive, science de l'initiative

**Souffle** : Seamus peut cracher un cône de 3 mètres plein de particules irritantes, dégâts 1d4, (jet de réflexes DD12 pour réduire les dégâts de moitié).

Les créatures vivantes qui ratent leur JdS sobissent de méchantes démangeaisons et leurs yeux les piquent. Ça leur inflige un malus de 4 à la CA et de 2 aux attaques pendant trois rounds.

**Pouvoirs magiques** : une fois par heure, Seamus peut produire un nuage de poussière autour de lui, qui produit un effet équivalent à un sort de *flou* lancé au niveau 3. Une fois par jour, il peut créer une masse de poussière dense qui reproduit les effets d'un *mur de vent* (DD 15, niveau de lanceur de sort 6)

**Guérison accélérée** : Seamus récupère deux points de vie par round dans un environnement sec et poussiéreux.

**Convocation de méphite** : une fois par jour, Seamus peut essayer de convoquer un autre méphite de poussière, avec 25% de chances de succès. Un méphite convoqué ne peut pas utiliser cette capacité pendant une heure. Cette capacité est l'équivalent du sort niveau 2, mais Seamus n'invoque que des méphites présents à Sigil.

**Possessions** : forteresse instantannée de Daern, poudre désiccative, 3 parchemins de protection contre l'eau, baguette de projectiles magiques.

## 6. Le Laboratoire d'Alchimie de Laineux Tassherbe

Se faire remarquer dans un endroit aussi hétéroclite que Sigil n'est pas une fin en soit, mais c'est en tous cas une chose que le bariaure Laineux Tassherbe a réussie. Cet alchimiste Sensat n'est pas seulement un fabriquant et un négociant estimé dans le domaine des potions, huiles, parfums et autres poisons, il est aussi connu pour être un *gôuteur* de tout ça. Et la manière dont il teste tout ces produits est de les boire.

Vous avez trouvé une fiole de liquide blanc au fond du Pandémonium ? Amenez-la à Tassherbe. Personne à Sigil n'a souvenir d'une occasion où il aurait refusé de boire ce qu'on lui tendait. Des assassins lui ont amené les pires concoctions ; il les a juste bues, il a passé sa langue sur ses lèvres et a simplement suggéré d'y ajouter un peu d'ombrenuit. La chanson veut que ce bariaure ait essayé tellement de sortes de liquides différents qu'il peut non seulement vous décrire ce qu'il boit avec une précision parfaite, mais est en plus immunisé à tous les effets négatifs qui pourraient en découler. Cela dit, il n'en boit la plupart du temps qu'une lichette – juste assez pour en identifier le contenu.

Mais fais attention, bige – apporte à Tassherbe quelque chose qu'il n'a jamais goûté et à force de



goûter, il vous boiera tout (il est un peu frénétique dans ces moments-là). Il s'excusera si ça arrive et vous proposera de vous payer un dédommagement. Dans ces cas-là, Laineux subit les effets magiques de la mixture qu'il a bue. C'est pas trop grave s'il s'agissait d'un *elixir de jeunesse*, mais ce sera plus ennuyeux s'il devient invisible ou qu'il s'envole – ça peut même devenir dangereux s'il se met à cracher des flammes ou qu'il tombe amoureux de la première personne qu'il voit (vous).

Une fois de temps en temps, Tassherbe achètera même le liquide, à n'importe quel prix. Le bariaure s'est déjà constitué une collection de liquides impressionnante, dont il acceptera d'échanger des pièces contre quelque chose de nouveau. On dit qu'il a même un *gehreleth* ou deux, liquéfiés dans une de ses fioles.

La quête perpétuelle de ce bariaure pour la nouveauté – je ne parle pas seulement du fait de boire

tout ce qui lui passe entre les mains – en fait le Sensat idéal. Le fait est qu'il a adhéré sitôt son arrivée à Sigil, et qu'il a vendu certaines de ses expériences *originales* aux Sensoriums de la Salle de Fêtes. Avec ce jonc rapidement gagné, il a bâti son laboratoire d'alchimie sur la Voie Copperman dans le Quartier du Marché – et il a même engagé Harys Hatchis pour lui faire de la réclame.

Tassherbe reste discret sur son passé, mais une chef de clan bariaure en visite à Sigil a balancé quelques soltifs à son propos. Elle a débalé qu'avant, Tassherbe parcourait l'Outreterre avec sa harde. Et même si traditionnellement, seules les femelles bariaures apprennent les arts magiques, Laineux a appris à fabriquer tous les types de potions et d'elixirs avec les composantes les plus exotiques qui soient (achetés aux arcanes, aux khaastas et même à des tsos). Un jour, Tassherbe donna à la fille du chef une *potion de soins* préparée avec des épines de la Gaste Grise ;

malheureusement, celles-ci étaient gâtées et la fille cracha, se tordit de douleur puis mourrut.

Après cet événement tragique, Tassherbe décida de tester tout ce qu'il préparait sur lui-même ; il commença avec une lichette par ici, une lampée par-là, mais bientôt, ce quoqueret en vint aux englotir en entier, ne laissant à ses patients que des flasques vides. Après quelque temps, plus aucune tribu bariaure ne voulait de lui, et Tassherbe dut partir pour Sigil démarrer une nouvelle vie – et pour découvrir de nouveaux breuvages en provenance de tout le Multivers.

L'ouverture officielle de son laboratoire fut pétaradante. Une semaine après qu'il ait ouvert, un petit plaisantin de tieffelin lui apporta un *elixir de folie*, breuvage qu'il n'avait jamais goûté. Il avala tout puis partit en galopant dans une furie incontrôlable, défonçant divers stands, heurtant des taxis poneys,

bousculant les gens, jusqu'à ce qu'une patrouille de l'Harmonium ne l'intercepte. Les Sensats se débrouillèrent pour annuler les effets de la potion et pour réparer les dégâts, mais il y a eu de nombreux autres incidents depuis et les factions loyales aimeraient toutes voir le laboratoire de cet azimuté fermer. La Société des Sensations déploie de grands efforts pour que le bariaure reste en activité, comme il visite souvent leurs Sensoriums pour y enregistrer le goût des milliers de liquides qu'il a ingérés.

Même lorsqu'il a tous ses esprits, Tassherbe rend les gens un peu nerveux. Une visite à son laboratoire va commencer gaiement : il se rue sur vous pour vous inviter à entrer, ses sabots résonnant sur le sol de pierre. Mais il faut peu de temps avant que son état de nerfs s'effiloche peu à peu. Ses yeux gris cristal vont par exemple partir dans tous les sens, comme il va reporter son attention vers une expérience en cours ou une tâche sur une étagère. Il se peut aussi qu'il commence à arranger ses cheveux, en avant puis en arrière, dans un mouvement répétitif qui aura tout l'air d'un incontrôlable tic nerveux. Ses mots deviendront de plus en plus saccadés, et il luttera pour reprendre le contrôle de son flot de paroles.

Ce genre de comportement est assurément dû à toutes les substances qu'il a consommées tout au long de ces années, même si certaines personnes disent que c'est la conséquence de la manière anti-naturelle avec laquelle il essaye de nier ses instincts animaux. Ces gens ont remarqué qu'il s'asperge de diverses huiles parfumées et autres poudres, prétendant détester sa propre odeur de musc (cela dit, certains visiteurs vous diront que l'odeur de son laboratoire est pire que son odeur naturelle). Il rase aussi toute la partie supérieure de son corps afin qu'on ne voit que sa peau – son aspect glabre inhabituel lui a d'ailleurs valu ce surnom ironique de « Laineux ». Et pour finir ce portrait, il porte un chapeau noir avec un bandeau qui couvre jusqu'à ses cornes, n'en laissant apparaître que le strict minimum (ses voisins se demandent ce qu'il va trouver pour camoufler ses pattes la prochaine fois).

Quoi qu'il en soit, Laineux semble se satisfaire de sa situation : il gagne de l'argent avec son expertise en négociant toute sorte de fluides et il peut profiter de toujours nouvelles expériences sans avoir à parcourir les Plans pour cela. On les lui apporte à domicile. Ensin (Planaire/ mâle humain/ magicien niveau 7/ Libre

Ligue/ LB), le propriétaire de la boutique proche d'elixirs paye souvent Laineux pour qu'il goûte et identifie des potions inconnues ; ce mage astucieux dilue ce qui reste de ces potions et les revend à prix discount.

Même lorsque Tassherbe se rend malade avec un poison particulièrement vicieux ou une huile qu'il a pas encore essayée, il apprécie cet état – c'est la preuve directe qu'il a trouvé quelque chose de nouveau ! Le but actuel du bariaure est de trouver un peu du sang du dieu mort Aoskar ; il a entendu parler récemment d'une chanson à propos d'une clé de portail universelle. Que ce soit vrai ou pas, la sensation que lui donnerait une telle boisson fait qu'il serait capable de tout pour l'obtenir.

#### ..... Laineux Tassherbe

**Localisation** : dans son laboratoire de la voie Copperman, non loin de chez Chirper dans le Quartier du Marché

**Personnalité** : excitable, curieux à l'excès

**Comportement** : Laineux est très cordial et accueillant au début de chaque rencontre, mais il devient rapidement nerveux, impatient et distrait, son corps s'agitant de tics et son langage devenant souvent confus.

**Combat** : dans son laboratoire, Laineux a un grand nombre de potions offensives et défensives.

**Laineux Tassherbe ; mâle bariaure ; Planaire ; Société des Sensations ; Extérieur (Bien, Chaos, extraplanaire) de taille G ; FP 3 : DV 3d8, pv 16 ; Init +0; VD 12m ; CA 10 (pris au dépourvu 9, contact 10) ; attaque au corps-à-corps +4 (*dague* +2, 1d4+2, 19-20, /x2) et -3-3 (2 sabots, 1d6, 20/x2) ; espace occupé/ allonge : 3m/3m ; Attaques spéciales : charge en puissance (2d6) ; Particularités : capacités de faction, résistance à la magie 11, traits des bariaures ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.**

**Jets de sauvegarde** : réflexes +4, vigueur +3, volonté +5 (+7 contre les sorts et les pouvoirs magiques).

**Caractéristiques** : force 10, dextérité 12, constitution 11, intelligence 16, sagesse 14, charisme 16.

**Compétences** : artisanat (alchimie) +11, connaissance (Sigil) +11, connaissance (mystères) +11, connaissance (plans) +12, déplacement silencieux +9, détection +10, perception auditive +10, profession (herboriste) +10

**Dons** : talent artisanat (alchimiste), talent profession (herboriste).

**Possessions** : 1d12+2 potions, poisons et huiles, pichet d'alchimie, becker de potions multiples, *dague* +2.

**Capacités de faction :** *vision dans le noir 18m ; +1 aux 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

## 7. La Langue Agile d'Imel

Imel remboursa le bariaure, souhaita bon vent aux Gardes Fatals et investit le reste de l'argent dans un bâtiment de la rue Risvold. Il appela son entreprise « La Langue Agile d'Imel », qui acquit très vite une réputation excellente parmi les restaurateurs de la Cage.

Aujourd'hui, Imel est prospère, respecté et heureux. Son restaurant continue de prospérer. Les lascars affamés qui veulent de la bonne bouffe et un service sympa seront comblés s'ils viennent ici.

Mais il vaudrait mieux qu'ils ne demandent pas de poulpe. Imel ne sert que des mets à des prix raisonnables.

Il y a quarante ans, Imel Brustur, un lèche-bottes du Grand Gymnase, fut un jour convoqué par le factol de l'Ordre Transcendantal. Un ambassadeur d'Ysgard devait arriver plus tard dans la semaine, et le factol voulait organiser une fête en son honneur. Cet ambassadeur était friand de calmars, de poulpes plus exactement. La mission d'Imel était donc de parcourir le Grand Bazar et d'en ramener. Le factol lui donna pour cela 100 p.o. en lui disant de dépenser autant qu'il fallait, mais qu'il ne voulait pas le voir revenir sans les précieux mollusques, et qu'il voulait le voir revenir vite.

Imel demanda ce qu'il entendait par « vite » et le factol répondit que son délai était de 48 heures (il voulait avoir la possibilité d'envoyer un autre lèche-bottes au cas où Imel échourait). Imel en prit bonne note. Mais où commencer ? Il y avait des centaines de vendeurs de nourriture sur le Grand Bazar, avec chacun sa spécialité. La probabilité de tomber sur un vendeur de poulpe par hasard était faible, donc Imel fit un détours par le Bureau des Renseignements dans le Quartier des Gratte-Papier. Comme il recevait ses ordres d'un factol, Imel eut un rendez-vous directement avec le fonctionnaire du Bureau du Commerce. Il lui annonça simplement : « *j'ai besoin d'un poulpe !* » Le fonctionnaire lui répondit : « *De*

*quelle taille ?* » Imel ne su tout d'abord pas quoi répondre, il ne savait pas qu'il en existait différentes tailles : « *Un gros* » ajouta-t-il simplement.

Après avoir fouillé dans une pile de documents, le fonctionnaire lui annonça : « *S&J Transports* » et il lui en donna l'adresse. Imel pensa que S&J sonnait bizarrement pour un magasin de nourriture. Mais le temps passait et il n'avait pas le temps de discuter.

**Règle numéro un : parfois, il vaut mieux ne rien savoir que de connaître beaucoup de choses à moitié.**

Quatre heures plus tard, après avoir fait le trajet à bord d'un des taxis à deux roues des Transports de la rue du Thé, Imel arriva à S&J Transports. Ce n'était pas vraiment ce à quoi il s'attendait. Il n'y avait pas d'étallages, pas de marchandise ni de vendeurs. Il y avait juste un bureau, une chaise et un bariaure en train de faire la sieste derrière, un crayon derrière l'oreille. Imel poussa un peu le bariaure, qui attrapa son crayon et sans même ouvrir les yeux grommela : « *Qu'est-ce qu'y a pour vot'service ?* » Imel sentit son échine frémir, et il expliqua qu'il devait s'être trompé d'endroit, qu'il voyait bien qu'il n'y avait rien à vendre ici, qu'il était désolé d'avoir réveillé le monsieur et qu'il s'en allait. Mais le bariaure, tout en s'étirant et en baillant, expliqua que S&J était bien une entreprise d'import, et qu'ils avaient accès à n'importe quelle marchandise n'importe où sur les Plans dans une délais de 48 heures.

Imel sourit, et les frissons qu'il ressentait s'arrêtèrent.

« *Donc, qu'est-ce-qu'vous voulez ?* » répéta le bariaure.

- *Un poulpe*, annonça Imel.

- *De quelle taille ?* Demanda le bariaure.

Encore cette question. – *Un gros !* Dut-il répéter.

- *Bien.* » Le bariaure gribouilla quelques notes. *Un modèle illithid, ça vous va ?* »

- *Parfait* », finit par dire Imel, qui n'avait pas la moindre idée de ce dont parlait le bariaure.

Le bariaure recommença à prendre des notes, puis annonça : « *ça vous fera 80000 p.o. – allez, 75000, puisque vous m'êtes sympathique – avec 15000 aujourd'hui, et le reste par échéances mais on en reparlera. On aura la marchandise demain.* »

Imel bondit : « 75000 ! Vous êtes azimuté ? »

Le bariaure fit la moue. « Vous croyiez pas que ce genre de truc est gratuit, quand même ? Vous le voulez ou pas ? »

Imel ne savait que penser. Un poulpe ne pouvait pas coûter autant, il devait y avoir une erreur !? Mais quel choix avait-il ? Après tout, il n'avait pas à payer. Imel accepta mais dut déclarer qu'il n'avait que 100 p.o. pour l'avance. Il obtiendrait le reste de son factol lorsque le poulpe serait livré. Le bariaure tiqua mais quand il sut qu'il avait à faire à un émissaire du factol des Chiffonniers, il accepta, comme il était lui-même de cette faction.

Après une nuit blanche à l'auberge du Nid de Plumes, à se ronger les sangs pour savoir si le factol lui donnerait les 74900 p.o. supplémentaires, Imel

retourna à S&K. Le bariaure l'accueillit comme un vieil ami. Imel regarda sur la table, puis sous la table et même derrière la table, mais il n'y avait rien.

« Où est le poulpe ? demanda-t-il.

-T'es aveugle, bige ? dit le bariaure en riant, qu'est-ce que tu crois que c'est, ça ? »

Le bariaure désigna du doigt la plate-forme de chargement au beau milieu du Grand Bazar. Là, comme un oiseau gigantesque, trônait un gigantesque navire volant d'au moins 50 mètres de long. Trois rames émergèrent sur les côtés, comme autant de tentacules pleines de pointes. Un mât gigantesque était fixé au beau milieu du pont arrière.

« Qu'est-ce qu'il y a ? » demanda le bariaure. « T'as jamais vu un navire-poulpe avant aujourd'hui ? Tu veux pas jeter un coup d'œil ? »

**Prêts à des  
Taux Abordables**

Laissez notre savoir faire vieux de 35 ans  
au service de Sigil pour vous aider  
à atteindre vos objectifs financiers.  
Si vous souhaitez des fonds pour...

- Des factures médicales
- Des améliorations d'armes
- Des projets commerciaux
- Des composantes de sorts
- L'amélioration de votre maison

... nous sommes là pour vous aider.  
Nos conditions sont compétitives,  
notre réputation est sans pareille.  
Nous nous félicitons de votre entreprise.

**Ile Besant de Bronze**  
F. Moskin Faz, Prop.

**Règle numéro deux :  
si tu demandes quelque  
chose, on te le donne !**

Deux évènements se succédèrent de peu :

Premièrement, Imel fut destitué de sa position au Grand Gymnase. Le factol ne laissa aucune équivoque quand il annonça qu'Imel était responsable de l'avance qu'il avait faite à S&J Transports.

Deuxièmement, le bariaure informa Imel que S&J voulaient leur 74900 p.o. ou il leur livrerait sa tête sur un plateau. Imel avait 24 heures pour faire son choix.

Imel songea à trouver refuge dans les Abysses, mais il ne put s'y résoudre et à la place, il alla chez Chirper, la plus grande taverne du quartier. Là, il remarqua une table de Gardes Fatals bien imbibés se plaignant du manque d'opportunités qu'offrait

Sigil. Ils avaient un gros tas de jonc – ils l'avaient gagné en jouant contre des nymphes et des satyres à un jeu de cartes – mais ils savaient pas quoi en faire.

**Règle numéro trois : Le moyen le plus facile de faire fortune est de profiter de la crédulité des autres.**

Imel s'invita auprès des Gardes Fatals. Il commença aux baratiner sur l'opportunité de leur vie, qui allait prendre la forme d'un magnifique « navire pirate », qui était juste à côté sur le Grand Bazar. En une heure, il les faisait rêver avec des histoires de piraterie. En deux heures, il les avait convaincu que c'était leur destin de devenir pirates. En trois heures, il avait négocié avec eux le prix du bateau : 81534 p.o., ce qui correspondait, quelle coïncidence, avec ce que les Gardes Fatals avaient gagné au jeu.

## 8. Le Bezant de Bronze

Pour les lascars qui doivent faire de gros achats mais qui n'ont pas grand chose d'autre que du vent dans leurs poches, il y a le Bezant de Bronze. Situé dans le Quartier du Marché, c'est un endroit incontournable pour ceux qui passent par le marché pour y faire un achat d'importance.

Avant d'accorder un prêt sur l'honneur, F. Moskin Faz (Planaire/ humain/ guerrier niveau 3/ Fraternité de l'Ordre/LB) demandera une lettre de recommandation rédigée par un habitant de la Cage de renom et une attestation de la manière dont la personne compte utiliser cet argent. Faz préfère accorder de tels prêts à des gens qui veulent monter une affaire ou à ceux qui doivent sortir leur famille d'une mauvaise situation ; il renverra les béjaunes qui veulent gaspiller cet argent pour des objets de luxe.

Si Faz accepte de faire un prêt, il en énoncera les termes :

1- L'emprunteur doit engager en caution une marchandise ou une propriété d'une valeur au moins égale au prêt (si l'emprunteur vaut 50 p.o., il doit posséder quelque chose qui vale 50 p.o.).

2- Le prix du prêt est de 25% de sa valeur (arrondi à la valeur entière la plus proche).

3- Un emprunteur doit rembourser ce qu'on lui a prêté en quatre traites mensuelles à peu près égales, dont la première échéance doit être versée un mois après. Lorsque un emprunteur effectue le dernier paiement, Faz rend la caution. Si l'emprunteur échoue à effectuer un paiement, même d'un jour, l'accord est rompu. Faz garde tous les paiements déjà effectués,

ainsi que la caution. De plus, l'emprunteur « malhonnête » peut subir certains des désagréments réservés aux mauvais payeurs (voir le règlement des acomptes dans la partie « Faire des achats dans le Quartier du Marché »).

## 9. Au Çazouilleur

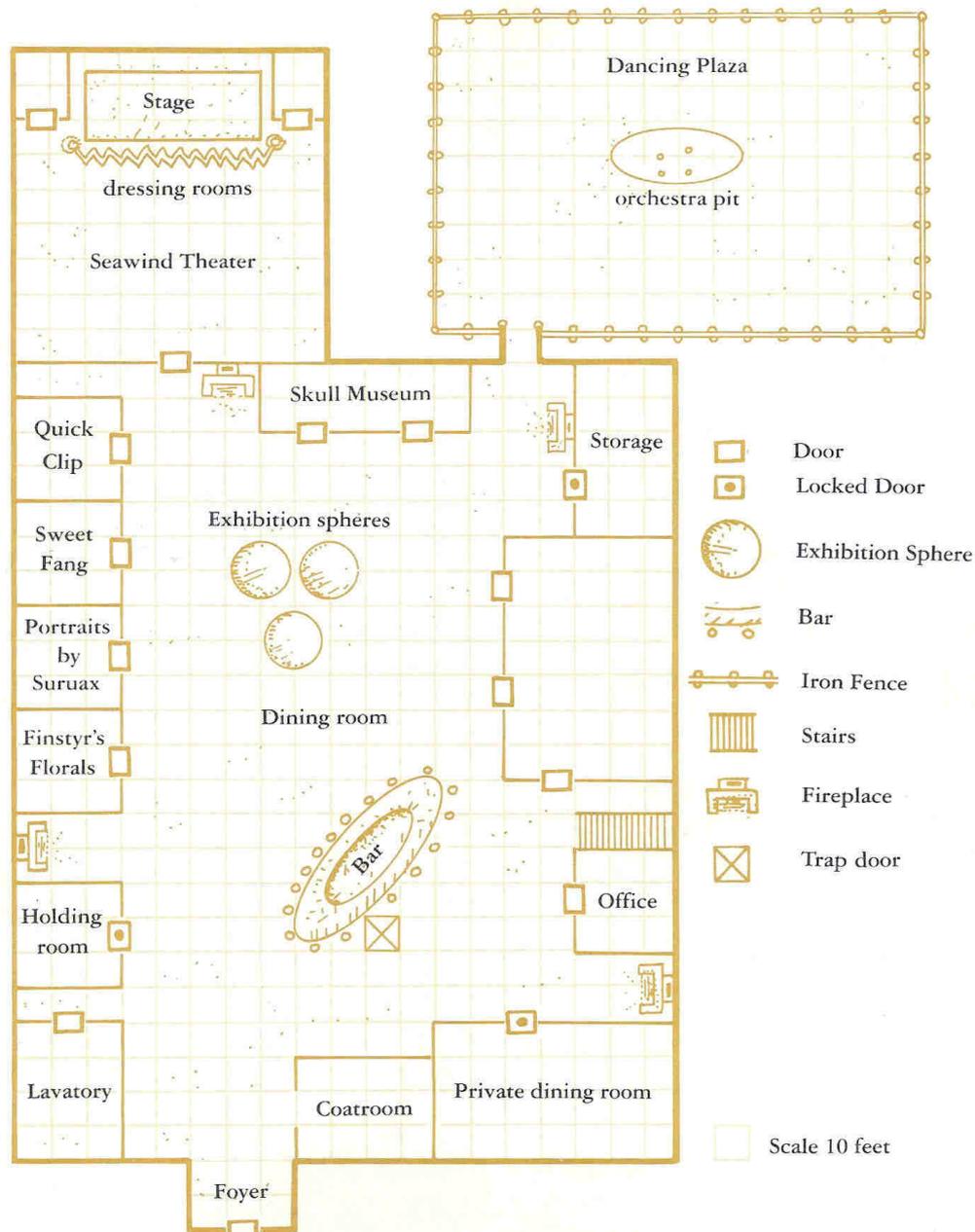
Pour attirer les voyageurs fortunés dans le Quartier du Marché et les y garder, dix marchands influents (dont les noms restent un mystère) ont mis leurs finances en commun pour construire « Chez Chirper », une auberge gigantesque située non loin du Grand Bazar. Actuellement, dans son deuxième siècle d'existence, Chez Chirper est connu à travers tout le Multivers pour sa nourriture savoureuse, ses chambres spacieuses et ses divertissements remarquables. Et sans considération de faction, de race ou de profession, tout le monde est le bienvenu – spécialement les primaires béjaunes et les « provinciaux » planaires qui ont quelques moyens. Les clients qui n'ont que faire d'eau dans une baignoire pour se laver peuvent opter pour de la lave, des cristaux de glace ou du cuivre fondu. Les chambres peuvent être chauffées, refroidies, ou humidifiées, à la demande du client.

Cette ouverture à une clientèle variée a fait le succès de « Chez Chirper ». Des balayeurs peuvent côtoyer des prêteurs sur gage, un bariaure peut jouer aux dès avec des tieffelins. Le bibard que vous voyez dans le coin peut aussi bien être millionnaire qu'assassin, voire les deux.

Et si vous êtes fatigué de boire, vous pouvez profiter de la prestigieuse cuisine de cette auberge tout en regardant les créatures exotiques visibles dans les sphères d'exhibition. Vous pouvez faire un tour au magasin ou au Musée des Crânes (et vous demander, comme des milliers avant vous, si le crâne de singe des Carcères est un vrai ou une contrefaçon). Vous pouvez inviter quelqu'un à danser dans la Salle de Danse ou profiter d'une représentation au Théâtre du Vent Marin. Et à la fin de la longue après-midi que vous aurez passé là, vous pourrez louer une chambre plus haut pour 8 p.a. et prendre quelques repos.

**Les soltifs à propos des crânes :** malheureusement pour les propriétaires de « Chez Chirper », leur Musée des Crânes a attiré l'intérêt malencontreux d'un matois d'un tout autre quartier : Le Maître des Os, Lothar ! Ce résident du Bas-Quartier

## CHEZ CHIRPER



a envoyé ses serviteurs rats-garous préférés voler les crânes et les remplacer par des faux. Jusque là, seuls trois des crânes ont été échangés (le singe des Carcères en fait partie). Mhasha Zakk (voir « Les Soins Mortuaires de Zakk ») est, selon la chanson, de mêche avec le Maître des Os, lui procurant des copies très ressemblantes des crânes du Musée. La chanson dit aussi qu'elle est en quelque sorte une associée pour lui, du moins une intermédiaire ; il semble apprécier sa compagnie plus que celle des « péquins » normaux.

Voici quelques conseils si vous venez pour la première fois :

Comme toutes les auberges, il y a de temps en temps une bagarre Chez Chirper. Lorsque des gens en viennent aux mains, les videurs Rectifieurs jettent les nuisibles dans la rue, et ça se termine comme ça. Mais quelqu'un qui aurait le malheur de sortir une arme sera enfermé dans une pièce jusqu'à l'arrivée de l'Harmonium qui l'embarquera. Pour éviter un tel

désagrément, les clients sont encouragés à laisser leurs armes au vestiaire.

N'embêtez pas les créatures des sphères d'exhibition. Le mois dernier, un bibard a voulu exciter le tigre de Maladomini avec un os de sanglier ; le tigre a brisé la sphère, a avalé l'os en apéritif et le bibard en plat de résistance.

Les convives qui veulent rencontrer un des acteurs du Théâtre du Vent Marin doit laisser un mot sur la scène, invitant ce dernier au bar pour un verre. L'étiquette veut qu'il soit inconvenant de déranger un artiste dans sa loge.

Un immense aigle d'airain au-dessus de la porte du hall d'entrée se penche vers les nouveaux venus pour les saluer. Un portier bariaure élégant dans un complet de velours salue aussi les clients en les appelant bien souvent par leur nom. Immédiatement après cette porte, une salle de contrôle fait office de vestiaire, où l'on gardera vos manteaux, chapeaux ou armes. Ceux qui veulent se rafraîchir après une course en poney taxi (et encore plus, s'ils sont venus à pied) peuvent le faire dans le lavoir d'où sortent des odeurs de rose. Le baquet et les serviettes sont changés toutes les heures ; après tout, vous êtes dans un endroit sélect !

Des lampes d'ambre pendant au plafond inondent la très élégante salle à manger en châtaigner d'une lumière tamisée. La lumière de braseros vacille dans les coins, réfléchi par des miroirs ovales fixés aux murs. Les clients sont assis autour de tables en chêne couvertes de nappes, chacune brodée d'un type particulier d'oiseau. On peut s'asseoir au bar oblong fait de châtaigner rehaussé d'airain, ou se faire servir à table. Les spécialités comprennent la bière Gzemnid, de l'alcool githzerai, et 200 variétés de vins (conservées à la cave, accessibles par une trappe sous le bar). Ceux qui préfèrent les breuvages non alcoolisés peuvent choisir entre le cidre de noix de coco et le lait de mouton Thuinnien (adouci avec de la vanille).

Au centre de la salle à manger se trouvent trois sphères de 6 mètres de diamètre faites en cristal transparent (CA 20, 25 points de dégâts pour briser la sphère). Chaque sphère contient un spécimen d'une créature exotique, au milieu d'une végétation, de rochers et d'herbages simulant l'environnement d'origine de la créature. De petits trous en haut de la

sphère créent une ventilation. Les propriétaires changent les créatures tous les quelques mois, puisque la nouveauté fait venir les clients. Les créatures exhibées actuellement incluent un tigre de Maladomini (originaire de Baator, il ressemble à un guépard de granite noir ; sa sphère est « décorée » avec des rochers aiguisés et un bassin de boue), une mouche chauve-souris (de Chamada, dans les plaines de la Géhenne, ça ressemble à une mouche avec des ailes de chauve-souris, faites de métal solide ; de la lave fondue décore le fond de sa sphère), et un oeil ailé (des Abysses, il vole en silence dans une sphère vide).



**Tigre de Maladomini ; Animal (fiélon) de taille G ; FP 5 : DV 6d8+18, pv 45 ; Init. +2 ; VD 12m (ne peut pas courir) ; CA 14 (contact 11, pris au dépourvu 12) ; BAB +4/ lutte +14 ; attaque au corps-à-corps +9/+9 (griffes, 1d8+6, 20/x2) et +4 (morsure, 2d6+3) ; espace occupé/ allonge (3m/ 1,50m) ; Attaques spéciales : bond, étreinte, pattes arrière (1d8+3), châtiment du bien (+4 dégâts sur une attaque) ; Particularités : odorat, vision dans le noir 18m, RD 5/magie, résistance au feu et au froid (5) ; AL LM.**

**Jets de sauvegarde :** réflexes +7, vigueur +8, volonté +3.

**Caractéristiques :** force 23, dextérité 15, constitution 17, intelligence 4, sagesse 12, charisme 6.

**Compétences :** déplacement silencieux +9, détection +5, discrétion +6, équilibre +6, natation +11, perception auditive +4.

**Dons :** arme naturelle supérieure (griffes), arme naturelle supérieure (morsure), vigilance.

**Bond (Ext) :** si le tigre charge son adversaire, il peut effectuer une action à outrance à l'issue de la charge.

**Etreinte (Ext) :** s'il réussit un attaque de griffes ou de morsure, le tigre de Maladomini peut engager une

lutte par une action libre sans provoquer d'attaque d'opportunité. S'il remporte le test de lutte, il peut maintenir sa prise et lacérer sa victime avec ses pattes arrière.

**Pattes arrière (Ext) :** bonus à l'attaque +9 corps-à-corps, 1d8+3 points de dégâts.

**Mouche chauve-souris ; Créature magique de taille P, FP 1 :** DV 1d8-1, pv 3 ; Init. +6 ; VD vol 18m (bon) ; CA 18 (contact 16, pris au dépourvu 12) ; BAB +0/ lutte -2 ; attaque au corps-à-corps +0 (patte, 1d4, 20/x2) et +4 (morsure, 2d6+3) ; espace occupé/allonge (1,50m/ 1,50m) ; AL N.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +6, vigueur +1, volonté +0.

**Caractéristiques :** force 10, dextérité 22, constitution 8, intelligence 2, sagesse 10, charisme 2.

**Oeil ailé, Extérieur de taille M, FP 2 :** DV 3d8+3, pv 16 ; Init. +3 ; VD vol 18m (bon) ; CA 16 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; attaque au corps-à-corps +4/+4 (griffes, 1d4+1, 20/x2) et -1 (queue, 1d4, 20/x2) ; espace occupé/allonge (1,50m/ 1,50m - 3m avec la queue) ; Attaques spéciales : larmes acides ; Particularités : vision perçante, immunités ; AL LM.

**Jets de sauvegarde :** réflexes +6, vigueur +4, volonté +3.

**Caractéristiques :** force 13, dextérité 17, constitution 13, intelligence 5, sagesse 10, charisme 6.

**Compétences :** détection +16, discrétion +11, fouille +16.

**Dons :** attaque en vol

**Larmes acides (Sur) :** à une portée de 30m, l'oeil ailé peut projeter une larme acide de trente centimètres de diamètre. Toute personne touchée par la larme se voit infligé de 2d6 points de dégâts par l'acide (un JdS réflexes DD12 permet de réduire ces dégâts de moitié). Toute personne à une case de la cible principale peut être touché par les éclaboussures, (JdS réflexes pour réduire de moitié 2d4 points de dégâts).

Une larme d'oeil ailé sèche en 2d6 heures.

**Vision perçante (Ext) :** les yeux ailés ont une vue particulièrement perçante qui leur permet de voir parfaitement sur 30 kilomètres. Ils voient dans le noir à 72m.

**Immunités (Ext) :** les yeux ailés sont immunisés à tous les effets basés sur le froid.

**Compétences :** les yeux ailés ont +8 en fouille et en détection.

Les clients qui préfèrent prendre leur repas dans une certaine intimité peuvent réserver des salles de restaurant privées pour 3 p.o. la nuit. Le prix inclus les services de deux servantes et d'un garde Rectifieur qui

reste à l'extérieur pour s'assurer que ceux qui sont à l'intérieur ne seront pas embêtés.

Quiconque maltraite un employé ou un autre client avec une arme est enfermé dans une salle spéciale renforcée de métal. Tirer la chaîne métallique qui pend juste à côté de la porte de cette pièce active une lampe sur le toit de l'auberge, qui envoie des fumées de couleur en l'air qui alertent les patrouilles de Têtes-de-Bois alentour.

« Chez Chirper » emploie une équipe de 40 chefs (qui se relaient pour assurer un service permanent sur trois périodes de 8 heures par jour) capables de préparer n'importe quoi, du petit casse-croûte au buffet long de 3 kilomètres. La cuisine est équipée de deux gigantesques fours métalliques (chacun assez grand pour rôtir un cochon entier en une fois), deux grands fourneaux chauffés au feu de bois, et un jardinet. Le menu standard comprend des sandwichs de poisson à la crème, des salades de mûres, des champignons Shurrock, des rôtis de cerf de Nilfheim, et des pattes de slaades à l'ail ; un dîner typique coûte 6 p.a. (boissons en extra). Les biscuits au sucre de Chez Chirper – des pâtisseries délicates faites de châtaignes et de miel de Bytopie – sont servies quoi que vous ayez pris.

Ce qui fait l'unicité de Chez Chirper, ce sont les boutiques spécialisées qu'on trouve le long de la salle de restaurant. « La Tonte Rapide », tenue par un barbier demi-elfe du Plan Primaire, peut s'occuper de vos cheveux, barbes, et ongles. « Crocs à Bonbons » propose une sélection de sucreries issues de tout le Multivers. Ce qui a le plus de succès : de gros morceaux de caramel au miel à la forme de roitelet, chacun portant le mot « Chirper ». Aux « Portraits de Suruax », un artiste tieffelin crée des caricatures au pastel de ceux qui veulent bien poser. Un portrait typique prend à peu près 20 minutes et coûte 2 p.o. « Les Fleurs de Finstyr » est un fleuriste complet, spécialisé dans les plantes exotiques des Plans Intérieurs. Il livre partout dans Sigil, excepté dans la Ruche.

Les clients de Chez Chirper peuvent entrer gratuitement au Musée des Crânes, qui propose une variété de crânes de tout le Multivers. On y trouve le squelette d'un Homme de Lave Gargantuesque, d'un draconien bozak, d'un seigneur chat et ce qu'on suppose être un singe des Carcères (trois crânes



entassés en pyramide attachés à la même pique de bronze).

La Salle de Danse, un dancing extérieur fait de chêne poli et fermé par des barrières métalliques, est un divertissement de plus pour les clients. Un quartet de mandolines (parfois accompagnés par un joueur de

balalaïka) joue sous un kiosque au centre de la piste de danse.

Des nuages d'encens enfument les cent places du Théâtre du Vent Marin avec l'arôme salé d'un air océanique. Un rideau de velours pend au-dessus de la scène, qui mesure près de 20 mètres de largeur sur 6 de profondeur. Derrière la scène se trouvent les

coulisses où sont stockés les décors. Des deux côtés de la scène se trouvent les loges. Des roitelets nichent dans les combles, sifflant au-dessus des têtes des spectateurs, gazouillant même parfois au milieu des artistes sur scène. Un programme distribué aux clients de la salle du restaurant et affiché à l'extérieur de l'auberge annonce les représentations à venir ; il y en a une par heure, 8 heures par jour, avec 10 minutes de pause entre les actes.

L'étage a 62 chambres, chacune comportant un lit de plume, un vase de fleurs fraîchement coupées, et une baignoire de marbre. Hormis indication contraire du client, un serveur amènera un petit déjeuner à l'aube : du raisin frais, une demi-miche de pain fruité, un peu de confiture, et une flasque de lait de mouton de Thuinn.

## 10. Les Elixirs discountés d'Ensin

Ensin (Planaire/ mâle humain/ mage niveau 7/ Libre Ligue/ LB) fabrique ses potions avec des composantes bon marché – obtenues généralement dans les Plans Extérieurs – et des procédés simplifiés. En conséquence, si les potions ne sont relativement pas chères, leurs effets ne sont pas particulièrement spectaculaires.

**Potion de contrôle des petits animaux :** similaire à une *potion de contrôle des animaux*. L'utilisateur peut contrôler 1d4 animaux non magiques pas plus grands qu'un rat et avec une intelligence animale (1 maximum).

**Potion d'invisibilité limitée :** similaire à une *potion d'invisibilité*. Elle ne fonctionne que de nuit (ou dans des conditions similaires à la nuit, comme une pièce sombre ou un souterrain), et ne dure qu'1d3 tours.

**Potion de soins limités :** similaire à une *potion de soins*. L'utilisateur ne guérit qu'1d6 points de vie.

**Potion de poussière bleue :** similaire à une *potion de poussière arc-en-ciel*. L'utilisateur ne peut devenir que d'une couleur : bleu clair.

**Potion de résistance à la noyade :** similaire à une potion de *respiration aquatique*. L'utilisateur de cette potion peut respirer dans l'eau pendant 10 rounds.

Ensin ne vendra que le nombre de doses indiquées sur la publicité à un client donné. De plus,

il arrive que ça parte vite et qu'un type de potions ne soient plus disponibles à un certain moment.

## 11. Le Dabus Ivre

### Route Astoria

Cette taverne modeste est tenue par une sympathique étrangère du nom d'Adia Panamaa. Adia a de petites cornes jaunâtres, perdues quelque part dans ses cheveux turquoises. Son visage est comme celui de n'importe quelle humaine normale, excepté que ses yeux sont félins. Ses ongles sont très rouges, comme si elle mettait du vernis. Quoi qu'elle le cache la plupart du temps, si Aida vous sert personnellement, vous apercevrez qu'elle a une longue queue fine.

Le Dabus Ivre est une auberge récemment créée, ce qui est clairement visible aux tables encore dépourvues des graffitis vulgaires des auberges plus anciennes. Au bar, on vous servira une large variété de boissons que vous ne trouverez nulle part ailleurs. L'auberge sert aussi des repas complets et a une salle de réunion qui peut être réservée pour des fêtes. Le Dabus Ivre a 24 chambres dont la moitié sont disponibles en permanence. Le tarif est de 8 p.a. la nuit, mais si vous voulez une suite avec salle de bain, vous aurez à payer 3 p.o. la nuit, quoi que des tarifs soient négociables pour les longs séjours.

**Secrets :** Adia Panamaa est la chef d'une cellule de la Ligue Révolutionnaire et souvent, la salle de réunion sert pour ses activités politiques. On murmure qu'elle a pour projet d'assassiner le factol Sarin de l'Harmonium. Sous l'auberge se trouve une petite portion des catacombes. A l'inverse de la plupart du sous-sol sigilien, cette zone est très propre et éclairée par de nombreuses lanternes à huile. C'est l'endroit où Adia cache les membres de sa cellule lorsque les patrouilles de l'Harmonium investissent sa taverne. Il y a deux accès à cette zone : un depuis l'auberge et l'autre qui se prolonge dans d'autres parties des catacombes. C'est aussi l'endroit où Adia garde des armes, des parchemins, des objets magiques et tout son arsenal...

Voilà le menu par la carte de ce qu'on peut trouver au Dabus Ivre (même si la plupart des mortels pourraient trouver certaines de ces boissons empoisonnées) :

**Petit coup de fouet fiélon** : excellent, 1 p.o. le verre, c'est un mélange de toutes les boissons que vous pouvez trouver ici.

**Clairemont de Bytopie** : très sympathique, 4 p.o. le verre, 4 doses de whiskey et du jus de melon servis dans un verre à deux strates.

**Vin du Styx** : difficilement buvable, 2 p.a. le verre, du jus de lierre-rasoir macéré dans de l'eau du Styx, servi très chaud.

**Le Meilleur de Baator** : boisson de bibard, 5 p.c. le verre, moitié sang moitié whiskey.

**Tornade tanar'ri** : bizarre, 4 p.a. le verre, 1 mesure d'acide caustique, 14 mesures de bière, 15 mesures de purée de bulbes et d'épines de roses.

**Le Délice des Dames** : difficilement buvable, 1 p.a. le verre, whiskey super fort.

**Le Primaire Vert** : délicieux mais cher, 2 p.o. le verre, 1 mesure de vodka, 1 mesure de rhum de noix de coco, 1 mesure de froment.

**Altération d'Achéron** : boisson de bibard, 3 p.a. le verre, whiskey, sucre

**Cocktail de la Cage** : très buvable, 3 p.o. le verre, jus d'ananas, rhum, vodka.

**Claque Céleste** : aussi puissant qu'un goristo, 9 p.a. le verre, 99% rhum, 1% écailles de dragon.

**Herbe de la Gehenne** : délicieux (mais avec un arrière-goût), 2 p.a. le verre, Herbe de la Gehenne vivante sous du cognac et du magma.

**Grog de la Terre des Bêtes** : boisson de bibard, 3 p.c. le verre, croc de tigre mixé avec du vin de mauvaise qualité.

**Chevalier de la gueuserie Pourpre** : buvable, mais variable, 1 p.o. le verre, vin mixé avec diverses liqueurs (il vaut mieux pas savoir lesquelles).

**Calmant des Carcères** : très raffiné, 5 p.a. le verre, cerises dans de la bonne bière

**Guerre Sanglante Galcée** : difficilement buvable, 9 p.a. le verre, une mesure de sang, une mesure d'acide caustique, 13 mesures de bière, à servir glacé.

**Goûtes-ça !** : le paradis dans un verre, 10 p.o. le verre, dieu seul sait comment c'est fait.

## Adia Panamaa

**Adia Panamaa ; femelle tieffelin, guerrière niveau 12 ; Planétaire, Ligue Révolutionnaire ; humanoïde de taille M ; FP 13 : DV 12d10+48, pv 108; Init +5 ; VD 6m ; CA 21 (pris au dépourvu 20, contact 11); attaque au corps-à-corps +19/+14 /+9 (épée longue en acier vert de Baator, 1d10+11, 17-20/x2), attaque à distance +14/+9/+4 (arc long composite, 1d8 +4; 20/x3) ; Attaques spéciales : pou-**

voirs magiques ; Particularités : capacités de faction, résistance au feu, à l'électricité et au froid (5), RD 3/-, vision dans le noir 18m ; Faiblesses spécifiques : faiblesses de faction ; AL CN.

**Jets de sauvegarde** : réflexes +7, vigueur +12, volonté +6.

**Caractéristiques** : force 20, dextérité 12, constitution 18, intelligence 12, sagesse 11, charisme 18.

**Compétences** : bluff +8, déplacement silencieux +2, discrétion +2, escalade +9, intimidation +14, natation +4, saut +9

**Dons** : science de l'initiative, arme de prédilection (épée longue), arme de prédilection supérieure (épée longue), spécialisation martiale (épée longue), spécialisation martiale supérieure (épée longue), science du critique (épée longue), enchaînement, attaque en puissance, réflexes surhumains, volonté de fer, prestige, science du combat à mains nues.

**Pouvoirs magiques** : *charme-personne* 1/jour (DD 15), *détection des pensées* (DD 16), *ténèbres* 1/jour, *nuée grouillante* 1/jour (DD 15).

**Possessions** : *barnois en adamantium* +1 (17650 p.o.), épée longue en acier vert de Baator (m, 3315 p.o.), arc long composite de force +4 (m, 800 p.o.), carquois et 30 flèches (1.5 p.o.), 2 *charmes de coeur* (720 p.o.).

**Valeur de l'équipement** : 22486 p.o. et 5 p.a.

**Capacités de faction** : *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.

## 12. L'élevage de Bernardo

Si vous cherchez un animal domestique, un chien d'Aoskar pour garder votre demeure ou un griffon du Cormyr pour compléter votre collection, vous pouvez aller voir Bernardo (Primaire/ mâle drow/ guerrier niveau 4, rôdeur niveau 5/ Libre Ligue/ LN). C'est un elfe noir d'un grand âge qui a une affinité particulière avec les animaux et qui tient un élevage aux abords du Quartier des Guildes, dans le Quartier du Marché.

A l'occasion, vous pourrez aussi le trouver sur le Grand Bazar, où il lui arrive de louer un emplacement avec un enclos pour vendre ses bêtes.

Bernardo est un drow apatride, qui a préféré la compagnie des bêtes à celle de ses frères de sang. Mal à l'aise dans sa cité souterraine d'origine, mal reçu dans le royaume humain qu'il trouva à la surface, il

découvrit bientôt Sigil et l'anonymat propre à cette mégalopole. Il est presque nouveau, ce qui est rare pour quelqu'un de sa race, et ses bras nus portent de nombreuses cicatrices de morsures et de griffures. Il se vêt légèrement et porte à l'occasion une tenue de cuir quand il entraîne ses bêtes.

Son élevage est un vaste bâtiment avec une cour intérieure dans laquelle il mène les entraînements. Il a un acolyte, un gnome difforme du nom de Garfoun, qui nettoie les cages et autres cellules à l'intérieur du bâtiment.

Bernardo est spécialiste dans le dressage, notamment des chiens et des gros félins. Cela dit, il peut entraîner à peu près n'importe quoi, même s'il faudra plus de temps pour un monstre féroce que pour un animal au caractère paisible.

La seule créature qui ait échappé au contrôle de Bernardo jusqu'à présent était un bébilith immature. Cette créature des Abysses lui avait été confiée par l'homme de confiance d'un Seigneur Doré pour qu'il la domestique. Quand ce monstre s'est enfui de l'élevage, tuant au beau milieu de la journée plusieurs des animaux en captivité et l'ancien palfrenier, le subalterne du Seigneur de L'Alton prit ombrage de cette preuve d'incompétence et décida de faire payer

cher à Bernardo les sévères réprimandes qu'il eut à subir de son maître.

Les semaines qui suivirent, Bernardo fut mystérieusement agressé deux fois, reçut la visite de trois contrôleurs des impôts Marqués différents (chacun venant pour une taxe ou un contrôle différent) et son élevage n'échappa à l'incendie que par l'intervention providentielle d'une pluie torrentielle qui tomba ce jour-là.

Comme cette petite vendetta que menait contre lui Marc Lemastre, le serviteur du Seigneur de L'Alton, ne semblait pas s'arrêter, Bernardo alla trouver un membre du Syndicat qu'il connaissait dans le Quartier des Gratte-Papier, afin que ce dernier l'aide à « résoudre » son problème. Bernardo payait donc 3000 pièces d'or pour que le Syndicat se charge de ce Lemastre.

Deux jours plus tard, les embaumeurs de la Morgue eurent à inscrire le nom de Marc Lemastre dans leur Grand Registre des Décès.

Cet événement remonte à six mois maintenant, mais Bernardo craint que de L'Alton ou l'Harmonium ne remontent jusqu'à lui et qu'il ait de nouveaux problèmes.

## VII. Les souterrains de Sigil



Premièrement, personne ne parle des « souterrains de Sigil », c'est un terme trop Primaire. Les gens y font référence en disant « dessous », « les catacombes », « le Royaume du Dessous » ou encore « les labyrinthes » (jamais les Dédales – ça a une autre signification dans cette ville, bige). Bien sûr, l'existence de souterrains appelle la question : de quoi Sigil est faite pour que personne n'ait cherché à creuser ? Et bien certains sages ont sérieusement réfléchi au sujet et voilà ce qui apparaît :

Personne ne sait.

N'importe quel nain pourra vous dire que la base de la ville n'est pas en pierre. Ça y ressemble et c'est à peu près aussi dur, mais ça en est pas. Ce matériau est totalement impropre à la construction. Une fois taillé et enlevé de son bloc d'origine, il se désagrège et devient totalement friable. C'est pourquoi tous les matériaux de construction de Sigil doivent être importés. Bref, avec celui-ci, vous n'obtiendrez que de la poussière.

Donc, lorsque les gens parlent des rues pleines de débris, il s'agit bien souvent de la poussière chariée

par les portails et celle qui provient de cette matière friable. Ce sont les restes de bâtiments abandonnés où ont vécu des gens morts depuis longtemps. La Cage n'est pas faite de terre, c'est pourquoi on ne peut rien y faire pousser, à moins que de la terre ne soit importée à grands frais.

Quoi qu'il en soit, les catacombes labyrinthiques qui courent sous les rues et les bâtiments de la Cité des Portes restent pleines de mystères pour ses habitants et leur donnent d'interminables sujets de discussions. Certains quoquerets pensent qu'il n'y a pas vraiment de souterrains, mais des portails sans clés vers des réseaux de tunnels et de salles qui existent sur un autre Plan d'existence – à peu près comme les Dédales, ces demi-Plans créés par La Dame. Pour corroborer cette théorie, ses tenants avancent le fait qu'à chaque fois que quelqu'un a creusé pour atteindre le bord de l'anneau, il ne l'a pas trouvé, mais a juste disparu. Ce qui est sûr, ce que ça semble être le cas. Personne n'a jamais créé de tunnel qui permette de trouver la sortie de la ville – personne n'a même pu s'en approcher.

En fait, aucun des sages que vous interrogerez ne pourra vraiment vous dire l'épaisseur qu'il y a entre la surface et la périphérie de l'anneau. Personne ne sait, même si c'est une question récurrente (pour un endroit habité depuis autant de millénaires, Sigil est une ville encore pleine de mystères).

La plupart des gens ne croient pas en la théorie de ramifications de tunnels sur d'autres Plans. Les choses paraissent simples, alors pourquoi chercher une théorie abracadabrante ? Mais si ces tunnels existent et que ces passages ne sont rien de plus que ce qu'ils paraissent, alors où exactement vont les dabus, et pourquoi personne ne peut les y suivre ?

## 1. L'histoire de Rhemmy « Va-chercher »

---

Pour une pauvre bière un peu fraîche, Rhemmy « Va-chercher » vous racontera ses excursions sous les rues de la Cage. Les matois avisés savent que dans ce qu'il dit, il y a à boire et à manger, mais en faisant le tri dans ce qu'il dit, vous pourrez vous faire une idée de ce qu'il y a en-dessous. Il y a un Sigil que personne ne connaît et que personne ne voit – une ville cachée sous la Cité au centre de tout.

« V'nez, approchez. Soyez pas timide ! » vous lance Rhemmy, avec son haleine salement alcoolisée, qui vous étreint dès que vous lui parlez. « Certains vous diront que je suis qu'un baratineur. Mais aujourd'hui – juste aujourd'hui – je vais vous cracher les soltifs. La vraie histoire des aventures de Rhemmy dans le Royaume du Dessous.

*C'est plus que vrai. J'ai jamais trop joué de l'épée, pas trop ma spécialité, pas trop mon genre. I' m'appellent « Va-chercher », et c'est pas que j'trouve ce qu'les gens ont besoin. Vous dit' à Rhemmy ce qu'vous voulez, et j'vais vous'l chercher. V'voyez ? Y'a toujours un moment où vous aurez besoin d'mes services, et moi j'sais chercher. Un jour, y'a un lascar qui voulait que j'lui retrouve un truc qu'il avait laissé tomber dans un égout pendant qu'i'se battait, un bâton, comment heu... magique !*

*Alors j'ai trouvé un passage, ouais, sous la rue. C'était assez loin de là où c'était tombé, alors il a fallut parcourir des tunnels dans le noir pour l'atteindre. Bah, ça puait pas mal ! Et puis y avait les rats ! Y'en avait un tas – mais j'avais une lanterne et*

*une bonne lame, alors j'ai pas tremblé. J'les ai fait décampé, ouais.*

*V'voyez, chui un bon chercheur. J'peux vous dire que j'ai vu des trucs dont on a pas idée. J'me suis laissé dire qu'y a des gars qui sont spécialistes de faire leur route dans les tunnels, là-bas sur le Plan Primaire, mais pas ici, pas à Sigil, on est pas habitué. Alors, j'ai essayé d'tailler ma route, mais j'ai pas bonte de dire que j'ai pas mal tourné. Et puis y'a un moment où j'ai plus eu d'huile dans ma lanterne. J'me suis retrouvé là, tout seul, dans l'noir !*

*Les trucs que j'ai vu, gars, y'a qu'les azimuthés qui reviennent du Pandémonium qu'ont vu les mêmes, tellement c'était horrible d'êt' dans l'noir et d'voir bouger toutes ces griffes et tous ces tentacules. Elles couraient dans les tunnels les bêtes, et pis dans ma tête, j'avais l'impression. Ça grouillait, et c'est comme si j'étais d'venu azimuthé.*

*A certains endroits, y'avait des gens qui vivaient. Certains c'étaient des voleurs ou des tueurs, mais d'aut' étaient des péquins normaux. I's'appelaient eux-mêmes les « Obscurs » et i' vivaient sans lumière. I'm'ont aidé à trouver la sortie – ça faisait trois jours que j'étais là-dessous, et quand chui ressorti, j'étais pas du tout dans le même quartier qu'j'étais entré. J'ai jamais trouvé l'bâton du gars.*

*Alors parlez pas mal sur moi, pas que c'est l'seul truc que j'ai pas pu trouver. Y'a pas que qu'cbose qu'vous avez b'soin ... ? »*

## 2. Les Tunnels des dabus

---

Quand les gens font référence aux Tunnels des dabus, ils parlent de l'endroit mystérieux où les dabus se rendent dans les labyrinthes sous la ville, pas simplement les tunnels qu'ils emploient pour y arriver. La distinction entre les Tunnels et les tunnels est importante parce que l'on peut les suivre dans les tunnels. Mais jamais vous ne pénétrerez l'endroit où ils vivent. Quel que soit ce lieu (maison, cathédrale, place ou quoi que ce soit), il n'y a rien que des non-dabus aient pu voir – si jamais il y a quelque chose à voir.

La plupart des gens pensent que les dabus vivent quelque part. Ils disparaissent certainement dans les tunnels lorsqu'ils ont fini leur travail et on suppose qu'ils rejoignent leur foyer, leur quartier général ou

quoi que ce soit... Et s'ils n'allaient nulle part, pourquoi le cacheraient-ils comme ça ?

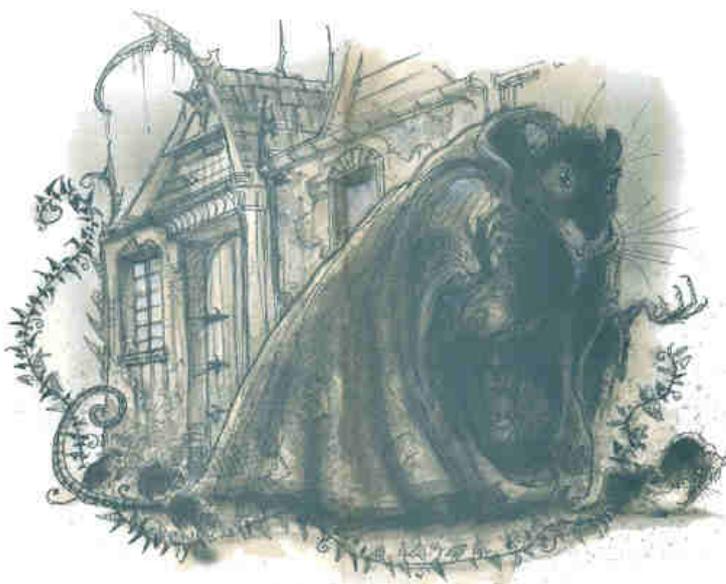
Bien sûr, comme pour tout, les gens ont différentes théories. Comme dit précédemment, les Cageux aiment deviser sur le Royaume du Dessous. Donc il y a pas mal de chansons là-dessus. Peut-être que les dabus disparaissent à travers des portails cachés dans les catacombes et qui mènent à leurs foyers sur d'autres Plans. Peut-être qu'ils protègent leurs tunnels avec une puissante magie, ce qui prive qui que ce soit de les y suivre. Peut-être qu'ils rejoignent La Dame elle-même dans les catacombes, et que celle-ci empêche qui que ce soit d'entrer.

Il n'y a que des spéculations à propos des dabus. Il est cependant vérifié que des gens qui exploraient les tunnels sous la ville ont vu des dabus faire des va-et-vient vers les profondeurs. Les suivre n'a jamais donné quoi que ce soit, mais soyez sûr que pas mal de gens ont essayé.

### 3. PARCOURIR LES SOUTERRAINS

Maintenant, on peut se demander pourquoi on voudrait aller «Dessous»? Certains quoquerets aiment les endroits étranges, et d'autres peuvent être forcés par les circonstances.

La première préoccupation de quelqu'un qui emploie ces souterrains devra forcément être de bien savoir comment il va en sortir. En fait, ça n'est pas si difficile. Il y a plus d'entrées qu'on ne pourrait le croire. Le moyen le plus facile, même si ça n'est pas le plus agréable, c'est de passer par les égouts. Si vous



êtes prêts à remuer tous ces déchets et cette flotasse dégueulasse, vous trouverez forcément un passage ou une quelconque porte (quelques heures sont généralement suffisantes). Ces passages amènent généralement rapidement aux catacombes.

### 4. LES RATS

Ce qui est sûr, c'est qu'un lascar qui fait un tour dans les égouts a de bonnes chances d'y trouver des désagréments pires que les sales odeurs et les eaux dégueulasses. Comme tout égout, le système de drainage est le foyer des rats et autres vermines peu ragoutantes. A Sigil, cependant, un groupe de rats peut être capable de mystifier l'esprit d'un quoqueret aussi bien que de le dévorer en lui montant dessus. Ceci s'explique par le fait que certains des rats qu'on peut rencontrer ici sont des rats-crânes, qui sont beaucoup, beaucoup plus dangereux que des rats normaux (les plus gros peuvent rivaliser avec un chien).

Les gens qui ont parcouru les égouts et les labyrinthes sous la ville en reviennent en racontant des histoires de petits royaumes souterrains où de grands groupes de rats-crânes règnent en maîtres. Personne ne sait grand-chose sur eux, mais des rumeurs circulent sur les différents groupes qu'on appelle les Grands Esprits. Ces groupes se battent entre eux et œuvrent à des buts très différents, utilisant parfois des esclaves dont ils ont lavé l'esprit pour atteindre leurs buts et attaquer les cibles qu'ils ont choisies.

Les rats d'égouts de Sigil ont de grands cousins bipèdes appelés rats-garous. Ils parcourent aussi les égouts, mais ils ont aussi leurs tunnels à eux. Pour ceux qui pourraient entrer dans leurs domaines, sachez qu'ils aiment les petits pièges mortels, souvent avec des épieux acérés, des lames, et du poison. La chanson veut que la plupart vive autour du Fossé (de nombreux passages relient le Fossé au Royaume du Dessous) sous la direction du dénombré Lambeaux d'Ombre. On peut en trouver ailleurs, cependant, et ils sont connus pour enlever des enfants et les quoquerets sans protection, dans l'espérance de toucher une rançon. Et si ça ne fonctionne pas, la victime devient une nourriture tout à fait appréciable.

De toute façon, les rats-garous gagnent.

## 5. LES MORTS ET LES OBSCURS

---

Trouver un passage dans une vieille crypte est un autre moyen d'entrer dans les labyrinthes. Pour beaucoup, c'est encore plus rebutant que de passer par les égouts. Les cryptes ne sont pas si fréquentes dans la Cage, puisque la plupart des morts ne sont pas enterrés là. Les Hommes-Poussière renvoient généralement les cadavres par des portails vers d'autres Plans plus accueillants. Certaines personnes, cependant, tiennent à ce que leurs proches reposent près d'eux (qui sait pourquoi ?) et ils les enterrent sous leur maison, dans des pièces fermées sous les rues. Parfois ces gens creusent jusqu'à une partie des catacombes déjà existante et une nouvelle connexion est faite. Parfois aussi, ce sont les gens (ou les choses) qui sont dans les catacombes, qui creusent jusqu'à ces tombeaux familiaux. Peu de gens savent que des goules vivent sous les rues dans certains quartiers (la Ruche et le Bas-Quartier sont les plus infestés). Et encore moins de gens savent que ces goules ne sont pas des morts-vivants. Ces pauvres âmes qui ressemblent, sentent et combattent comme des goules sont de pauvres bougres vivants qui ont développé le goût de la chair de cadavre.

Les goules ne sont pas le seul souci que peut avoir quelqu'un qui visite les cryptes. Nombre de ces endroits sont maudits, envoyant les pilliers de tombes (ou ceux qui ne font que passer par là) dans le Livre des Morts d'une manière particulièrement horrible. Les gens qui creusent des cryptes ont la facheuse tendance d'y placer des pièges et des protections magiques, et certaines cryptes sont même hantées par les âmes sans repos de leurs occupants.

Les matois chanceux trouvent des entrées aux labyrinthes qui ne sont pas si dangereuses. Par exemple, les Douze Factols, une taverne du Quartier de La Dame offre un accès aux catacombes. Le secteur de Gurincraag dans le Bas-Quartier est censé comporter de nombreux accès aux soubassements. De nombreux bâtiments en ruine, encore, particulièrement dans la Ruche, servent d'entrée aux catacombes (comme les Os de la Nuit par le Fossé). Des gens nommés des Obscurs défendent certains de ces accès. Les Obscurs vivent dans le Royaume du Dessous par choix. Des criminels, des fous ou juste des gens qui n'ont nulle part où vivre, ces gens se sont

complètement adaptés à cette vie souterraine, ne remontant que la nuit en maraude, cherchant à voler ou juste à espionner les gens qui vivent « de l'ancienne manière ». Certains ne remontent jamais, vivant leur vie entière sous le sol.

Les Obscurs détestent les intrus de la surface. Ceux qui sont là pour échapper à la justice craignent d'être retrouvés (il faut dire que leur peur est justifiée puisque l'Harmonium a déjà opéré quelques expéditions purge dans ces souterrains à la recherche de criminels). D'autres ne ressentent que peur et ressentiment face à ceux qui vivent « là-haut ». Ces communautés ne comptent généralement que quelques douzaines de membres, mais certaines sont plus vastes avec des centaines de personnes. Les Obscurs ont leurs propres lois, codes et coutumes. Et bien sûr, parmi ces parias, il y a des marginaux – ceux qui sont devenus des monstres envers les Obscurs eux-mêmes.

## 6. Des tunnels, des salles, et puis des MONSTRES

---



Le Royaume du Dessous est essentiellement un réseau de tunnels et de salles interconnectées. Comme Sigil n'a rien de « naturel », il n'y a pas de cavernes naturelles ou ce qui pourrait y ressembler. Tout ce qui est là y a été amené par quelqu'un pour une raison ou une autre, même si cette personne et cette raison ont depuis longtemps été oubliées.

Les niveaux supérieurs comprennent les égouts, les cryptes et des donjons directement connectés aux rues et bâtiments au-dessus (on dit que nombres de

Grandes Demeures du Quartier de La Dame ont leurs donjons en sous-sol pour garder leurs prisonniers, leurs esclaves et La Dame sait quoi d'autre...) Les Tunnels des dabus, les passages des rats-garous et les couloirs étroits qu'utilise la vermine sont reliés et continuent plus bas. Les Obscurs vivent dans de zones basses coupées de ces passages, et reliées par leurs propres tunnels ou par les rues et avenues d'un Sigil qui n'existe plus depuis longtemps (puisque la ville s'est reconstruite par-dessus par couches successives).

Les aventuriers en puissance, les chercheurs de trésors, et les tueurs de monstres devraient garder à l'esprit qu'il y a des centaines de kilomètres de tunnels souterrains (et de salles qui y sont reliées bien sûr) qui constituent le Royaume du Dessous, et que la plupart de ce territoire est vide. Ceux qui y vont juste pour voir en jetant un coup d'œil seront déçus. Il vaut mieux avoir une destination ou un but précis si on descend.

Les tunnels ne sont généralement pas plus larges que 3 mètres, avec beaucoup de passages plus étroits. Il n'y a aucune lumière, la ventilation est très mauvaise, et mis à part autour des égouts, tout est très sec. La poussière qui remplit l'air diminue la visibilité, même pour ceux qui viennent avec une source de lumière magique – la respiration est plus difficile, cela va sans dire. La plupart des gens se sentent mal là-dessous et on s'y fatigue plus vite.

Les passages qui s'effondrent sont un autre danger. Pour une raison quelconque, Sigil n'est pas toujours stable (les sages pensent que ça a quelque chose à voir avec les portails). Les « tremblements de Cage » secouent à l'occasion le sol. C'est beaucoup plus dangereux dans les catacombes. Durant ces tremblements, des débris tombent et infligent 3D4 dégâts sur toute la zone affectée (un JdS contre les souffles divise les dégâts par 2, avoir un abris aussi, les deux à la fois permettent de ne rien subir). Heureusement, ces événements sont assez rares et toujours très localisés.

## 7. LES CANAUX SOUTERRAINS

### *Sous les rues du Quartier de La Dame*

Il est connu que Sigil n'a pas de vrai système d'égouts. Cela vaut pour le Bas-Quartier et la Ruche. Mais la propreté est un peu plus stricte dans le Quartier de La Dame. D'une part, il y a plus

d'éboueurs et de services de nettoyages, mais ça ne suffirait pas pour ces larges avenues, spécialement dans le secteur Noble. C'est sous les rues que se trouve la raison de toute cette propreté.

Basé dans le secteur Noble et s'étendant sur à peu près tout le Quartier de La Dame, c'est une série de canaux. Ils sont étonnamment larges, et très propres pour des égouts. A certains endroits, il y a des connections avec les catacombes ou avec les sous-sols des grandes demeures. Il y a même des cryptes connectées aux canaux. J'ai même vu un cimetière sous l'eau, les pierres tombales émergeant des flots, macabres îlots dans cette salle obscure.

Cela va sans dire, les grossiums de la cité ne pipent mot à propos de ces canaux, craignant les entrées de voleurs par les profondeurs. Ils ne peuvent pas vraiment murer ces passages, comme ils en ont besoin comme sortie discrète, mais ils y postent des gardes et y placent des protections magiques. Donc, si vous êtes un chevalier-de-la-gueuserie et que vous lisez ces lignes, oubliez, vous n'avez aucune chance ! Ces canaux seraient effectivement une option plus facile pour entrer dans les Grandes Demeures, mais ça ne veut pas dire une option facile.

Encore aujourd'hui, les canaux ont une raison d'exister officielle. J'ai rencontré dans ces tunnels plusieurs marraenoloths, qui prétendaient que les canaux navigables débouchaient sur le Styx. Même s'ils étaient réticents à l'idée d'emprunter ces portails, pour un bon paquet de jonc, ils vous y conduiraient. J'ai engagé l'un d'entre eux une fois que je m'étais perdu, et même si je préférerais me couper une main plutôt que de faire confiance à un yuguloth, il m'a servi sans aucune malice. Donc, selon lui, les marraenoloths peut accéder au Styx depuis les canaux, donc avec leur aide, vous pourrez accéder à à peu près tous les Plans Inférieurs.

Une autre chose intéressante est la source de l'eau qui coule dans ces canaux. J'ai demandé à mon passeur squelette de m'amener à cette source, et il m'a amené jusqu'à une salle de près de 20 mètres de large. Au centre de la pièce, se trouvait une cuve d'un mètre 60 de haut et 13 mètres de large d'où gargouillait une eau merveilleusement pure. A mon avis, il devait y avoir à l'intérieur un portail permanent vers le Plan Élémentaire de l'Eau. C'est peut-être une indication intéressante pour un lascar qui aurait à se rendre sur ce Plan Intérieur, mais je n'affirme rien.

Si vous y rendez, cher lecteur, je vous souhaite bonne chance. J'ai eu du mal à trouver une entrée sûre, et j'ai juré de ne l'indiquer à personne. Je vous conseille d'essayer de passer par les catacombes des Douze factols, je crois qu'il y a un canal pas loin.

**Services:** Accès au Styx et peut-être au Plan Élémentaire de l'Eau. Le prix dépend de la distance et du Marraenoloth que vous trouverez au-dessous.

## 8. Les Cataphiles

---

### *Quartier des Guildes*

Comme Sigil est connue pour avoir été construite par strates se superposant progressivement les unes sur les autres, il y a toujours des mystères à explorer sous les rues, dans les profondeurs de ce que fut la Cité des Portes.

Les cataphiles sont issus de classes plutôt aisées de la population. Dans les premiers temps, c'était la jeune noblesse du Quartier de La Dame qui a développé ce « hobby », et s'il a été abandonné là-bas, les jeunes bourgeois du Quartier des Guildes l'ont depuis longtemps repris.

Ces jeunes, pour sortir de la monotonie de leurs vies dessinées à l'avance par leurs parents et leur sang, se réunissent aux heures sombres pour aller explorer des portions toujours nouvelles de souterrains. Les risques sont grands et à ce jeu dangereux, il a quand même fallu que ces jeunes gens bien nés s'adaptent. Les cataphiles possèdent donc tous un équipement d'escalade et de survie tout à fait valables.

Depuis le temps que cette coutume existe, les cataphiles ont développé toute une gestuelle et un langage codé (pictographique, mais aussi un jargon dans le langage parlé) qui leur permet de se reconnaître entre eux (puisque'ils descendent en petits groupes, les groupes ne se connaissent pas forcément les uns les autres).

S'il s'agit d'une pratique un peu vaine (puisque'ils ne sont à la recherche que d'aventure de mystères engloutis), on peut quand même leur reconnaître le fait qu'ils ont établi des plans des souterrains très aboutis, et que leur langage pictographique permet d'éviter bien des dangers dans les catacombes si l'on sait les lire. Il est clair que le réseau de souterrain le plus balisé est celui du Quartier des Guildes, mais

celui de La Dame et celui du Quartier du Marché le sont aussi.

Bien entendu, il y a de temps en temps un de ces jeunes qui disparaît (mangé par un monstre, écrasé par un affaissement ou même englouti par la cité), mais leurs explorations leur ont permis de comprendre pas mal de choses sur la nature de la ville, et il se pourrait qu'ils aient des réponses sur la nature des dabus et sur l'endroit d'où ils viennent.

Un groupe de cataphiles (dont le leader est Stof Loudgren, un genasi de la terre fils d'un puissant membre de la guilde des tailleurs de pierres) prétend même avoir réussi à atteindre le fond du fond de la cité, et avoir vu ce qu'il y a de l'autre côté du mur d'enceinte de la ville. De l'avis de tous, ce ne peut être qu'un mensonge...

## 9. La Forteresse du Chevalier Valigar

---

### *La Ruche*

Cette forteresse est maintenant plus une légende qu'une forteresse. Il y a de cela deux ans, un preux chevalier bariaure du nom de Valigar avait décidé de bâtir une place forte au milieu de Ruche, pour y ramener un peu d'ordre et assurer au voisinage une vie plus sûre. Ce Marqué plein d'idéaux était suivi par tout un clan d'humains du Plan Primaire, qui participèrent aussi bien à l'édification de la petite forteresse qu'à la protection du quartier.

A plusieurs reprises, le chevalier et ses gens abattirent des fiélons et autres tire-laines qui traînaient dans le coin, si bien que sur un assez large périmètre, il était moins impossible de vivre.

Mais le chevalier Valigar subit plusieurs tentatives d'assassinats de bandes de Xaositectes ou de malandrins qui voulaient que les choses redeviennent comme avant. Comme le bariaure était un rude lascar, il écarta à chaque fois les menaces qui pesaient sur lui. Mais ces attaques, retrospectivement, aurait dû être prises pour des mises en garde de ce qui allait se passer, puisque définitivement, la Ruche n'acceptait pas cet ordre nouveau.

Un jour, il y a quelques mois, le pâté de maisons commença à changer, sans que les dabus y soient pour quoi que ce soit. L'âme chaotique du quartier reprit ses droits en engloutissant littéralement la forteresse



et ses occupants dans les profondeurs des catacombes. En quelques secondes, les maisons qui étaient à la surface, toutes les poutres, les pierres et les morceaux de tôle, dans un gigantesque fracas, disparurent sous la rue. Les rues alentours furent complètement restructurée en quelques minutes, et des bâtiments poussèrent comme des champignons, aussi chaotiquement qu'à l'accoutumée, constitués des morceaux de matériaux disparates qui venaient de disparaître, et de bien d'autres encore.

Les habitants du coin, eux aussi, furent absorbés par la ville. Sur le millier de gens qui a disparu ce jour-là, très peu sont ceux qu'on a revus à la surface. Mais depuis quelques semaines, certains ont réussi à se rassembler aux alentours de l'ancienne forteresse, essentiellement des membres du clan qui l'occupait. D'ailleurs, ils ont pu raconter ce qui s'était passé. Le jour où la ville les a avalés, le sol a semblé se dérober sous leurs pieds, comme si les pièces dans lesquels ils

se trouvaient tombaient dans le vide. Dans un grand bruit de pierre, de métal et de bois qui s'entrechoquent et se brisent, l'obscurité les a avalés, et leur chute a duré plusieurs minutes. Ils ont rapporté plus tard que les pièces de la forteresse ont été séparées les unes des autres et qu'ils ont été éloignés de leurs compagnons. Certains ont été écrasés par les bâtiments en transformation, certains se sont trop gravement blessés dans la chute pour pouvoir bouger une fois en bas.

Mais les deux petits groupes qui se sont rejoints à la surface depuis (environ 45 personnes en tout) ont la même version. Leur périple vers la surface a été long de plus d'une semaine. Ils ont avancé à tâton dans l'obscurité. Ils ont dû rebrousser chemin cent fois à travers un réseau de tunnels toujours plus labyrinthique. Ils ont dû survivre à des monstres sans nom qu'ils ne pouvaient que deviner dans les ténèbres, et que fuir comme ils ne pouvaient les vaincre. Ils ont dû lutter contre la faim, le sommeil, et la soif. Ils ont dû se battre contre le désespoir et la folie qui les étreignaient. Mais après toutes ces épreuves, certains d'entre eux ont rejoint la surface, et le ciel gris de Sigil a pris un goût de paradis.

Depuis, sur les 45 qui sont remontés, une trentaine s'est réunie pour organiser des missions de sauvetage. Ils pensent que peut-être, en bas, dans des conditions de vie précaires, d'autres ont survécu. Ils n'ont pas trouvé trace du seigneur Valigar pour l'instant, ni des leaders de leur communauté. Alors ils ont rassemblé de l'équipement, des vivres, et ils lancent des expéditions allant de plus en plus loin, cherchant toujours à cartographier les souterrains et à avancer plus loin dans ces ténèbres qui ont voulu les manger. Ces aventuriers des souterrains sont péjorativement appelés par les Rucheux « les cavouineurs ».





# LE GUIDE DE SIGIL

Compilé et traduit par Rémi Titoncl

## PARTIE I - LA CITÉ DES PORTES

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 bêtes...



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.