

RÉVOLUTION

Trame de fond

..... Résumé de l'aventure

Les pjs sont recrutés pour observer et espionner le chef d'un mouvement qui se forme actuellement dans les quartiers pauvres de la ville. Il s'agit de Barthélemy, un personnage mystérieux, dont les divers « miracles » de magie divine lui valent les surnoms de Prophète, de Maître ou même de Messie.

Il professe l'égalité et le bonheur pour tous, jouant sur le sentiment d'injustice des miséreux de la Ruche et sur les travailleurs pauvres. Ceux-ci constituent l'essentiel des suivants de cet homme à l'origine inconnue.

Le message et le charisme prophétique de Barthélemy vont créer un véritable mouvement populaire qui va grossir au fur et à mesure des jours, des discours, des miracles et des oppositions à l'Harmonium auxquelles le Prophète va se prêter.

Cela va assurément lui valoir aussi l'inimitié des nantis du Bas-Quartier, du Quartier de La Dame, des factions légalistes et même de La Dame, qui n'apprécient pas ce genre de subversif.

Pour d'autres raisons, les Athars vont vouloir abattre ce prêtre qui gagne en influence.

Les Anarchistes, au contraire, vont faire leur beurre d'un tel mouvement populaire. Les Xaositectes, de même, vont profiter de ce désordre pour agir.

Mais les agents de la Géhenne vont aussi remarquer les particularités de Barthélemy et le Général, qui évidemment n'agira pas directement, lancera ses agents à sa poursuite, afin qu'ils le ramènent dans son palais secret de la Géhenne.

Avant cela, la yuguloth Shemeshka aura remarqué l'étrangeté de ce prodige, et les réactions qu'il provoque dans les factions. Elle voudra donc s'y intéresser et découvrira son lien avec le Général.

Les pjs seront recrutés d'une façon ou d'une autre : le plus probable est que ce soit par le biais du temple dans lequel il a été élevé, qui a été effrayé en entendant l'un de ses nouveaux discours ; il est aussi possible de faire de cette aventure une intrigue entre factions. Le prêtre qui avait recueilli Barthélemy alors qu'il était enfant, Liam, a discuté avec le Prophète et ses craintes ont été particulièrement aggravées par l'attitude extrémiste de Barthélemy. Même en lui ayant rappelé le danger qu'il court à sortir du temple, il n'a pas pu tirer autre chose de son ancien protégé que : « *je connais mon destin* ».

Après avoir consulté son supérieur, Liam a convenu avec celui-ci qu'il allait peut-être falloir excommunier Barthélemy, du fait de la dangerosité de ce qu'il professe. Ce qui lui vaudra assurément l'excommunication, c'est sa prétention à être le « fils de dieu »

Au début du scénario, les pjs vont croiser la route de Barthélemy, ce semi fiélon miséreux de la Ruche qui a décrété un jour qu'il était le Messie. Il ne prétend pas seulement être un envoyé de Dieu, mais le Dieu unique et créateur lui-même. Il semble avoir d'étranges pouvoirs (très christiques) et son discours prend de plus en plus d'importance dans la Ruche.

En même temps qu'il prône la paix dans la Ruche (allant dans les rues sans autre protection que ses admirateurs), sa parole condamne ceux qui amassent des richesses, et utilisent le pouvoir à des fins égoïstes. Il annonce une fin des temps ici et maintenant, où la Justice doit être faite pour tous, et l'équité ramenée.

La communauté de ses fidèles grandit de jour en jour comme il convertit à sa « religion faction » de plus en plus de miséreux, y compris des Mornés, des Anarchistes et tous les autres lascars qui veulent du changement. Rapidement, son mouvement va compter un nombre extraordinaire de crèvent la faim pour une fois rassemblés autour de ce leader charismatique qui leur donne du pain, qui les guérit, qui leur promet que les riches vont être punis, et que les pauvres vont maintenant régner sur la Cage.

Avec son message mi-chrétien, mi-communiste, Barthélemy va finir par organiser la Révolution des pauvres, une grande marche qui partira de la Ruche vers le Quartier de La Dame pour aller reprendre le bien du peuple aux riches seigneurs qui en sont les possesseurs jaloux.

Mais au matin de la révolution, Barthélemy aura disparu, sans explication. Les pjs seront donc recrutés pour infiltrer le mouvement du Prophète, savoir si dans son discours ou dans ses actes, il est réellement devenu hérétique, et ramener éventuellement les preuves qui conduiront à son excommunication.

Mais dès qu'ils seront entrés dans le mouvement, il deviendra relativement évident que Barthélemy n'est pas dupe de la fonction des pjs, mais semblera les valoriser en disant qu'ils auront leur rôle à jouer dans un plan plus grand (voir « Portée du scénario, inscription dans un cadre plus Grand »).

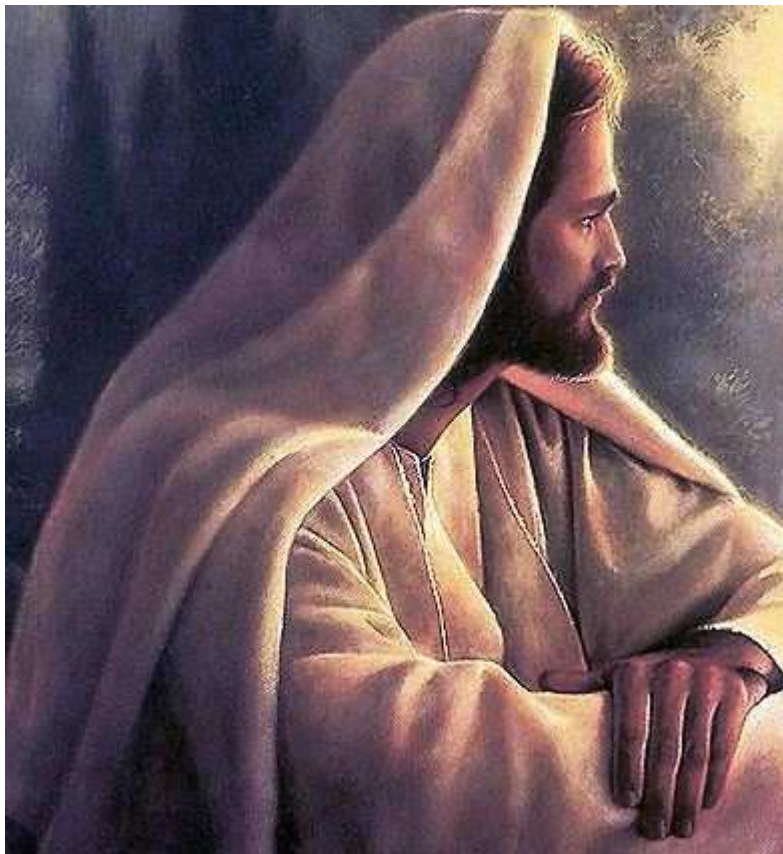
Quand Barthélemy aura disparu, il se pourra que les pjs soient sollicités pour savoir où il est passé.

Peut-être aussi adhéreront-ils profondément à son mouvement et chercheront-ils à découvrir les secrets de la nature du messie.

Selon leurs implications respectives dans les factions (dont la position hostile, favorable ou neutre vis-à-vis de cette révolte, reste à déterminer), les sollicitations ne viendront pas toujours du clergé qui a employé les pjs dans un premier temps.

Nul doute qu'une fois la marche lancée, la disparition du messie aura tendance à le changer en martyr, et à rendre encore plus furieux les révolutionnaires.

L'histoire de Barthélemy



Barthélemy le Prophète

Barthélemy est un semi-fiélon étrange. Il est le produit d'une expérience tentée par le tristement célèbre Général de la Géhenne. Celui-ci, conscient de son incapacité à entrer dans Sigil, désirait toutefois y avoir une empreise. C'est pourquoi il a prévu un plan à long terme, qui impliquait qu'il engrosse une humaine et que sa progéniture soit son représentant et agent permanent à Sigil. Ce lien de sang, et une éducation menée par ses agents les plus fidèles, devaient lui assurer cette loyauté, tout en détournant l'attention des Plans Supérieurs et en permettant à son rejeton une montée en puissance progressive au sein de la Cité des Portes.

Ce projet aurait pu aboutir si la femme qu'il avait (surnaturellement) engrossée à cet effet n'était pas parvenue à s'échapper une fois envoyée à Sigil. Pour sauver

l'âme de son enfant, Lisbeth abandonna son enfant à un prêtre (à déterminer selon la campagne menée, mais une divinité bénéfique comme Illmater, dieu de la souffrance, correspond tout à fait). Le prêtre, conscient du danger qui pouvait peser sur l'enfant, mais qui n'en connaissait pas le père, fit en sorte que l'enfant soit protégé et élevé comme un acolyte du culte. Le temple dans lequel le jeune Barthélemy grandit était un lieu de bien, où il acquit des valeurs altruistes de dévouement, d'équité et d'humilité, sous la protection de son dieu.

Le prêtre qui l'avait ramené au temple, Liam du Valcoureur, avait imposé comme règle que jamais frère Barthélemy ne sorte du bâtiment (où il bénéficiait de la protection divine). Cette recommandation venait de la mère du semi-démon (comme elle était consciente de la facilité avec laquelle le Général aurait retrouvé l'enfant sans un « voile » divin). De ce fait, Barthélemy passait son temps à la prière et à l'étude, et ne comprenait pas l'origine des étranges pouvoirs qu'il semblait développer. Ses pairs le regardaient bizarrement quand il manifestait les gigantesques pouvoirs qu'il tirait de son héritage démoniaque. C'est pourquoi Barthélemy se savait différent.

Et un beau jour, malgré les recommandations du grand prêtre, il s'enfuit du temple pour découvrir la ville, probablement après avoir découvert le formidable pouvoir de prescience dont il est porteur.

Il a ainsi découvert les beautés et les horreurs de la Cage. Sensible à la souffrance, il mène une vie d'ascète tout en encourageant les petites gens à ne pas subir leur sort. Conscient d'avoir vécu comme un privilégié dans son temple du Quartier de La Dame, il considère la pauvreté des habitants des bas quartiers comme une réelle injustice. Avec le temps, son discours s'est fait plus virulent jusqu'à devenir carrément subversif. Porté par une vision supérieure du Bien, il croit être une incarnation divine, né pour sauver le peuple et instaurer une nouvelle ère.

Les gens de la Ruche l'ont surnommé « Le Prophète » comme il semble avoir des dons de prescience particulièrement clairs. Et comme il soigne et nourrit les gens, nombreux sont ceux qui se laissent séduire par son message d'égalité.

Il appelle désormais les hommes à partager les possessions, afin que nul ne meure de faim, comme c'est le cas des rucheux. L'opulence des Chevaliers de La Dame lui semble honteuse et il les a déjà enjoins, lors de ses harangues dans les rues de la Cage, à partager leurs biens avec les pauvres. Mais ce message, malgré son charisme, est quasiment resté lettre morte.

Il n'a révélé qu'à ses plus proches fidèles sa « nature divine » et son projet de mener une marche de pauvres jusque dans le Quartier de La Dame pour s'emparer des richesses superflues de ses résidents. Mais nul doute que cette information va provoquer de nombreuses réactions.

Le pouvoir de prescience de Barthélemy et son ascendance : si l'on considère les pouvoirs de prescience de Barthélemy, plus tous les autres sorts dont il dispose de façon innée, il est nécessaire de penser que son créateur, le Général de la Géhenne, est bien plus qu'un simple ultroloth, même évolué. Cela signifie que ce dernier est un être divin ou quasi-divin. L'intuition (fausse) de Barthélemy est que le chef des yuguloths est même le « créateur de toutes choses », puisqu'il se déclare le fils et l'envoyé du créateur.

On peut aussi prendre pour hypothèse de départ que la mère de Barthélemy était elle aussi bien plus qu'une simple mortelle, ou que le rituel qui l'a mise enceinte était si puissant qu'il a fait du jeune demi-fiélon un être aux capacités hors du commun.

Toujours est-il que le don de prescience dont il dispose de façon souvent partielle va bien au-delà de tous les sorts de divination classiques et qu'ils produisent chez lui des raisonnements à extrêmement long terme dont personne sauf lui ne saurait déceler la pertinence. Il sait tout ce qui va lui arriver, et agit en conséquence.

Portée du scénario, inscription dans un cadre plus grand : ce scénario a une fin en soit et n'exige pas de suite. Pour autant, ses présupposés, à savoir le statut divin important du Général de la Géhenne, peuvent inscrire ce scénario dans une campagne. Le Général, qui tentait ici dans une plan à longue échéance, de s'assurer une mainmise sur Sigil par l'intermédiaire de Barthélemy, peut prévoir un conflit à l'échelle des plans, et bouleverser le cours actuel de la Guerre Sanglante pour porter la guerre dans les plans supérieurs.

Les pjs pourraient alors revoir Barthélemy dans ce cadre, comme fidèle serviteur de son père. Peut-être qu'au moment où les pjs le rencontrent, Barthélemy a déjà « vu » tout ça, et que c'est la raison pour laquelle il laissera les pjs évoluer à ses côtés, quand bien même ils joueraient un double jeu, parce qu'il sait le rôle qu'ils pourront jouer dans ce futur lointain.

Les parties en présence et leurs intérêts

Durant cette aventure, les événements qui s'enchaîneront seront fonction de l'action de divers groupes, qui auront leurs buts propres et leurs méthodes particulières. Ce petit résumé permettra de comprendre le déroulé de leurs actions et permettra au MJ d'adapter s'il souhaite que les pjs ne soient pas recrutés par le temple où a été élevé Barthélemy.

Les factions qui ne sont pas citées n'ont pas d'intérêt particulier dans cette aventure et ne recruteront pas les pjs.

✘ **Le temple : Personnages impliqués** : Sinuhè le Solitaire, prêtre de Thot et l'un des dirigeants de la Maison de la Vie (à adapter selon la campagne) ; Liam de Valcoureur, prêtre scénarii exerçant au Temple de la Vie et maître de Barthélemy.

Buts : découvrir ce que professe Barthélemy. Si les pjs découvrent qu'il est hérétique (s'il se prétend « fils de dieu » ou s'il appelle à la violence), voudront l'arrêter dans ses agissements.

Moyens : selon la rapidité avec laquelle les pjs avanceront et la régularité avec laquelle ils feront leurs rapports, le temple peut leur demander d'essayer de résonner Barthélemy ; comme ça ne fonctionnera pas, ils procéderont à son excommunication qui lui sera signifié Liam (il perdra alors ses pouvoirs de prêtre, à savoir ceux de guérison et de création de nourriture). Ils pourront aussi signaler ses buts aux autorités (Harmonium, Greffiers).

✘ **Factions légalistes (Harmonium, Greffiers, Rectifieurs ou Seigneur Doré ayant un intérêt économique marqué dans les usines du jeu) : Personnages impliqués** : selon les supérieurs habituels des pjs ou sinon, quelqu'un ayant le rang de faction Ce sera lui qui emploiera les pjs (contre paiement, pour effacer une dette ou parce qu'ils appartiennent à la faction). Ce sera à ce même référent qu'ils transmettront leurs informations.

Buts : infiltrer le mouvement pour le contenir de l'intérieur, éviter les incursions dans les beaux quartiers, repérer les déplacements du mouvement, son ampleur et les dangers potentiels. Le cas échéant (si la situation devient explosive), abattre le leader. A la fin du scénario, peser dans la balance pour que les négociations aillent dans le sens voulu par les factions légalistes.

Moyens : les factions légalistes communiquent entre elles et disposent de moyens humains importants qui pourront être déployés pour arrestation, maîtrise de foule ou même bataille rangée. Les pjs, selon leurs rangs dans ces factions, serviront soit d'informateurs ou de preneurs de décisions dans ces mouvements de troupes.

Evolution de la situation : à partir du moment où La Dame aura transmis par les factions sa volonté de voir Barthélemy quitter la ville (la Chambre des Orateurs prend connaissance de cette info au troisième jour du scénario), les pjs devront participer à isoler Barthélemy, à l'abattre ou à le convaincre de quitter la Cage.

✘ **Factions subversives (Garde Fatale, Ligue Révolutionnaire, Xaositectes) : Personnages impliqués** : selon les supérieurs habituels des pjs ou sinon, quelqu'un ayant le rang de faction Ce sera lui qui emploiera les pjs (contre paiement, pour effacer une dette ou parce qu'ils appartiennent à la faction). Ce sera à ce même référent qu'ils transmettront leurs informations.

Buts : infiltrer ce mouvement pour qu'il prenne de l'ampleur et qu'il dégénère en révolution. Faire taire les modérés et jeter de l'huile sur le feu. Empêcher les négociations pour les Gardes Fatals et les Xaositectes, demander des avancées sociales énormes pour la Ligue Révolutionnaire).

Moyens : les Xaositectes et les Anarchistes auront dès le départ pas mal de membres dans le mouvement, qui pourront aider les pjs et le cas échéant suivre leurs ordres (relativement). Les Gardes Fatals intégreront massivement le mouvement à compter du 5^{ème} jour.

✘ **Factions neutres (Adorateurs de la Source, Mornés, Société des Sensations, Ordre Transcendantal) : Personnages impliqués** : selon les supérieurs habituels des pjs ou sinon, quelqu'un ayant le

rang de faction Ce sera lui qui emploiera les pjs (contre paiement, pour effacer une dette ou parce qu'ils appartiennent à la faction). Ce sera à ce même référent qu'ils transmettront leurs informations.

Buts : en apprendre plus sur Barthélemy et son mouvement avant de se prononcer. Sur cette base, et suivant l'analyse des pjs, lui apporter son soutien ou y résister.

Moyens : ces factions pourront faire peser leur poids sur l'issue politique de ce conflit mais n'interviendront que peu physiquement dans ce mouvement. L'exception est la faction des Adorateurs de la Source, dont la Grande Fonderie sera sur la route du mouvement populaire et reste un symbole du travail des classes populaires.

✘ **Les agents du Général de la Géhenne** : les pjs ne pourront pas être recrutés par ce camps.

Personnages impliqués : Le Général de la Géhenne (le commanditaire à distance) ; Hyrjistak, l'arcanoloth, chef d'orchestre de la mission ; cinq nycaloth (Arkanaon, Shon, Jir, Kelane et Guier) ; trois yagnaloths (Hunitel, Kara, et Ponenial).

Buts : l'équipe d'investigation, constituée d'un arcanoloth, cinq nycaloths et trois yagnaloths a pour but d'obtenir des informations sur Barthélemy, dont les pouvoirs laissent à penser qu'il pourrait être la création perdue du Général. Il s'agit de déterminer si les pouvoirs dont il dispose correspondent à celui qu'ils cherchent (la prescience est déterminante). Une fois les informations obtenues, il s'agit de capturer Barthélemy et de le ramener à son créateur.

Moyens : les neuf yuguloths sont tous porteurs de *chapeaux de déguisement* leur donnant apparence humaine, ils portent tous un pendentif de *non détection* (on ne peut repérer leur alignement).

Ils disposent d'un budget illimité pour cette mission, à savoir 50000 pièces d'or qu'ils peuvent renouveler à volonté chez un agent dormant du Quartier de La Dame avec lequel ils n'auront aucun autre contact.

Ils achèteront des infos et des soutiens grâce à ce jonc. Ce sera notamment le cas des Marqués.

Ils ont loué intégralement l'auberge des Cieux Nocturnes, près de l'Armurerie, qui leur sert de base d'opérations. Ils se font passer pour des négociants de l'Outreterre. Cette auberge est à 200 mètres du portail par lequel ils sont arrivés et qui mène directement aux abords du palais du Général de la Géhenne (ils y retourneront pour chercher des renforts lorsqu'il faudra capturer Barthélemy).

Ces agents peuvent disposer d'une force de frappe conséquente, mais préféreront la discrétion (le Général doit rester inconnu). Jusqu'à 50 mezzoloths pourront débarquer à Sigil pour faire diversion quand les agents du groupe d'Hyrjistak voudront capturer Barthélemy.

Les agents disposent d'un fragment du célèbre artefact le *Coeur des Ténèbres*, qui leur permettra de capturer l'âme de Barthélemy comme un djinn dans une bouteille, lorsqu'ils seront sûrs de sa nature et qu'ils décideront de passer à l'action. Ce fragment a été créé par le Général de la Géhenne.

Evolution de la situation et fonctionnement du groupe : pour l'essentiel Hyrjistak reste à l'auberge des Cieux Nocturnes et centralise les informations. Les huit autres, sous leurs couvertures respectives, dénichent les infos ici et là (Chambre des Orateurs, Temple de la Vie, Harmonium, là où Barthélemy passe).

Comme Barthélemy est prescient, il saura quand un de ces agents s'approche trop de ses suivants et trouvera toujours un moyen de les écarter, notamment en ayant recours aux pjs.

Quand les agents du Général auront assez d'infos, ils les transmettront à leur maître, récupéreront le fragment du *Coeur des Ténèbres* et par *téléportation*, procéderont à la capture du Prophète pour le ramener sur la Géhenne.

Recrutement et rencontre avec Barthélemy

..... Premier contact

Ce prologue peut être joué lors d'un scénario précédent ou à l'entre scénarii. Il n'implique pas vraiment les pjs autrement que comme des spectateurs, mais doit leur donner un aperçu de l'action du

Messie dans Sigil. Ils doivent ainsi pouvoir se dire qu'il s'agit d'un personnage faisant l'actualité dans Sigil. Ils peuvent aussi prendre connaissance de l'évènement qui suit par un journal de la Cage, ou parce qu'un témoin le leur rapporte.

Alors que les pjs traînent leurs guêtres dans le Bas-Quartier, à la recherche d'un boulot bien payé ou au cours d'une mission, ils aperçoivent devant l'entrée de la Grande Fonderie un rassemblement assez inhabituel. En se rapprochant, ils constatent que les gens présents sont pour la plupart des miséreux de la Ruche et des ouvriers de la Grande Fonderie. Ils semblent tous captivés par ce qu'est en train de faire et de dire le personnage autour duquel ils se tiennent.

Il s'agit d'un homme d'environ trente ans, d'un charisme assez déstabilisant, qui est en train de parler posément à la foule : « ...*Votre travail vous appartient, et pourtant à la fin de la journée, vous repartez toujours aussi pauvres. Chaque jour, votre santé se détériore un peu plus et vous vous approchez un peu plus de la mort. Pendant ce temps-là, ce sont d'autres qui récoltent le fruit de votre travail, des gens qui eux ont pour seul talent de vous avoir asservis. Qu'attendez-vous mes frères pour vous réveiller ? Qu'attendez-vous pour reprendre ce qui vous appartient ? En attendant mes frères, je vais apaiser les plus souffrants d'entre vous, car c'est à moi que revient la tâche de réparer le mal que d'autres commettent sur vous, alors approchez ! »*

La foule semble déjà savoir qui est cet individu et si les pjs se renseignent, on leur dira dans un chuchotement d'église qu'il s'agit de Barthélemy, le bienfaiteur des pauvres gens, qui vient soigner ceux qui en ont besoin et qui nourrit ceux qui ont faim.

En effet, la file de travailleurs de la Grande Fonderie, avec leur toux et leur peau jaunâtre caractéristiques, commence à passer devant le jeune homme. Celui-ci leur pose la main sur la poitrine et en une inspiration, semble enlever tout leur mal (ils sont guéris et leur teint semble tout de suite plus naturel).

Dans la foule, il y a aussi une trentaine de ses fidèles venus avec lui depuis la Ruche. Il y en a plusieurs qu'il a soignés et qui pourront témoigner des miracles de Barthélemy, le « fils de Dieu », le Messie. Si les pjs essayent de s'approcher du messie pour être soignés d'une quelconque affection, les soins qu'il prodigue sont l'équivalent d'un sort de *guérison* sans aucune incantation. Si les faction veulent lui parler, il leur conseillera de venir le voir à la fin et donnera l'impression qu'il a quelque chose de très important à lui dire.

Alors qu'une vingtaine de malades sont déjà passés devant le guérisseur, une petite troupe de l'Harmonium arrive (quinze hommes), guidés par trois gardes de la Grande Fonderie qui étaient manifestement venus les chercher. L'Harmonium vient visiblement disperser la foule et éventuellement arrêter le fauteur de trouble. Alors que les choses seront sur le point de dégénérer entre les miliciens et les crève-la-faim qui défendent le jeune homme, ce dernier écartera tout le monde en parlant de sa voix forte mais douce et invitera tout le monde au calme : « *mes frères, rien ne sert aujourd'hui à se laisser aller à la violence. Nous ne sommes pas là pour créer de problèmes et nous allons même partir puisque les autorités ne veulent pas nous voir ici. Vous pouvez ranger vos armes, messieurs de l'Harmonium parce que vous n'en aurez pas besoin.* » Ces mots résonneront dans l'assemblée et l'atmosphère se fera moins pesante (Barthélemy a utilisé l'équivalent d'une *suggestion de masse*). Les gardes de l'Harmonium regarderont la petite foule se dissiper en silence, et leur capitaine jettera un « *Circulez !* » d'usage, sans tenter rien de plus.

Une mission d'infiltration

Quel que soit l'organisme qui recrutera les pjs, il pourra leur donner les éléments suivants : Barthélemy, que les gens surnomment « le Prophète », parcourt les rues de la Cage en portant un message égalitariste proche de celui des Communards de l'époque, prônant ce qui pourrait ressembler à une révolte, encourageant en tout cas les pauvres à s'appropriier les richesses « volées » par les nantis, et aux riches à partager les leurs. Décrit comme très charismatique par tous ceux qui l'ont vu, possédant des pouvoirs de guérison et peut-être de divination, le mouvement qu'il est en train de créer semble avoir une dimension religieuse.

Si les pjs sont engagés par son temple, il s'agira d'une part de découvrir s'il encourage la sédition et la discorde, mais aussi quels pouvoirs il utilise (ses coreligionnaires ont déjà été très surpris par certains de ses pouvoirs qu'il détient et qui ne sont clairement pas ceux d'un prêtre, il aurait à l'occasion d'une colère enfantine, détruit une partie de la bibliothèque du temple avec une boule de feu), et d'autre part si les rumeurs prétendant qu'il se réclame « fils d'un dieu créateur unique » sont vraies. Si certaines de ces informations sont vérifiées, le clergé du temple procédera à son excommunication (lui faisant ainsi perdre ses pouvoirs cléricaux simples), et la mission des pjs pourra être de l'arrêter (le culte ne leur demandera pas ouvertement de l'assassiner mais plutôt d'aider à son arrestation).

Si les pjs sont engagés par une faction, cela suivra probablement une des apparitions du Prophète et d'une vingtaine de ses fidèles au Palais du Bouffon, où ce dernier, après avoir parcouru les rues du Quartier de La Dame, a harangué des riches marchands en pleine négociation pour les enjoindre à aller dans les quartiers pauvres et voir les effets de leurs actions égoïstes sur les pauvres. Il a sommé les riches de partager leurs richesses avec les pauvres. L'Harmonium n'a pas tardé à intervenir, mais Barthélemy et sa suite ont assuré qu'ils en avaient fini et sont repartis calmement vers leurs quartiers pauvres.

Des factions comme les Gardes Fatals, les Anarchistes, les Mornés ou les Xaositectes voudront assurément connaître le potentiel de subversion de ce « Prophète » auquel ils pourraient être favorables.

Les loyalistes comme les l'Harmonium, les Rectifieurs ou les Greffiers pourraient vouloir observer ce groupe de l'intérieur pour l'abattre avant qu'il ne prenne trop d'ampleur.

Les Marqués, les Adorateurs de la Source et les Signeurs pourraient vouloir connaître le potentiel de cet individu, tout en restant assez neutres (ils n'ont que peu d'intérêts ici).

Les Athars, quant à eux, vont rapidement considérer comme un ennemi mortel ce religieux, mais pourraient envoyer des enquêteurs pour savoir d'où ce Prophète tire ses pouvoirs.

Les autres factions sont purement neutres.

De toutes façons, les pjs iront à la rencontre du Prophète en voulant infiltrer son mouvement. S'ils sont recrutés par le temple qui l'a élevé, ils auront quelques éléments supplémentaires (sur ses pouvoirs de prêtre, ses pouvoirs au-delà de la prêtrise, et le fait qu'il soit « orphelin »), mais ne sauront rien du mystère de sa naissance (puisque seule sa génitrice avait une vraie idée de l'identité du père de Barthélemy). Personne, à l'heure actuelle, ne pourrait faire le lien entre le Prophète et les yuguloths, à l'exception de l'intéressé, évidemment.

..... Rencontre avec le maître

✂ **Aller à sa recherche** : rencontrer le Prophète Barthélemy nécessite d'aller dans les quartiers infréquentables. Il professe aux indigents, à ceux qui s'usent au travail, à ceux qui ont faim plus souvent qu'à leur tour. A l'heure actuelle, lui et ses fidèles se trouvent aux alentours du Béhémot, au fond de la Ruche. Un bon rabatteur peut donner cette information, mais un ouvrier du Bas-Quartier ou certains misérables de la Ruche peuvent aussi vous l'affirmer (jet de renseignement, DD 12). Si les pjs se renseignent par ce biais, un jet de psychologie réussi (DD 15) permettra de déceler chez ces bougres une lueur d'espoir à l'évocation de ce nom.

Atteindre le petit havre du Béhémot dans la Ruche n'est pas forcément une mince affaire, et il est possible, comme à chaque fois qu'on traverse la Ruche, de se faire attaquer par des détresseurs, assaillir par des mendiants, piéger par un rabatteur malhonnête ou tout simplement de se perdre et de ne pas atteindre ce qu'on cherche. Pour ceux qui le connaissent, Barthélemy est un saint homme, et ses surnoms « le Prophète », « le Messie », « le Maître », en disent long sur la manière dont les pauvres gens le voient. Il est cependant possible de tomber sur un Mort ou un Morné, qui, plus pragmatiques, affichera un scepticisme beaucoup plus grand, et craindra le pire derrière le baratin de cet enfumé. Ça n'est pas la première fois que quelqu'un de l'extérieur vient faire des sermons dans les quartiers pauvres, pour se servir des pauvres gens à l'arrivée.

Les témoignages seront cependant nombreux (renseignement, DD 10) de ses créations de nourriture, de ses guérisons magiques (et gratuites), et de ses discours enflammés. Le fond de son discours porte sur l'injustice faite aux déshérités des quartiers pauvres, qui, se tuant à la tâche, ont à peine de quoi vivre,

tandis que les nantis du Quartier de La Dame vivent dans l'opulence sans jamais travailler. Il prétend qu'il s'agit dès aujourd'hui de faire cesser cette iniquité, et qu'il est « sur terre » pour que cela soit. Il est là pour que les pauvres s'unissent et rendent la société plus juste.

Il a notamment pris à parti les deux chefs du chantier de la manufacture de meubles « Facini et frères », enjoignant les ouvriers à quitter ce travail payé une misère pour le rejoindre. Les frères Facini sont connus pour ne pas être des tendres, et malgré la présence de leurs contremaîtres, ils n'ont pu que se taire quand « le Maître » les a accusé d'exploiter les gens.

Un jet de renseignements réussi à un DD 18 permet même d'entendre de la bouche d'un péquin que Barthélemy est le fils de dieu, et qu'il est là pour faire la volonté divine (*l'idée d'un dieu unique doit être étrange aux oreilles des pjs*).

☒ **Le rassemblement du Béhémoth** : les plus proches fidèles de Barthélemy sont attroupés autour du campement du Béhémoth, sur la galopade du Béhémoth. Le Béhémoth est une étrange créature gigantesque, semi-draconique, ensommeillée depuis des temps immémoriaux, et sur laquelle les pauvres hères de la Ruche ont parfois installé leurs bicoques.



Le Béhémoth

Pour l'heure, c'est sur le flanc de cette bête que Barthélemy prononce un discours de plus sur la souffrance des pauvres gens. Il leur fait prendre conscience de leur capacité à prendre en main leur destin.

Cependant, bien avant d'atteindre le cercle restreint des favoris du Prophète, les pjs pourront voir la foule de malheureux qui a monté des tentes et des baraques de fortune sur un Grand périmètre dans les rues qui bordent la Galopade du Béhémoth. Plus de deux mille fidèles vivent aux environs du repaire du Prophète désormais, et ils sont de plus en plus nombreux à venir chaque jour, en quête de soins, de nourriture ou simplement de l'espoir qu'il semble capable de leur apporter. De nombreux feux de camp brûlent donc dans ce coin, au milieu de ce qui était jusqu'alors des semblants de rues, et il faut zigzaguer entre les gens si l'on veut se rapprocher du Béhémoth.

Si les pjs ne sont pas habillés en miséreux de la Ruche ou en travailleurs du Bas-Quartier, il est très improbable qu'ils parviennent jusqu'à portée de vue de Barthélemy.

En route, certains des pauvres s'approcheront d'eux avec un regard suspicieux (jet de psychologie DD 13 pour comprendre que leur simple tenue les rend suspects), et un de leur leader, un barbare bariare nommé Gyak (niveau 8) demandera à l'un des pjs qu'il lui donne une de ses affaires, parce que lui n'a pas l'équivalent. Les autres pauvres alentours semblent d'accord avec Giak et à moins que chacun

des pjs ne sacrifie l'un de ses objets, ils provoqueront un esclandre dans une des rues attenantes à la Galopade. Si les pjs sont extrêmement convaincants, ils repartiront sans dommages sans laisser leurs objets, mais il leur sera impossible d'approcher plus du Prophète sans adhérer un minimum à ses croyances.

Si les pjs devaient être éconduits sans tenter plus de choses, ils auront pourtant l'opportunité d'approcher Barthélemy lors d'un de ses déplacements des jours suivants (voir la partie « Parmi les Fidèles »).

Si les pjs s'engageaient dans une véritable bataille contre les miséreux récalcitrants, ils seraient rapidement pris sous le nombre, mais la bataille serait interrompue par Gilles le Repenti (un guerrier humain niveau 15 lourdement équipé, ancien mercenaire de la Guerre Sanglante) et Salyra (une prêtresse bariature niveau 12), deux des proches fidèles du Prophète, que ce dernier a envoyés, comme il a pressenti l'arrivée des pjs.

Si les pjs ont bien donné leurs objets (et ne se sont pas battus) mais qu'ils arrivent à proximité du Prophète avec des objets de valeur ou un look trop tape-à-l'œil, ils seront interceptés avant de s'être approchés à moins de dix pas par un groupe de ses plus fervents supporters (Gilles le Repenti, Salyra, Jil et Job – deux frères mephilins de la terre des Anarchistes –, et Kendara – une naine guerrière niveau 10 des Donneurs de l'Anneau). Ce sera Gilles qui les interceptera en premier, comme il les suspecte d'être des envoyés d'une faction. Nombre de fidèles feront rapidement cercle autour des pjs et Job commencera à les harceler sur le blason de faction que portera l'un des pjs (si aucun d'en porte, il trouvera un autre argument). Ce sera Barthélemy en personne qui interviendra pour prendre la défense des pjs.

Barthélemy est un individu d'apparence purement humaine, mesurant un peu moins d'1m80, de corpulence moyenne et ne portant pas grand-chose de plus sur lui que la robe de prêtre usée de son temple d'origine. Il émane de lui un charisme hors du commun et l'impression de faire face à un saint homme dès qu'il s'adresse à vous. Et c'est ce qu'il fera :

« *Ab ! C'est vous !? Arrêtez malheureux* (dira-t-il à ses fidèles énervés) ! *Ces gens-là sont mes amis !* » Il demandera aux pjs de s'approcher de lui, et prétendra au cours de la discussion qu'ils sont venus pour le défendre, et qu'avant longtemps, ils auront à le faire. Un jet de psychologie DD 20 permet de repérer que Barthélemy a déjà vu les pjs (dans le futur) et qu'il ne bluffe pas en disant les reconnaître. Barthélemy demandera aux pjs de simplement expliquer aux fidèles pourquoi ils sont là, et au sortir du mensonge probable qu'ils vont proférer, dira que de toutes façons « *la vérité éclaire aussi bien celui qui la reçoit que celui qui l'énonce, quand le mensonge ne salit que celui qui en est l'auteur* » (avec un jet de psychologie DD 20, il est possible de savoir que ce dernier est conscient du mensonge des pjs, mais qu'il fait comme si de rien n'était). Il dira aux pjs et à qui veut l'entendre qu'encore hier, un individu à la solde de l'Harmonium a prétendu rejoindre les fidèles, mais sachant voir au plus profond des êtres, lui le Prophète est capable de distinguer les amis des ennemis, les fidèles de ceux qui veulent tirer avantage des croyants (à ces mots, les pjs pourront se sentir démasqués et devront réussir un jet de bluff DD 18 pour que personne ne les remarque. S'ils le réussissent, ils peuvent à leur tour faire un jet de psychologie DD 18 pour repérer que Jil et Job, les mephilins de terre des Anarchistes, ne sont dès lors pas très à l'aise)

Le Prophète invitera alors les pjs à s'asseoir près du feu, où ses plus proches disciples mangent avec lui. Pour sa part, il écoute le récit d'une jeune femme habillée simplement mais (jet de psychologie DD 14) aux manières de noble. Celle-ci, Caroline de Montague, une adolescente de 16 ans, a quitté sa famille après avoir entendu les discours de Barthélemy dans les rues du Quartier de La Dame. Elle a vendu tous ses effets personnels et grâce à ceux-ci, la cohorte de pauvres des fidèles de Barthélemy aura à manger pour encore plus de deux semaines (le Prophète a dit à ce sujet que les vrais miracles sont ceux qui ne nécessitent pas d'intervention divine, mais la simple bonté des gens – avant cet épisode, il nourrissait une partie des miséreux avec des sortilèges de *création de nourriture*). La jeune noble raconte donc en ce moment en quoi consiste une soirée fastueuse du Quartier de La Dame. Elle semble fortement rejeter ce modèle dans lequel elle a grandi, et autour d'elle, les miséreux qui entendent ses histoires semblent (jet de psychologie DD 12) de plus en plus outrés et haineux à entendre l'étendue de la richesse des Seigneurs Dorés.

Barthélemy ne fait qu'acquiescer de la tête pendant que sa disciple parle et observe simplement les effets sur ses fidèles. Dans la foule, des gens transmettent en chuchotant ce qui est dit, pour qu'un maximum de gens puissent entendre.

☒ **Le Prophète** : le Prophète sera ouvert aux questions, mais restera évasif sur son ascendance divine (il prétendra transmettre la parole de dieu), et ne découvrira pas son plan à long terme (l'invasion des quartiers riches pour s'appropriier leurs richesses), ni ce qu'il sait du futur des pjs. Il pourra simplement leur dire ce qu'il compte faire les jours à venir, c'est-à-dire porter la parole sainte à travers les rues de la ville, et essayer d'atteindre le cœur des gens par ses mots. Si les pjs tentent de le confondre en lui disant qu'ils ont menti (et qu'ils sont employés par une faction, ou par le temple d'origine de Barthélemy), il dira que ça n'est pas ce qui est important, il sait qui ils sont et pour qui ils travaillent, mais l'important c'est ce qu'ils seront amenés à faire dans l'avenir. « *Qu'ils n'oublient pas qu'un jour il les a sauvé en les reconnaissant, parce qu'un jour ce sera à leur tour de le faire...* » (cette phrase évasive peut être simplement un effet de manche, mais peut se rapporter à un scénario beaucoup plus loin dans la campagne, quand les pjs le rencontreront à nouveau comme fils du Général de la Géhenne).

De façon générale, le Prophète sera bienveillant à l'égard des pjs, comme il l'est à l'égard de tous ses fidèles. Qui plus est, sans raison particulière, il les mettra dans le secret relativement rapidement (voir le défilement des jours) et ils pourront être présents à plusieurs reprises quand il rencontrera des grossiums.

Si les pjs mettent en avant les possibles violences qui pourraient résulter de l'action que le Prophète engage, il leur répondra encore évasivement qu'il voit de quoi ils parlent, mais qu'ils ne doivent pas s'en faire parce qu'il sait exactement ce qui doit advenir et que le sang n'aura pas besoin d'être versé pour que sa parole porte ses fruits. Bien sûr, certains comprendront mal son message, mais il ne s'agit pas fondamentalement d'un message violent (il sait déjà ce qui adviendra lors de la fin du septième jour et les avancées significatives qu'obtiendront les pauvres de la ville grâce à l'action qu'ils sont en train d'engager, même s'ils avanceront armés vers les quartiers riches). Il semble confiant en l'avenir, même si (jet de psychologie DD 20) il est évident qu'il va beaucoup souffrir pour que cela adienne (quand il sera emporté en enfer par les agents du Général de la Géhenne).

Si les pjs essaient d'en apprendre sur leur propre futur, Barthélemy leur répondra qu'ils doivent avoir foi en leur destin, parce que lorsqu'un mortel connaît son avenir, il fait en sorte de le changer, et il peut déjà percevoir les changements que cette conversation est en train de produire sur leurs futurs respectifs. Là encore, il ne leur dira qu'une chose : « *souvenez-vous de moi et reconnaissez-moi quand ce sera votre tour* ».

Parmi les Fidèles

Cette partie du scénario se décompose en plusieurs journées, telles que les vivront les fidèles qui suivent Barthélemy le Prophète. Il s'agit d'un crescendo de plus en plus tendu qui ira des discours de masse et du prosélytisme à la révolte à proprement parler et à une marche de la Ruche vers le Quartier de La Dame.

Pour les pjs, ce sera l'occasion de découvrir progressivement toute la doctrine du Prophète, toute l'étendue du malheur des pauvres, puis l'importance militaire des forces légalistes et leur positionnement en faveur des nantis.

Ce sera l'occasion pour eux de revoir dans les rangs des fidèles de Barthélemy d'éventuels membres des Mornés, de la Ligue Révolutionnaire, des Xaositectes ou de la Garde Fatale qu'ils auront rencontrés lors de scénarii précédents (à adapter selon la campagne dans laquelle s'insère ce scénario).

Leur qualité d'aventuriers les mettra en étroite relation avec le Prophète et ses plus ardents défenseurs (notamment Gilles, qui a un esprit suffisamment militaire pour organiser une marche armée). En ce sens, ils seront amenés à effectuer de mini-missions pour le compte du mouvement, tout au long des sept journées qui vont précéder la disparition du Maître. Ils auront en ce sens, une certaine liberté de mouvement et la marge de manœuvre nécessaire pour mener leurs propres recherches.

La doctrine du Messie

Il n'y a qu'un seul dieu créateur (les autres sont à peu près ce qu'en disent les Athars, même s'il ne faut pas les considérer avec hostilité, juste ne plus croire en eux).

Barthélemy est le fils de ce dieu, envoyé sur terre pour une mission précise.

Le bonheur de tous doit être atteint dans cette vie par tous.

Ceux qui détiennent le bonheur et le bien-être doivent aider ceux dont ça n'est pas le cas à l'atteindre.

Ceux qui sont dans le malheur doivent agir pour atteindre le bonheur, et rien ne doit pouvoir les arrêter.

.....
Premier jour

Où la cohorte des miséreux vont jusqu'aux portes de la Chambre des Orateurs, où Barthélemy doit plaider leur cause.

Où Le Prophète débat sur l'égalité au Trianon.

Où la cohorte se rend jusqu'au Grand Bazar.

Action des agents du Général de la Géhenne : recherches diverses et rapport à l'auberge des Cieux Nocturnes. Hyrjistik, déguisé, va voir Shemeshka la Maraudeuse pour obtenir des informations sur Barthélemy.

Evolution politique de la situation : les factions ont déjà été informées du mouvement de Barthélemy et ont décidé à la majorité de ne pas le laisser s'exprimer à la Chambre des Orateurs.

Plusieurs factions ont déjà envoyé des agents essayer d'infiltrer ce mouvement pour savoir à quoi s'en tenir.

✘ **Briefing et départ** : au matin du premier jour de présence des pjs parmi les fidèles, le Prophète rassemblera ses proches (les pjs, Gilles le Repenti, Salyra, Jil et Job et Kendara). Ils rappellera à certains (et apprendra aux pjs) qu'il a pour projet d'aller parler à la Chambre des Orateurs en ce jour de débat. Pour ce faire, il a envoyé un autre de ses proches fidèles, (Dillian, un jeune Anarchiste du Quartier des Gratte-Papier que les pjs ont déjà rencontrés) aller porter la requête d'intervenir comme orateur à la Chambre.

Cependant, Barthélemy sait (il voit l'avenir) que la présence de ses fidèles auprès de lui va impressionner mais aussi énerver les politiciens de Sigil, qui en invoquant un manque de temps pour faire passer tout le monde, vont lui dénier le droit de présenter sa requête devant la Chambre. Pour cette raison, il a aussi demandé à son homme de confiance (Dillian) de l'inscrire à la liste des débats publics du Trianon, non loin de la Chambre. Il n'annonce pas cela d'emblée à ses proches fidèles, et il n'a pas expliqué non plus à Dillian pourquoi il lui demandait d'aller l'inscrire à deux débats en même temps, toujours est-il que dans les deux cas, le thème du débat qu'il a proposé est « proposition de réforme globale pour une redistribution égalitaire des richesses entre les quartiers de Sigil ». Autant dire que le thème a déjà mis la puce à l'oreille des grossiums de la Chambre des Orateurs, et désormais, les hommes politiques de la cité ne peuvent plus ignorer ni Barthélemy, ni sa volonté politique (et encore moins le nombre de ses fidèles).

La consigne qu'il donne donc à ses proches fidèles, pour ce matin, est de passer dans les rangs des fidèles pour leur annoncer le départ vers le Quartier des Gratte-Papier. Il faut répandre le message de ne provoquer aucun trouble là où ils vont passer. Le Prophète déclare que le temps n'est pas venu de la violence, qu'il leur faut aujourd'hui répandre leur message et montrer leur importance.

Par ailleurs, Barthélemy, qui pour une raison étrange fait confiance aux pjs, annonce aux pjs que la cohorte de ses fidèles va être rejoint par une grosse bande de Xaositectes va les rejoindre, dirigée par un minotaure du nom de Kalvistalk, un guerrier plutôt puissant. Ils seront très motivés, mais leur tempérament va provoquer des affrontements d'abord avec les simples citoyens du Quartier des Gratte-Papier, puis avec l'Harmonium. Il ne faut pas pour ce jour que quoi que ce soit justifie que l'Harmonium veuille repousser ses fidèles vers la Ruche, puisqu'il compte que ses suivants poursuivent leur périple plus avant dans les quartiers de Sigil (s'ils demandent, il dira qu'ils vont poursuivre jusqu'au Quartier du Marché, parce que son message doit parvenir à ce lieu). Les pjs doivent donc les empêcher de poser problème.

Après avoir briefé les pjs, il donne ce même genre de consigne à d'autres concernant des gens faisant déjà partie de la cohorte et qui pourraient provoquer des affrontements une fois arrivé dans les beaux quartiers. Il précise que le mouvement aura besoin d'eux plus tard, donc il ne faut pas les rejeter, mais plutôt les contenir.

Puis, la cohorte se met en marche, et traverse les parties les plus pauvres de la Ruche, évitant pourtant les Scories. Selon leur plus ou moins grande proximité avec le maître, les pjs entendent dire ou voient de leurs yeux Barthélemy arrêter une bande de khaastas qui s'énervait de voir des « étrangers » passer pas leur rue. Barthélemy les calme par quelques mots.

Si les pjs ne parviennent pas à détourner la bande d'une cinquantaine de Xaositectes qui s'est joint au mouvement aux alentours de leur quartier général, ces derniers auront tôt fait de s'ennuyer en attendant sur la place et commenceront à prendre à partie les porteurs de chaise des grossiums des factions qui attendent que leurs employeurs sortent de session.

Plus tard dans la journée, au Trianon, ils n'hésiteront pas à lancer tout ce qui leur passe par les mains (bouts de bois, leurs chaussures, ...) sur les orateurs qui leur déplaisent.

Le soir, quand ils auront installé leur campement sur un espace libéré pour eux du Grand Bazar, les Xaositectes n'iront pas se coucher si vite et tandis qu'une moitié voudra à tout prix repeindre la façade de l'auberge du lion rouge, le quartier général informel des Indés, l'autre moitié ira renverser des stands et se battre avec des marchands du Bazar de nuit.

Tout cela, évidemment, décrédibilisera le mouvement.

✕ **La Chambre des Orateurs** : arrivée dans le Quartier des Gratte-papier, la cohorte fait sensation. Au niveau du district de Grès, les gens sont aux fenêtres pour voir passer plus de 1500 rucheux débraillés mais pour autant plutôt calmes. Les gens, dans les rues, s'écartent et même s'esquivalent dans des ruelles secondaires au passage de ces va-nu-pieds souvent considérés comme dangereux. Mais lorsque la cohorte arrive à proximité de la Petite Arcadie, en direction des zones des scribes et la Chambre des Orateurs, une première patrouille de l'Harmonium, bientôt rejointe par deux autres essaye d'arrêter les rucheux. Mais Barthélemy, faisant bien comprendre que c'est à lui qu'il faut s'adresser, continue de marcher en même temps qu'il se montre inflexible sur le fait qu'il est attendu pour parler à la Chambre des Orateurs, et que les gens qui sont avec lui sont simplement ceux qu'il représente, et qui ont le droit de savoir comment va être reçu leur message par la classe politique de la ville. Le sergent de l'Harmonium semble un peu dépassé par la situation. Barthélemy assure qu'il n'y aura aucune casse, ils sont simplement des citoyens qui veulent faire entendre leur voix. Finalement, le sergent dit qu'il va en référer à ses supérieurs et que lui (Barthélemy) et sa « bande » n'ont pas intérêt à faire des problèmes, parce qu'ils se retrouveront vite en prison s'ils font les malins.

Toujours aussi impressionnants pour les habitants du coin, d'autant plus quand les rues sont plus riches et les gens mieux habillés, la cohorte des fidèles arrive finalement au niveau de la Chambre des Orateurs, autour de laquelle ils vont s'installer. Tous les porteurs de chaises, les scribes et autres messagers qui attendent normalement autour de la Chambre un jour d'assemblée se réfugient aujourd'hui aux marges de la place, si bien que le quartier général des Signeurs semble bien vite cerné par les rucheux. Il semble que les consignes données par Barthélemy ont évité les débordements, et le mouvement, quoique très vivant, n'a rien d'anarchique.

Bien sûr, la place est rapidement cernée par près de cent cinquante miliciens de l'Harmonium, prêts à réagir au cas où. La plupart des tavernes alentours ont fermé leurs portes, les vendeurs de nourriture à la sauvette ont aussi changé de rue pour éviter les rapines.

Barthélemy entrera donc dans le hall des visiteurs de la Chambre des Orateurs, après avoir été rejoint par Dillian qui lui fait un topo (il passe normalement en troisième, donc d'ici une heure). Les autres orateurs qui attendent dans le hall regardent tous ces pauvres avec appréhension (certains avec amusement). Les officiels du Signe de l'Un (quelques factotums qui organisent le passage des orateurs et guident les étrangers qui viennent au quartier général des Signeurs).

A l'intérieur de la Chambre, il semble que les factors et factols aient eu vent de ce qui se passait dehors. Ils se sont décidés pour que ce Barthélemy ne puisse pas se présenter devant eux, comme ils sont plusieurs à ne pas aimer qu'on leur mette la pression (et trouvent ça insupportable). Le sujet de l'intervention de Barthélemy aura sans doute joué dans cette décision. Si les pjs ont des contacts parmi les politiciens ou ceux qui travaillent à la Chambre, ils pourront avoir cette info en se renseignant.

Pour l'heure, un factotum un peu décontenancé, accompagné par plusieurs gardes vient annoncer à Barthélemy et ses suivants que l'ordre de passage avait été mal calculé, et que d'autres sujets plus urgents appellent l'intérêt des représentants des factions. Aussi, Barthélemy ne doit pas espérer présenter ses revendications à la Chambre aujourd'hui (en réalité, « ils » –une majorité des politiciens –, ne veulent pas qu'il intervienne du tout). Mais ça, Barthélemy le savait. Et, prônant la paix à ses camarades en colère, il ressort, et clame à la foule que les hommes politiques de Sigil ne veulent pas écouter les revendications du peuple. *« Ils disent qu'il y a beaucoup de sujets plus importants que les rucheux qui meurent de faim, que les ouvriers qui ne parviennent pas à nourrir leurs enfants, en travaillant 14 heures par jour. Ils ne veulent pas entendre la voix du peuple. Alors qu'allons-nous faire ? Peut-être devrions-nous les forcer à entendre ? Peut-être devrions-nous montrer que nous avons de la voix ? »*

Après cela, les rucheux se mettent à huer et à taper du pied par terre, à siffler, et pour certains à hurler des slogans révolutionnaires.

Quand la clameur se calme, plusieurs minutes plus tard (alors que quelques pierres ont été balancées sur le majestueux bâtiment de la Chambre), Barthélemy dit qu'il y a d'autres endroits où ils peuvent aller faire entendre leur voix, et si les puissants font les sourds, peut-être que le peuple de la ville les entendra.



Capitaine Morimer de l'Harmonium

Mais avant que la marche reprenne, une délégation de l'Harmonium vient parler avec les « chefs du mouvement ». Le capitaine Morimer, étant donné le charisme de Barthélemy et l'importance de la foule, n'osera pas leur imposer de dégager, mais voudra savoir où ils comptent aller (pour choisir avec eux « le meilleur itinéraire », dit-il, en réalité pour qu'ils passent par les endroits à moindre risque, et qu'ils ne s'arrêtent pas durablement dans des endroits qui génèrent les « bonnes gens »).

Barthélemy dévoile son projet et dit qu'il va aller parler au Trianon, et qu'il compte se rendre au Champ des Litanies dans le Quartier du Marché le lendemain, pour faire passer son message de paix et d'égalité. Avec une moue dubitative, le capitaine Morimer propose un trajet et propose que cette troupe passe la nuit dans le Grand Bazar, dans les zones où se posent les caravanes marchandes (ce qui sera dès lors le problème des Indés et pas le leur). Barthélemy accepte ce compromis, même si dans la foule, plusieurs personnes sont réticentes à traiter avec l'Harmonium (*« Va cagner, tête-de-bois ! Tu peux aller branler ton râtelier ailleurs, on en a soupé de tes conseils de béjaune. »*).

☒ **Le Trianon** : en arrivant au Trianon, la cohorte encercle et se mélange à une foule déjà formée. Barthé-

lemy a rappelé la consigne de ne pas provoquer d'altercations, parce qu'il est important que la foule adhère à son message. Le débat qui est en train de s'achever oppose Cirily à un humain et une elfe sur le thème « l'identité planaire ».

Le débat soulevé par Barthélemy (il présentera sa position sur l'égalité, sur la nécessité de faire manger les indigents, et surtout que les riches cessent d'exploiter les pauvres pour assurer leur propre fortune), lui attire deux opposants :

-Oderic le Maul, une étrange créature des Marqués, un très Grand bipède avec une tête ressemblant à un tapir, dont le discours sera de mettre en avant la capacité de chacun à tracer son destin et à ne pas se laisser abattre par les difficultés (il donne l'exemple d'un rucheux qui était devenu Seigneur Doré). En ce

sens, vouloir créer une société qui gomme les différences de potentiel et de capacité entre les gens, c'est niveler par le bas et donner raison à ceux qui ne font pas l'effort de s'en sortir.

-Sylviane de la Libre Ligue, une aasimar, présentera un point de vue différent : selon elle, la violence de l'exploitation des pauvres par les riches, ainsi que l'indignité de voir les rucheux mourir de faim et d'ignorance ne peut en aucun cas légitimer de renverser les valeurs et de déposséder ceux qui ont réussi à amasser quelques biens. Certaines personnes ont travaillé toute leur vie pour avoir ce qu'ils ont, et leur prendre au nom de l'égalité reviendrait à une autre violence, et cette appropriation se ferait sans doute par la violence.

Bien sûr, ces deux orateurs seront à certains moments hués par les rucheux, mais il est manifeste que certains de leurs arguments touchent certains des habitants du Quartier des Gratte-Papier qui acquiescent de la tête.

Reprenant la parole, Barthélemy explique que la violence n'est pas la voie qu'il choisit, d'aucune manière. La violence n'est jamais que le dernier recours, la voie à suivre si l'on n'a aucun autre choix. C'est pourquoi aujourd'hui le peuple est venu faire entendre son malheur à la Chambre des Orateurs. Pour quel résultat ? Ils n'ont pas voulu écouter ! Ils n'ont tout simplement pas voulu laisser la parole aux indigents qu'ils méprisent, qu'ils préfèrent cacher sous le tapis. Et il s'est déjà rendu dans le Quartier de La Dame, au Palais du Bouffon, pour convaincre ceux qui sont réellement riches de se pencher sur le sort des plus pauvres. Et là encore, il n'a été accueilli que par du mépris. Mais sa parole a atteint quelques cœurs, et l'exemple en est, Caroline de Montague, qui a rejoint le mouvement, amenant une part de la fortune de sa famille, qui suffit depuis plus d'une semaine à nourrir plus de mille personnes, et cet argent suffira sans doute à les faire vivre pour plusieurs semaines. Alors qu'en dire ? Que nourrir des gens qui meurent de faim les empêche de s'en sortir par eux-mêmes ? Et allez-vous dire à l'ouvrier qui travaille 80h dans la semaine qu'il ne mérite pas une vie plus heureuse, qu'il mérite les coups de fouets qu'il reçoit s'il a le malheur de faiblir ? Il ne s'agit pas seulement du mérite, ici, il s'agit de la dignité humaine, et dieu veut que chaque individu vive une vie heureuse et décente. Rien ne devrait empêcher ça.

Le débat se poursuit, mais les fidèles de Barthélemy applaudissent quand celui-ci dit leurs vérités, ils sont parfaitement d'accord et en phase avec son raisonnement.

Odéric le Maul le questionne en lui demandant : « *mais vous dites que rien ne devrait empêcher ça, cela signifie que si on vous empêche d'avoir ce que vous voulez, vous le prendrez par la force ?* »

Barthélemy répond qu'il ne s'agit pas de lui, mais que c'est du peuple dont on parle. « *Le peuple réagira si on l'empêche de vivre. Le peuple prendra en main son destin et brisera les chaînes qui le maintiennent dans le malheur. N'est-ce pas ça le mérite ? N'est-ce pas ça refuser de subir son destin ?* »

Les pjs pourront voir que parmi les petits scribes de ce quartier, qui bien souvent vivent chichement, parmi les serviteurs et les petits travailleurs du quartier, plusieurs sont convaincus par le discours du « Maître ». Malgré son jeune âge, son charisme époustouflant semble faire la différence avec les autres orateurs.

Sura Ekness clôt finalement le débat, mais Barthélemy, en restant sur le podium, rajoute qu'ils vont continuer leur parcours pour convaincre les gens, et qu'ils vont suivre la route jusqu'au Grand Bazar, où ils passeront tous la nuit. Il leur fournira à manger et à boire, lui, pour qu'ils puissent goûter à ce qui leur est trop souvent dénié. Il invite les habitants du Quartier des Gratte-Papier à les suivre, ce que certains font. Il annonce que le lendemain, il parlera devant le Champ des Litanies, et sur la place du Marché. Que tous les fidèles portent la parole et essaient de convaincre les gens autour d'eux de la nécessité du changement de société.

☒ **La Marche vers le Grand Bazar** : alors que la marche reprend à travers le Quartier des Gratte-Papier, Barthélemy demande à voir les pjs. Il leur explique que le fait de s'installer à la place de caravanes marchandes n'ira pas tout seul quand ils arriveront dans le Quartier du Marché, et qu'il faut s'arranger avec la Libre Ligue pour qu'ils acceptent de leur laisser suffisamment d'espace pour camper cette nuit.

Il leur dit qu'il leur faudra sans doute négocier pour qu'on leur laisse suffisamment de place et qu'il leur donne de quoi le faire. Gilles le Repenti leur donne donc un sac de jonc (200 p.o.) qui correspond

exactement à ce que leur demanderont soit les responsables de caravane soit les responsables Indés pour faire place nette. Les pjs doivent donc partir en avant et négocier un emplacement.

Quand ce sera fait, tout ce petit monde s'installera et Barthélemy procédera à des miracles : création de nourriture en gigantesques quantités, de vin et d'eau, guérisons diverses.

.....
Deuxième jour

Où Barthélemy fait des miracles de guérison au Grand Bazar.

Où le Prophète prend la parole pour soutenir un misérable sur les podiums du Champs des Litanies.

Action des agents du Général de la Géhenne : Shon le nycaloth prend contact avec le factor Bendon Mawl des Marqués, afin que cette faction s'implique pour en savoir plus sur les pouvoirs de Barthélemy. Il le paye grassement pour obtenir ces informations.

Evolution politique de la situation : les Marqués diligentent un agent pour en savoir plus sur Barthélemy.

L'Harmonium organise une réunion avec les Greffiers et les Rectifieurs pour anticiper une possible révolte. Les consignes sont passées de rappeler certains guerriers en expéditions dans les plans et de maintenir une présence constante autours des suivants de Barthélemy quand ils sortent en groupe de la Ruche.

✕ **Miracles au Grand Bazar :** au matin, si les pjs parcourent un peu le Grand Bazar, plusieurs personnes sont en train de discuter de la troupe de rucheux qui est présente. On dit que leur leader, un certain Barthélemy, aurait accompli des miracles la veille. Les gens sont intrigués et plusieurs demandent où est ce grand homme.

Aussi, quelques personnes du Bazar sont attroupées autour du campement des rucheux (surtout des non sigiliens, peu au fait de la réputation des gens de la Ruche). Un couple de marchands de légumes vient à la rencontre de Barthélemy parce la femme est stérile et qu'ils ont entendu qu'il faisait des miracles. Comme la femme pleure, Barthélemy cède et lui appliquant la main sur le ventre, lui rend sa fécondité. D'autres s'empresent de venir lui demander des miracles et il s'exécute pendant quelques minutes.

Finalement, un fidèle (un qui a rejoint la cohorte hier dans le Quartier des Gratte-Papier) lui demande : « *vos pouvoirs sont donc illimités, maître ? Y a-t-il des choses que vous ne sachiez pas faire ?* » Ce scribe d'une trentaine d'année a l'air intelligent mais certainement pas riche, comme ses vêtements sont usés.

Barthélemy répond alors que le créateur l'a doté de pouvoirs incommensurables aussi bien de création et de guérison que de destruction. Mais ce qui importe, c'est moins ses pouvoirs que ceux des gens. Et ils ont le pouvoir d'être heureux, il leur reste donc à l'utiliser (et il repart dans un de ses discours sur le fait que le gens ne doivent pas faiblir et aller jusqu'au bout pour être entendus). La foule est avec lui, d'autant que les miracles ébahissent tout le monde.

Si les pjs lui demandent de façon plus précise, il répondra être effectivement un envoyé divin, et d'un seul dieu créateur.

Barthélemy confiera alors une mission aux pjs : celui qui lui a adressé la parole tout à l'heure, le scribe du Quartier des Gratte-Papier, est un espion des Marqués et sa présence n'est pas souhaitable dans les rangs des fidèles, comme il pourrait causer la ruine du mouvement en décrédibilisant Barthélemy. Il demande donc aux pjs de le prendre à part et de le « convaincre » de ne plus revenir, sans lui expliquer pourquoi évidemment. A ce moment, avec un jet de psychologie DD 22, il est possible de voir qu'il se sent pressé par les événements.

L'homme que le Prophète a désigné est un factotum des Marqués, effectivement, roublard niveau 12. Il s'appelle Georges Laarios et doit faire un rapport tous les soirs à un factor de sa faction Bendon Mawl. Sur lui, il a une *dague* +3 camouflée dans sa manche et une cote de maille elfique absolument indétectable puisqu'elle est sous ses habits. Selon la manière dont les pjs l'éconduisent ou essaient d'en apprendre plus sur lui, ils peuvent voir à quel point Larioos est étonné de s'être fait grillé, il pense que quelqu'un au sein de sa faction a dû informer un fidèle de Barthélemy. C'est Shon le yuguloth qui a mis cette faction sur cette piste, et qui voulait en savoir plus sur les pouvoirs de cet étrange Prophète (cette

info, bien que difficile à avoir, par l'intimidation ou la diplomatie DD 23, est le premier élément reliant Barthélemy aux yuguloths).

✂ Le Champ des litanies

: la cohorte des fidèles se rendra donc aux alentours du champ des litanies. Au milieu des étranges herbages, des podiums sont montés sur lesquels des gens des factions parlent, essayant de diffuser leurs croyances. Tout le monde évite précautionneusement de marcher dans ces herbes (qui sont plus dangereuses que du lierre-rasoir).

Sur un des podiums, un bibard parle de comment la faction des Marqués a ruiné sa vie. Ils ont ruiné son commerce de poisson, lui ont pris tout ce qu'il avait et finalement, ils l'ont mis en esclavage parce qu'il ne pouvait pas payer le reste de ses dettes. Ça fait un an maintenant qu'il n'est plus esclave mais personne ne veut plus lui donner du travail, à cause des Marqués.

Barthélemy, qui l'écoute attentivement, le rejoint sur le podium quand le public du coin finit par avoir marre de ses jérémiades et commence à lui balancer des fruits pourris. Barthélemy vient à son secours et dit à ce public d'avoir honte. D'avoir honte de la manière dont ils se moquent de l'infortuné. Au lieu de lui tendre la main, ils se moquent de lui. Ils pourraient l'aider à retrouver du travail, à avoir à nouveau une vie heureuse, et au lieu de ça, contents de leur petite vie et de leurs quelques sous, ils préfèrent rire de lui. Qu'ils se rappellent qu'il était comme eux à une époque et qu'eux pourraient devenir comme lui. Barthélemy enchaîne sur un discours sur les malheurs des pauvres, et qu'il est du devoir de ceux des beaux quartiers de leur venir en aide...

Pendant son discours, il transmet un message aux pjs et aux autres de ses hommes de confiance : quatre dabus sont en train d'arriver au Champ des Litanies. Ils doivent les empêcher d'arriver jusqu'à lui. Aucune violence, mais convainquez-les qu'on va partir, que Barthélemy ne vas pas tarder à partir. Mais qu'ils ne s'approchent pas de lui.

Sa voix n'est pas inquiète, mais plutôt en train de calculer à toute vitesse (psychologie DD 18).

Les dabus en question veulent parler à Barthélemy. Il doit partir de la ville. La Dame ne va pas tarder à intervenir s'il reste. La cité a toléré sa présence, mais ça n'est plus le cas maintenant que sa nature se révèle.

Les dabus n'en savent ou n'en disent pas plus. Si les pjs s'engagent à lui porter le message, les dabus s'en iront tout en restant aux alentours.

Quelques minutes plus tard, alors que son discours se finit, Barthélemy annonce à ses suivants qu'ils vont rentrer jusqu'à la Ruche. Il est une heure après pic et le retour doit se passer dans le calme.

Ici encore, certaines personnes ont été convaincues par son discours.

Si les pjs interrogent encore Barthélemy (sur ses pouvoirs, sur le message des dabus, sur sa nature), le Prophète leur dira qu'il y a des choses qu'il ne sont pas censés savoir. Il est un envoyé divin et en ce sens, il est normal que La Dame veuille le voir disparaître de Sigil. Mais elle n'est pas le seul problème et il y a certaines choses qu'il se doit de terminer avant de partir. Avec les pouvoirs qu'il a, ce serait de la lâcheté que de ne pas les utiliser pour mener sa mission. Mais comme il le disait, La Dame n'est pas son seul obstacle et nombreux sont ceux qui désormais veulent l'abattre ou obtenir des choses de lui (les pjs en savent quelque chose). Il savait à l'avance ce qui se passerait quand il révélerait ses pouvoirs, mais il a pris le risque et il sait qu'avant la fin, il aura réussi à faire bouger les choses dans le bon sens. Et il y a un autre but qu'il doit atteindre, et pour ça, il faut qu'il reste jusqu'au bout.

S'ils demandent ce que c'est, le saint homme répondra qu'il doit arriver à les convaincre avant la fin qu'il y a du bon en lui, et pas simplement de la folie. C'est pour la même raison qu'il est venu à leur secours quand ils sont arrivés au campement du Béhemoth. Comme il leur a dit ce jour-là, il les a reconnu alors, mais le reconnaîtront-ils, le moment venu ? Sauront-ils dire qui il est vraiment ?

Avant la nuit, la cohorte arrivera aux limites de la Ruche et campera sur une vaste place et dans les taudis innocupés avoisinants.

.....
Troisième jour

Où Barthélemy rencontre Unité des Anneaux et Allesha.

Où les pjs doivent abattre un groupe de Défieurs qui veulent l'assassiner.

Où Barthélemy se rend à l'Allée du Suicide pour rendre l'espoir aux malheureux.

Action des agents du Général de la Géhenne : Arkanaon prend contact avec un faction et tente de le soudoyer pour obtenir des informations sur Barthélemy.

Evolution politique de la situation : les patrouilles sont plus importantes aux limites de la Ruche.

Des faction font passer le message à la Chambre des Orateurs que Barthélemy doit quitter la Cage.

Les Athars, en entendant ce message décident de diligenter un groupe d'assassins pour abattre Barthélemy, trop religieux à leur goût.

La Chambre des Orateurs essaye de mettre le problème sous le tapis et ne le considère pas vraiment. L'Harmonium doit gérer ce problème d'ordre public.

Pourtant, nombreuses factions vont dès lors faire des recherches et se renseigner sur ce mouvement et son leader.

✘ **Rencontre entre maîtres :** au matin du troisième jour, sur la place sur laquelle les suivants de Barthélemy sont amassés, plus nombreux qu'aux premiers jours, apparaît un petit groupe de miséreux amenés par deux personnages connus de la Ruche, Allesha (qui tient la soupe populaire du même nom), et Unité-des-Anneaux, le deva aux raisonnements circulaires dont on prétend qu'il est à l'origine de la secte des Donneurs de l'Anneau.

Kendara, la naine des Donneurs de l'Anneau, court chercher Barthélemy, mais celui-ci tient à parler aux pjs avant cela, dans la grande tente qui a été payé pour lui par Caroline de Montague.

Kendara pense que la discussion entre Unité-des-Anneaux et Barthélemy va être très enrichissante, comme il s'agit de deux maîtres.

Après que les pjs soient partis pour la mission qui va suivre, Barthélemy recevra Unité-des-Anneaux et Allesha. Ils sont tous les deux inquiets de ce mouvement qui se crée. Ils pensent qu'il est bon d'aider les pauvres, mais mauvais de leur créer de faux espoirs et d'abuser de leur confiance, alors ils veulent savoir qui Barthélemy est au fond.

Allesha repartira convaincue par ce personnage, mais Unité-des-Anneaux, qui les a prévenu du danger qu'il faisait courir à tous les gens qui le suivent, préfère s'abstenir de participer à ce mouvement.

✘ **Mission de confiance :** Barthélemy confie aux pjs qu'un groupe d'agents des Athars vont essayer de l'assassiner. Pour l'instant, ils sont à l'auberge de la Porte Noire dans le Bas-Quartier, mais dans deux heures, ils vont aller au Temple Ruiné. Ensuite, ils vont partir à la poursuite de Barthélemy. Aux pjs d'empêcher que ça arrive. Leur cheftaine est une tieffelin magicienne (niveau 12) du nom de Carla, elle est accompagnée d'un roublard humain (niveau 9) et d'un guerrier hobgobelin (niveau 10). Barthélemy espère pouvoir faire confiance aux pjs là-dessus. Il leur dit de faire au plus vite.

Pendant la mission de confiance, alors que les pjs reviennent de leur « rencontre » avec les assassins Athars, le moins loyal d'entre eux sera contacté par un gars étrange qui dit avoir une proposition intéressante à lui faire.

Il s'agit d'un certain Arkanaon, un nycaloth travaillant directement pour le Général de la Géhenne. Il aura pris garde de bien repérer les bons parmi les pjs et s'adressera à celui qui ne dégage pas une telle énergie. Arkanaon a un rôle d'informateur mais pas de force de frappe, il n'essaiera pas d'engager les hostilités contre les pjs, et s'il est attaqué, répliquera à peine pour se téléporter rapidement hors de portée. Arkanaon dispose d'un *chapeau de déguisement* et a pris l'apparence d'un humain d'une cinquantaine d'année, qui prétendra, s'il est questionné là-dessus, travailler pour une faction « concernée ».

Il veut lui proposer au faction qu'il a choisi de lui acheter à bon prix les informations qu'il a sur Barthélemy, ses pouvoirs, et son attitude générale. Il peut proposer jusqu'à 8000 pièces d'or en gemmes pour avoir ces informations.

Arkanaon cherche à avoir confirmation quant aux pouvoirs de Barthélemy, pour déterminer s'il s'agit véritablement du Fils du Général.

Si par hasard, les pjs parvenaient à filer Arkanaon, celui-ci réside dans une auberge relativement discrète de l'extrémité du Quartier de La Dame, près de l'Armurerie. Lui et ses compagnons (neuf yuguloths ayant apparence humaine) ont loué toute l'auberge depuis 4 jours et mènent l'enquête dans Sigil à propos de Barthélemy, afin de déterminer s'il

✘ **L'Allée du Suicide** : l'après-midi, alors que les pjs seront peut-être toujours à la poursuite des assassins potentiels de Barthélemy, le Prophète et quelques uns de ses fidèles partiront pour l'allée du suicide pour redonner espoir aux malheureux qui s'y jettent, et pour faire honte à ceux qui viennent se distraire de leur souffrance et de leur suicide.

Un groupe d'adolescents violents et armés s'en prendra alors au saint homme, dont les principaux défenseurs sont à ce moment-là en mission. Les gens autour prennent alors sa défense, alors que lui se refuse à faire du mal à ces jeunes gens.

Si les pjs sont là à ce moment-là, peut-être pourront-ils intervenir.

Tous les suivants du Prophète rejoindront finalement le Béhémoth pour dormir.



L'Allée du Suicide

Quatrième jour

Où Barthélemy se rend sur le parvis de la Loge et enjoint Mornés et internés de la Loge à rejoindre son mouvement.

Où les pjs protègent l'arrivée d'Erine Flambenoire Montgomery.

Où Erine discute avec Barthélemy et accepte de le soutenir politiquement.

Action des agents du Général de la Géhenne : toutes les tentatives pour que des yuguloths infiltrent le mouvement (6 tentatives) se révèlent infructueuses parce que Barthélemy les prévoit et envoie ses hommes de confiance (pas les pjs) pour les intercepter. Kara le yagnaloth trouve même la mort alors qu'il est repéré par Gilles le Repenti et Kendara la naine aux abords du Béhémoth.

Hyrjistik collecte toutes les informations de ses informateurs et comprend qu'il est surnaturel que toutes les tentatives d'infiltration aient été déjouées. Il retourne voir Shemeshka pour savoir si elle a des informations supplémentaires, et cela lui confirme (notamment en apprenant l'ultimatum posé par La Dame au départ de Barthélemy) à qui il a affaire.

Evolution politique de la situation : en fin de journée, Erine des Sensats convoque une session extraordinaire de la Chambre des Orateurs pour traiter du problème des manifestations des miséreux.

Elle envoie des émissaires vers les représentants de diverses factions alliées et neutres pour que ce problème soit traité sérieusement et en prédisant le conflit à venir face à la montée en puissance du mouvement.

Le quatrième jour, Barthélemy invitera les pjs dans sa tente aux premières lueurs de l'aube. S'ils sont en train de comploter contre lui, il les démasquera (montrant bien qu'il sait tout) en leur disant bien qu'il leur pardonne et qu'ils ne constituent pas un danger pour lui. Que si ça avait été le cas, il aurait fait en sorte qu'ils ne puissent pas l'atteindre et que c'est exactement le contraire qu'il fait, parce que seuls les tyrans doivent craindre les hommes de bien tels que les pjs. C'est à la suite de cette discussion qu'il leur présentera la mission qu'il a pour eux en ce jour (voir « Erine des Sensats »). De son côté, il va être très occupé ce jour-là...

✘ **Effets des discours de la journée** : durant cette journée, le Prophète va se rendre sur le parvis de la Loge, pour enrôler les malheureux (et convaincre les Mornés).

Il va ensuite prêcher aux pauvres de la Ruche, venus en nombre toujours plus grand aux alentours du Béhemoth pour recevoir la bénédiction et le message du Saint Homme. C'est ce jour-là qu'il annoncera que le temps de la réflexion est terminé et qu'à partir de demain, commencera la marche qui devra amener le peuple de Sigil vers son Destin. Quoique laconique, ce discours créera dans la population un sentiment de puissance et de bien-être et chacun, confiant en l'avenir promis à demi-mot par Barthélemy, saura que plus rien ne sera pareil à partir du lendemain.

Par ailleurs, plusieurs leaders des Mornés sont séduits par ce discours humaniste de l'ici et maintenant, même s'ils n'adhèrent à aucune des formes de croyance mystiques qui portent Barthélemy. Ils vont dès lors se lancer dans la révolution du Prophète avec un certain entrain (pour des Mornés) et ouvrir les portes de la Loge aux souffrant qui veulent suivre le Prophète (celui-ci est entré dans le bâtiment et a porté ce message). Lhar, qui deviendra faction quelques semaines plus tard, fera partie des insurgés Mornés.



Erine Flambenoire Montgomery, factole des Sensats

politique de la ville, et que c'est un peu « sa ville »).

Barthélemy demandera aux pjs de se positionner dans l'allée des Catins, sur la petite placette qui donne sur l'auberge de l'Ange Déchu, puisque l'attaque aura lieu à cet endroit-là. Ils doivent s'attendre à des slaades (il sait que quoi qu'ils fassent, ils ne pourront pas les éviter et que c'est cette bande qui serait venue à bout de l'escorte de la plus grande politicienne de Sigil).

Le plan des slaades est d'encercler le convoi qui amène la factole Sensat (composé d'une chaise à porteurs double et de dix guerriers) en coupant les deux accès de la rue. Aux pjs d'anticiper et d'éviter cet affrontement plus difficile. Le groupe des slaades est constitué de cinq slaades rouges, cinq slaades bleus et un slaade vert (MM pp. 226-228).

Si les pjs aident Erine et son cortège à s'en sortir, il sera possible de discuter avec la factole et son mari qui expliqueront pourquoi ils sont là. C'est ensuite ce qu'ils pourront dire au Prophète, donc il appartient au MJ de savoir ce qu'ils diront aux pjs directement et ce qu'ils garderont pour leur maître : ils

✕ **Erine des Sensats** : Quand Barthélemy aura réussi à rameuter les Mornés et les bougres de la Loge, il demandera à voir les pjs, pour leur confier une mission qui devra leur prendre la journée. Le Prophète sait qu'Erine des Sensats, vient à sa rencontre et va traverser pour cela certaines des pires zones de la Ruche. Elle est accompagnée par une troupe de gardes du corps Sensats et son mari Cuatha Da'nani, mais ils vont faire plusieurs mauvaises rencontres, dont ils ne pourront pas se tirer tous seuls. Nul doute que ces rencontres ne seront pas toutes le fruit du hasard, mais d'ennemis du mouvement de Barthélemy.

Si les pjs ont besoin d'être convaincus pour accepter cette mission, Barthélemy pourra leur révéler qu'en aidant la factole de la Société des Sensations, ils participeront au fait que ce mouvement ne se termine pas dans un bain de sang (*un jet de connaissance des factions ou connaissance de Sigil à 15 permet de savoir qu'Erine est la plus grande femme*

sont là pour jauger quelles sont les intentions de Barthélemy. Ils ont entendu l'influence qu'il a gagné en parlant dans les quartiers des Gratte-Papier et du Marché/ des Guildes. Ils ont pu constater qu'avant même que toute requête ait été déposée à la Chambre des Orateurs par les agents de Barthélemy pour qu'il y intervienne, plusieurs factions et « groupes de pression » avaient révélé son existence et l'avaient désigné comme un perturbateur, comme un révolutionnaire s'attaquant aux cœurs économiques de la ville pour provoquer le chaos (discours de l'Harmonium, des Marqués, des Rectifieurs et de la Fraternité de l'Ordre). Comme Barthélemy est une force politique montante, les Sensats veulent savoir comment ils doivent se positionner vis-à-vis de lui.

Quand l'escorte atteindra les tentes du Béhémot, peu seront ceux qui reconnaîtront la factole Sensat, comme il est tout à fait incongru qu'elle vienne jusqu'ici sans armée, qu'elle vienne ici tout court.

Barthélemy accueillera la délégation de la Société des Sensations comme s'ils étaient des vieux amis. Marchant parmi les pauvres, le Prophète voudra sensibiliser ces politiciens à la misère des rucheux et des ouvriers du Bas-Quartier, afin de les rallier à sa cause. Il désire qu'Erine Flambenoire Montgomery soit leur voix politique et pousse à une résolution pacifique du conflit qui s'amorce. Il faut à tout prix que les instances politiques de la ville acceptent de négocier, puisque la situation est inacceptable dans ces quartiers.

Montgomery le mettra en garde contre toute montée en puissance, comme la simple présence des rucheux dans les autres quartiers est déjà vécue comme une invasion. S'ils se laissaient aller à la violence, il est évident que toute solution politique serait plus délicate et que Barthélemy, dès lors, ne pourrait plus négocier, puisqu'il serait dès lors passible de la peine capitale (et sans doute qu'il encourrait la colère de La Dame). D'ores et déjà, Erine sait que plusieurs factions et pas mal de gros bonnets du Quartier du La Dame ont essayé d'infiltrer des espions dans la troupe de Barthélemy, et qu'il est sur la corde raide. Par ailleurs, une délégation de faction est venue à la Chambre des Orateurs demander aux instances politiques d'expulser Barthélemy de la ville dans moins de 3 jours, sans quoi La Dame interviendra directement.

A cela, avec un certain fatalisme, Barthélemy répondra qu'il n'est que le vaisseau de la volonté populaire, et qu'en ce sens, il ne compte pas trahir sa base. Il attend de quelqu'un d'honnête comme Montgomery que lorsque la situation se présentera, elle sache ramener les gens à la raison et pousse à la négociation (il n'en dira pas plus, mais il sait ce qu'il l'attend en déclenchant des violences dans le Bas-Quartier le lendemain. Pour autant, il sait aussi ce qui se passera au-delà, voilà pourquoi il est confiant. Il sait aussi que toutes les « actions politiques » visant à sortir les pauvres de la misère menées jusqu'alors n'ont pas abouti).

Montgomery, avant de partir, précisera qu'elle est quasi-certaine que Barthélemy ne sortira pas de tout ça vivant et qu'il ne doit pas croire qu'il peut agir à la légère étant donné les intérêts en présence

Le Prophète lui rappellera une dernière fois que de son action à elle découleront beaucoup de conséquences et que sa responsabilité est presque aussi grande que la sienne.

..... Cinquième jour

Où l'usine de la déchetterie entre en lutte.

Où le mouvement des pauvres s'installe autour de la Grande Fonderie.

Où Barthélemy rencontre le factol Ambar et le convainc de laisser le peuple investir la Grande Fonderie.

Où Pentar et Ely Cromlich apportent leur soutien armé au mouvement populaire.

Action des agents du Général de la Géhenne : les agents yuguloths retournent dans la Géhenne faire leur rapport au Général et vont chercher des renforts pour capturer Barthélemy. Il est décidé qu'ils vont le capturer et le ramener, les preuves sont devenues suffisantes quant à sa divinité.

Evolution politique de la situation : à la Chambre des Orateurs, les Mornés sont accusés par les trois factions de la loi de sédition pour avoir rejoint les révoltés. Ceux-ci défendent leur point de vue et sont rejoints par les Xaositecte.

Toutes les factions sont à présent au courant des buts de ce mouvement et des lobbys des Seigneurs Dorés viennent défendre leurs intérêts.

Les débats sont animés toute la journée et le resteront jusqu'à la fin du mouvement.

✕ Révolte ouvrière à la déchetterie



La déchetterie de la rue Magne

Au matin, la rumeur court parmi les tentes installées aux alentours du Béhémot que les ouvriers de la Déchetterie de la rue Magne se sont révoltés. Certains disent tout haut que le patron y est un véritable tyran et que ses contremaîtres sont des brutes sélectionnées sur leur capacité à taper Vigueur sur les récalcitrants. D'autres commentent qu'ils sont à peine pires que dans les autres manufactures et que les patrons humanistes ne sont pas légions. Plusieurs partent alors dans des anecdotes remontant à l'époque où ils avaient du travail (à la Grande Fonderie, dans les autres manufactures, chez des artisans ou dans les abattoirs). Il ne s'agit que d'histoires de brimades, de quasi-esclavage, et de mauvais traitements.

Gilles le Repenti viendra voir les pjs sur ordre du Prophète pour qu'ils aillent voir de quoi il retourne et qu'ils canalisent le mouvement. En chemin, Gilles, qui vient avec eux, les briefe : il ne s'agit pas de mettre à feu et à sang la déchetterie, ni de laisser tuer le patron et ses hommes, mais plutôt faire en sorte que les ouvriers s'approprient leur outil de production et qu'il viennent participer au mouvement. Gilles sait que l'étape suivante de la journée est d'aller se masser devant la Grande Fonderie pour paralyser son activité, mais il n'en dira rien aux pjs. Quand ils auront réussi à calmer la foule en colère de la déchetterie, Gilles enjointra les ouvriers à rejoindre le mouvement et venir témoigner de leur action. Le mouvement continue devant la Grande Fonderie et un maximum de monde doit venir.

L'idéal est que le patron et ses contremaîtres soient enfermés et désarmés, mais les ouvriers ont plutôt l'intention de les liquider. Nombreuses sont les anecdotes d'ouvriers qui se sont fait tabasser (ou pire) parce qu'ils avaient ouvert leur bouche.

✕ **La pression monte à la Fonderie** : en milieu de matinée, toute la place devant la Grande Fonderie et les principales artères autour sont occupées par une population grondante, pouilleuse et salie par la pluie suintante qui coule du ciel. Plusieurs ouvriers et transporteurs ont été immobilisés alors qu'ils amenaient des pièces de métal, du charbon ou d'autres matières premières vers les fabriques du quartier.

Les services d'ordre de la Grande Fonderie, mais aussi des commerces alentours sont sur le pied de guerre. Tous ont sorti leurs armes les plus impressionnantes pour qu'aucun crève-la-faim n'ait l'idée de s'approcher.

Mais la consigne est passée : pour l'instant, on ne fait que paralyser la zone et on évite toute violence. Barthélemy doit s'adresser aux ouvriers exploités du Bas-Quartier. De l'avis de beaucoup de manifestants, la Grande Fonderie doit être occupée parce qu'elle est le symbole du travail à Sigil, donc le symbole de l'exploitation des pauvres. Mais les contremaîtres et autres chefs d'ateliers n'y sont pas connus pour leur cruauté, et la plupart des manifestants n'ont pas de haine tenace vis-à-vis des Hommes-Dieu, qui ont plutôt bonne réputation à Sigil. Les Anarchistes seront les seuls particulièrement remontés dans cette histoire.

Pour la population d'artisans de ce quartier, ce blocage des avenues du coin va complètement paralyser leur travail, et les patrons comme les salariés sont un peu pris au dépourvu par ces piquets de grève intempestifs. La plupart seront pour l'instant en désaccord et effrayés par cette invasion de pauvres sur leur espace de travail.

Les pjs, arrivant en milieu d'après-midi, éventuellement avec les renforts de la rue Magne, n'auront pas eu l'occasion de voir la première discussion entre Barthélemy et Ombidias, un chef d'atelier particulièrement charismatique de la Grande Fonderie. Il semble que la situation en soit arrivée à un statu quo et que Barthélemy ait imposé la présence du peuple, à laquelle les Hommes-Dieu ne peuvent rien. En fin d'après-midi, le factol Ambar des Hommes-Dieu rencontrera Barthélemy dans son bureau de la Grande Fonderie.

Parallèlement, des agents Hommes-Dieu sont allés chercher l'Harmonium et une troupe de 500 miliciens vont venir encercler les manifestants, en fin d'après-midi. Ces derniers auraient chargé pour disperser la foule, si Barthélemy n'était pas allé à leur rencontre pour parler avec leur capitaine, Yvan Latourbe, un humain d'une cinquantaine d'années. Le charisme de Barthélemy sera suffisant pour convaincre ce chef de laisser les manifestants occuper ce lieu, à la condition qu'il n'y ait pas de débordements. Les pjs auront pour tâche à ce moment-là, d'éviter que l'agressivité n'augmente en intensité entre les manifestants et les gardes armés des Hommes-Dieu, sur le parvis de la Grande Fonderie. Les provocations partent des deux côtés, et si tout le monde ne garde pas son sang-froid, ça peut dégénérer (surtout quand Dillian et ses cousins de la Ligue Révolutionnaire essaieront d'escalader les grilles qui entourent cette usine, au moment où Barthélemy s'entretient avec le capitaine Yvan Latourbe.

Si l'un des pjs est un Homme-Dieu, Barthélemy lui demandera de l'accompagner pour l'entretien avec le factol Ambar, et éviter que les esprits ne s'enflamment. La présence du faction doit permettre de trouver un terrain d'entente.

Pour l'instant, il va prononcer un discours en faisant dos aux grilles de la Fonderie, et s'adressera



Ambar Vergrove, factol des Hommes Dieux

au peuple en mettant en avant le bonheur qu'il a de voir les gens qui n'ont d'ordinaire pas de voix venir cogner aux portes des riches. Il se sent plein d'allégresse de voir ceux qui jusqu'alors ne luttèrent que pour leur pitance quotidienne parler avec leur voisin et espérer ensemble. Mais ce mouvement ne doit pas s'arrêter là, et pour obtenir ce qu'il veut, pour vivre décemment, le peuple doit aller là où est l'argent, dans le Quartier de La Dame, et c'est ce qui se passera demain. Demain, le peuple ira demander des comptes, demain, on verra si quelqu'un osera dénier au peuple le droit de ne pas mourir de faim ! Il demande à tous de se rassembler là le lendemain au matin, que chacun aille chercher son frère, sa sœur et son voisin. Tout le monde doit être présent si l'on veut que la voix des miséreux porte jusqu'à l'intérieur des châteaux des Seigneurs Dorés.

La rencontre entre Barthélemy et Ambar Vergrove aura lieu dans la salle du conseil, une bulle de verre située au-dessus d'un des espaces de travail. Autour de la table sont assis le factol, Ombidias, deux facteurs humains, Barthélemy et un faction, s'il l'accompagne. Durant cette réunion, les Hommes-Dieu, qui espéraient imposer un rapport de force à leur avantage en faisant venir les Têtes-de-Bois, sont un peu acculés par la marée humaine des manifestants. Barthélemy, dans un premier temps, laissera parler les Hommes-Dieu. Le factol Ambar, homme de bien, rappellera dans un premier temps que la Fonderie s'est toujours efforcée d'employer un maximum de gens et que sans elle, la misère serait plus grande. Les conditions de travail y sont meilleures que dans la plupart des usines du quartier et les salaires décentes. Les Hommes-Dieu ont toujours su se faire apprécier dans la Cage et ça n'est pas pour rien.

Quoi que Barthélemy ait en tête certaines histoires de gens qui se sont retrouvés dans la misère à cause de Grande Fonderie, de certains accidents du travail jamais dédommagés et de la souffrance qu'impose les durées de travail quotidiennes, il entend bien ce qu'ont à dire Ambar Vergrove et les siens. Justement, si les Hommes-Poussière conçoivent le travail d'une façon humaniste, ils devraient en tirer certaines conclusions d'eux-mêmes.

Ambar répondra alors qu'il croit que les manifestants et les Hommes-Dieu n'ont pas à être ennemis.

Et Barthélemy réplique que c'est exactement la conclusion à laquelle il en arrive lui-même.

Sur la base de cet échange, Barthélemy proposera à Ambar, au lieu de se considérer comme assiégé, de venir avec lui parler à la foule et d'accueillir les manifestants à occuper symboliquement la Grande Fonderie.

Si un personnage fait partie des Hommes-Dieu, Ambar demandera d'avoir un peu de temps pour se décider et prendra le factol à part pour savoir ce qu'il en pense et le degré de risques qu'ils prennent à accepter ça. Ambar pèse le pour et le contre et sait que s'il refuse, il est possible que la Grande Fonderie soit prise de force et qu'il y ait de nombreux morts pour le même résultat.

Il va donc accepter, mais à certaines conditions, à savoir que cette décision paraisse prise par lui, qu'il ait le temps de faire en sorte qu'un peu de ménage soit fait dans la Grande Fonderie avant que les manifestants n'y entre (il craint les pillages). Il veut aussi avoir l'assurance que les manifestants ne vont rien détruire ni s'en prendre aux membres de la faction. Par ailleurs, Ambar craint que s'il décide d'aller dans le sens de Barthélemy, il n'ait à dos plusieurs factions et riches financiers de la ville.

De son côté, Barthélemy veut qu'Ambar aille dans le sens de négociations quand les revendications du peuple parviendront jusqu'à la Chambre des Orateurs.

C'est donc en milieu de soirée que Barthélemy et Ambar sortiront cote à cote sur le parvis de la Fonderie, et qu'Ambar prononcera un discours sur le sens de la Fonderie et du bien qu'il y a à ce que tous s'approprient ce symbole du renouvellement de soi. Ce discours philosophique met dans un premier temps les misérables un peu frustrés dans la confusion mais bientôt tous comprennent que les Hommes-Dieux deviennent des alliés dans ce mouvement et que la Fonderie va ouvrir ses portes aux manifestants. Le Prophète, confiant, se tiendra à côté d'Ambar, une main sur son épaule. Ambar est légèrement mal à l'aise de ne pas tout contrôler.

Pendant les heures qui suivront, des centaines de populeux investiront la Fonderie, non sans que Barthélemy ait donné des consignes très claires pour qu'il n'y ait aucune casse. Jusqu'au matin, les Hommes-Dieux et les manifestants fraterniseront.

Cela marquera l'ouverture nette de ce mouvement du côté de la population ouvrière de la ville. Les discussions, à l'intérieur comme à l'extérieur de la Fonderie, gagneront une tonalité plus orientée vers les conditions de travail et pas uniquement la misère. Il s'agit de deux forces qui se rassemblent.



Pentar, factole des Gardes Fatals

✕ **Les armes de la Garde Fatale** : en fin de soirée, alors que certains font la fête et que les plus jeunes commencent à s'endormir, une troupe (près de 300 guerriers, équipés de pied en cap) arrive par la Quartier de La Dame, accompagnée de gros chariots. Il s'agit de Gardes Fatals, qui ont réussi à contourner les miliciens de l'Harmonium pour rejoindre les manifestants. A leur tête, un cambion du nom de Ely Cromlich et la factole Pentar, demandent à parler à Barthélemy. Ils ont une proposition à leur faire. Des gamins des rues ont prévenu de leur arrivée. Les pjs sont envoyés à leur rencontre.

Les Gardes Fatals viennent en paix, mais pour promouvoir le chaos. Ils viennent prêter main-forte aux insurgés et apportent avec eux des réserves d'armes dont l'Armurerie regorge. Quelques milles épées, arcs et autres piques sont entassées dans les chariots qui les accompagnent.

Pentar n'a clairement pas les mêmes buts que Barthélemy, mais il s'agit d'une aide qu'il ne peut pas refuser. Pendant la rencontre, Pentar déclarera qu'elle ne participera pas à la marche du lendemain, dont sa faction a entendu parler. Mais Ely Cromlich, un factor des Gardes Fatals (et accessoirement un tanar'ri), guidera les membres de sa faction. Ely semble très mal à l'aise en présence de Barthélemy, comme l'aura de

sainteté du Messie le blesse. Mais il n'en montrera rien.

Barthélemy acceptera l'aide de cette faction, sachant le risque qu'il prend. Il voudra cependant faire en sorte que la distribution d'arme soit faite par ses hommes (les conseils des pjs seront bons en la matière, mais il les sollicitera après cet entretien).

Pentar, avec un air malicieux, dira qu'elle a fait des recherches sur Barthélemy avant de décider de le rejoindre. Elle aimerait à ce sujet savoir pourquoi tant de yuguloths s'intéressent à lui. Barthélemy paraîtra pour la première fois réellement soucieux et pressé par le temps (psychologie DD 20) quand il répondra qu'il sait qu'ils ont obtenu ces informations par Shemeshka, mais que ce que cette fiélonne pense savoir n'est d'aucune importance par rapport à ce qui se joue dans ce soulèvement populaire.

En effet, les Gardes Fatals sont allés consulter Shemeshka la Maraudeuse, la yuguloth spécialiste en informations diverses. Celle-ci a été consultée à plusieurs reprises ces derniers jours au sujet de Barthélemy, et en premier par des gens de sa race, des yuguloths qui font partie des agents du Général qui veulent retrouver la création de leur maître, et qui voulaient des précisions sur Barthélemy. Shemeshka ignore tout de la création de Barthélemy et de sa raison d'être, mais elle a compris que les yuguloths qui sont venus la voir et ont payé cher sont des envoyés du Général (qui est légendaire même parmi les yuguloths). Elle a d'ores et déjà repéré l'endroit d'où ces agents sont arrivés, le portail avoisinant la taverne d'où venait l'agent Arkanaon. Elle sait désormais où mène ce portail, un endroit bien particulier de la Géhenne, donc en est arrivé à la conclusion qu'il s'agissait d'agents du Général. Elle suivra cette affaire de loin, puisque toute information sur le Général vaut de l'or.

Si les pjs décidaient de la trouver pour en apprendre sur Barthélemy, elle pourrait leur vendre ou échanger des informations. Elle est intéressée par des informations sur les pouvoirs de Barthélemy et avec celles-ci, elle pourrait en arriver à certaines conclusions sur la nature du Prophète, à savoir qui il est au fond (une création des yuguloths) et ce que le Général lui veut (le récupérer).

Elle pourra aussi livrer l'information de la localisation du portail d'où viennent les agents du Général.

..... Sixième jour

Action des agents du Général de la Gébenne : les agents yuguloths reviennent à Sigil avec une trentaine de guerriers mezzuloths. Dans la soirée, pendant que Barthélemy est dans sa tente, huit d'entre eux, dirigés par Hyrjistak, se téléportent à côté de Barthélemy et utilisent le fragment du *Coeur des Ténèbres* sur lui. Barthélemy n'oppose aucune résistance. Les yuguloths repartent en se téléportant à nouveau jusqu'à leur auberge, puis repartiront par le portail non loin après avoir effacé toute trace de leur passage (ils assassineront le tenancier de l'auberge et la brûleront l'établissement).

Evolution politique de la situation : sous l'effet de la mobilisation d'Erine des Sensats, d'Ambar des Hommes Dieux et de Tollysalmon des Mornés, une session extraordinaire se tient à la Chambre des Orateurs, afin de savoir ce que doit faire le gouvernement Sigilien face à l'invasion du Bas-Quartier et la possible marche vers le Quartier de La Dame.

Lors de cette session, Tollysalmon perdra tout sens commun et attaquera psioniquement Oakwright des Marqués.

Après de nombreux rebondissements dans les débats, l'idée d'entendre les revendications du peuple est acceptée, mais à la condition qu'ils repartent chez eux. Plusieurs représentants des Chevaliers de La Dame poussent à une résolution militaire du conflit et propose leur force de frappe. L'Harmonium et les Rectifieurs luttent pour obtenir l'autorisation d'une intervention armée.

La délégation qui sera envoyée en fin d'après-midi pour proposer d'entendre les miséreux est composée de représentants des factions pro négociation. Ils n'ont cependant pas mandat pour négocier, puisque la ligne de négociation de la Chambre n'est pas encore décidée.

Tandis qu'Oakwright est blessée et ramenée d'urgence aux Archives, un Marqué du nom de Rowan Sombrebois représente sa faction en prenant une position contraire à sa factole, en faveur de la négociation mais fermement résolu à n'en donner pas trop.

Ça n'est qu'en fin de nuit que les arguments pro-négociations l'emportent face à la peur d'une véritable guerre civile (plusieurs factions se sont menacées entre elles en soutenant l'un ou l'autre des camps) avec la certitude qu'il va falloir lâcher du lest face au peuple. Y compris les représentants des Seigneurs Dorés ont accepté cette idée, avec l'espoir de perdre le moins possible.

Où quelques 50000 personnes (ouvriers, employés, miséreux de la Ruche, Mornés, Hommes-Dieux et Gardes Fatals) font route vers le Quartier de La Dame.

Où le Quartier de La Dame ferme ses portes et où les loyalistes et les révolutionnaires se retrouvent chacun de leur côté.

Après l'occupation de la Fonderie et la fête que cela a suscité parmi les miséreux, le Prophète Barthélemy annonce une marche vers le Quartier de La Dame, où se trouvent les nantis. Il sait que jamais pareille foule n'a été réunie et que les autorités publiques et économiques de la ville ne peuvent plus faire comme si de rien n'était. Les heures qui suivent détermineront beaucoup de changements, et déjà, quelque chose dans cette ville a changé, comme pareille union n'a jamais été réalisée. Ceux qui ne faisaient que se croiser se parlent, ce qui ne sortaient jamais de leur quartier le font, ceux qui se croyaient seuls ont découvert qu'ils ne l'étaient pas.

☒ **Les portes fermées du Quartier de La Dame** : le Quartier de La Dame n'est pas n'importe quel quartier, et les richesses qui y sont assemblées nécessitent des protections non négligeables. L'Harmonium et les Rectifieurs y ont leurs quartiers généraux, chaque temple est pourvu de nombreux gardiens bien entraînés, et tout Seigneur Doré a sa milice privée, souvent composée d'aventuriers de hauts niveaux.

Entre ces différents groupes, il n'y a pas d'unité, puisque les Seigneurs Dorés protègent leurs propres demeures, que les temples veillent à leur seule protection. Mais les forces militaires qui existent ici, ainsi que les protections physiques (murailles, portails, magie), font que ce quartier n'est pas facile d'accès pour quiconque est considéré comme un intrus.

Alors que les révolutionnaires auront passé l'Armurerie (pas tout à fait le Quartier de La Dame aux yeux de certains), les Gardes Fatals feront savoir que les portails menant au district des Temples sont clos, et que les forces de l'Harmonium et des Rectifieurs les défendent.

Après repérage, cette information est vraie, et sur toute la largeur de Sigil, l'accès au Quartier de La Dame est clos par de grands portails métalliques barrant les rues. Ces défenses existent depuis longtemps, mais ne sont utilisées qu'en cas de problèmes.

Au sein du mouvement, les avis divergent : certains préconisent le passage en force (Gardes Fatals, Anarchistes, Xaositectes), les jets de pierres sur la gueule des loyalistes... ; d'autres pensent qu'il faut monter de grandes barricades et préparer l'affrontement (les loyalistes ont l'avantage de la défense et sont tous équipés, au contraire des révolutionnaires, qui malgré les armes de l'Armurerie, ne sont pas toujours de vrais combattants) ; d'autres (Dillian l'Anarchiste, Gilles le Repenti et Bagnard, du Syndicat, qui a rejoint le mouvement) pensent qu'il faut trouver un autre moyen de passer (par les égouts, les portails, par l'autre côté de la ville...). Les pjs pourront intervenir dans ce débat.

Barthélemy souhaite que la barricade soit montée là, et est soutenu par un leader Morné (Lhar) et Ombidias (qui représente les Hommes-Dieu). Pour lui, le rapport de force est déjà créé dans l'état actuel, et s'il devait y avoir un affrontement, il faut de toutes façons que des solutions de repli soient possibles. Le simple blocage du Bas-Quartier, de ses ateliers et de ses usines, est un manque à gagner que les puissants de Sigil ne pourront pas tenir longtemps. Ça les forcera à négocier.

La décision ira à l'applaudimètre, alors les pjs peuvent intervenir. Certains ne souhaitent pas de négociations, et malgré la volonté de Barthélemy, beaucoup des miséreux qui le suivent depuis le début veulent désormais une véritable révolution et aller piller les Grandes Demeures. Ce débat devra donc prendre du temps et être houleux.

La solution de la barricade sera retenue en dernière instance, mais les divisions du mouvement seront déjà manifestes et certains n'accepteront pas cette décision.

✂ La barricade :

Barthélemy, dès lors, se montre moins présent, et n'intervient que lorsque sa parole est nécessaire. Il s'investit moins pour laisser les pjs prendre les décisions. Il restera beaucoup plus dans sa tente, et n'apparaîtra presque plus.

Si les pjs l'interrogent, il leur dira qu'il s'agit dès lors de gagner du temps, parce qu'il croit plus qu'à tout autre moment, à la possibilité de la négociation. Les contacts qu'ils ont noués, notamment avec Eryne Montgomery, vont faire la différence et il se décide à ce moment-là à la Chambre des Orateurs si négociations il y aura. Quoi qu'il paraisse, les dirigeants de la ville vont devoir considérer ce qui se passe. Si négociation il y a, il faudra savoir quoi négocier, et il est sûr que tous les intérêts présents dans ce mouvement ne sont pas les mêmes. Il leur dit sans leur expliquer que les pjs auront un rôle à jouer à ce moment là.

Encore une fois, il leur rappellera qu'il attend beaucoup des pjs. Depuis le début, ils n'ont jamais perdu leur propre sensibilité, leur capacité de jugement. Dans l'avenir, la capacité des pjs à prendre des responsabilités, à prendre des décisions sera déterminante.

Le fait qu'il sent qu'il est en bout de route ici doit être en filigrane, il ne doit pas l'affirmer.

Quand la décision de monter les barricades sera prise, il faudra organiser la manière de le faire. La Grande Fonderie et les usines du Bas-Quartier regorgent de matériaux qui peuvent être empilés, mais le premier réflexe sera d'ouvrir les maisons du coin pour y prendre le mobilier (ce qui sera l'occasion de quelques vols et violences). Les habitants (des bourgeois gras et des Gardes Fatals y sont terrés pour protéger leurs biens). Les pjs seront impliqués pour savoir dans quel sens ça ira.

Alors que les rues faisant face aux portes du Quartier de La Dame sont presque entièrement barricadées, le factol Sarin de l'Harmonium fera ouvrir un des portails métalliques du Quartier de La Dame. Il utilisera un objet magique qui fait que sa voix est entendue par tous. Il est puissant et charismatique. Il ne craint pas d'être seul face à la barricade. Sur la barricade d'en face se trouvent Ely Cromlich, le Criquet (membre du Syndicat), et Gilles de Repenti. Sarin clame que cette manifestation sur le voie publique est illégale, que les barricades doivent être défaits dans les plus brefs délais et que chacun doit retourner dans son foyer. Sinon, et au nom de la loi, l'Harmonium donnera la charge des insurgés. Par ailleurs, le leader Barthélemy doit se rendre aux forces de l'Harmonium.

Cela provoquera des cris de haine de la part des miséreux, qui connaissent surtout l'Harmonium pour sa brutalité et qui n'ont pas l'intention de livrer leur leader.

Ely Cromlich se saisira de son arc et décochera une flèche qui touchera Sarin au torse (jet de détection DD20 pour repérer ça et intervenir –éventuellement). Sarin fera retraite et ses hommes

viendront à son secours, créant une ligne protégée par des boucliers et menaceront de donner la charge, Sarin les en empêchera.

Passé cet évènement, la tension aura monté d'un cran dans la violence, les esprits s'échauffent et certains sont tentés par des tirs de flèches ou de projectiles divers en direction des Rectifieurs et de l'Harmonium. Les pjs auront à intervenir s'ils veulent empêcher ça.

✂ **Evènements violents potentiels** : alors que l'Harmonium et les Rectifieurs ne donnent finalement pas la charge, les heures passent toujours aussi tendues. Barthélemy n'est pas réapparu en public et attend dans sa tente.

Dario et Elsa, de la Gazette du Bas-Quartier, seront à partir de ce moment sur les lieux, et participeront aux débats et chercheront à savoir tout ce qui se passe en prenant des notes. Ils interrogent les gens, et écrivent des articles qui passeront ensuite à la postérité.

-Les pjs seront prévenu par l'un de leurs amis dans ce mouvement que certains ont décidé de passer par les égouts pour prendre des Têtes-de-Bois à revers. L'accès aux égouts en question a été forcé, comme ceux du Quartier de La Dame. De ce côté-là, ces entrées sont de grosses bâtisses fermées à clé. Si les pjs suivent cette piste et essaient d'empêcher cet affrontement, ils trouveront un groupe de trente révolutionnaire (Dillian et ses frères, une dizaine de Gardes Fatals bien armées, Omana Bunta et Big Guns du Syndicat, et quelques sicaires de la Ruche). Ils sont ressortis assez loin des lignes des loyalistes et sont sur le point de tomber sur un groupe de vingt solides Rectifieurs en armures de métal. L'affrontement va être sanglant et les renforts loyalistes auront tôt fait d'arriver. Il faudra jouer d'intimidation et de diplomatie pour éviter cet affrontement, tout en restant suffisamment discret pour que les Rectifieurs n'entendent rien.

-Un groupe de jeunes nobles du Quartier de La Dame, membres de l'Académie de la Pointe de Fer ont passé un portail et ont trouvé à qui parler en la présence de l'Académie des Vrais Guerriers. Cet affrontement marque le fait que certains profitent du chaos pour se battre impunément, sans que ça ait quoi que ce soit de commun avec les raisons de la révolte.

✂ **La proposition de négociation et disparition de Barthélemy** : en fin d'après-midi, trois personnes passeront les grilles par lesquelles Sarin était venu, vêtus en civil et arborant les blasons du Signe de l'Un (un centaure du nom de Joy), des Sensats (la bariaure Annali Tissetoile) et de l'Ordre Transcendantal (Anita Sarba, une factor qui est politicienne à la Chambre des Orateurs). Ils sont escortés par un groupe de quinze soldats d'élite de l'Harmonium. Annali Tissetoile porte un drapeau blanc.

Certains miséreux voudront tirer à vue.

C'est Anita Sarba qui amènera la prise de position de la Chambre des Orateurs : si les gens rentrent chez eux et reprennent le travail,

Lorsqu'un des pjs voudra parler de tout ça avec Barthélemy, il s'apercevra que celui-ci a disparu. Alors qu'il était sous sa tente, la force de frappe d'Hyrjistik s'est téléportée sous la tente, a utilisé le *sceau de capture* et est reparti de la même manière vers le portail de la Géhenne. Capturé dans une sorte de bouteille, Barthélemy ne peut rien faire. Les yuguloths ne partiront pas forcément tout de suite, et si les pjs, d'une façon ou d'une autre, ont le moyen de remonter cette piste jusqu'au portail vers la Géhenne, Shemeshka sera là à attendre, accompagnée de ses tieffelins. Elle regardera les pjs avec amusement si elle les a déjà rencontrés. De toutes façons, il est trop tard et elle le leur dira. Elle ne sait pas tout à fait ce qu'était Barthélemy, mais elle est certaine que le Général est derrière tout ça.

Dès lors, si les pjs essaient de retrouver Barthélemy, ils se frotteront à la magie du Général. Quiconque essaye de localiser ou de contacter Barthélemy magiquement échouera et subira une décharge mentale de 10d6 dégâts.

Essayer d'emprunter le portail (si les pjs en ont connaissance) qui mène à la Géhenne depuis le Quartier de La Dame, ils échoueront. Un sort durant un an bloque ce portail et il ne pourra plus être utilisé.

✂ **La nuit du 7^{ème} jour** : aux barricades et dans le camps, quand est annoncée la disparition de Barthélemy, les hypothèses les plus diverses fusent : les plus religieux pensent que les Athars l'ont kidnappé ; les plus politisés pensent que la proposition de négociation n'est qu'un leurre tandis que des

assassins se débarrassaient du leader ; d'autres pensent que La Dame a envoyé Barthélemy dans un Dédale et ça veut dire qu'elle soutient l'ordre ambiant.

Sur cette base de désorganisation, les pjs feront ce qu'ils voudront (enquêter, diriger le mouvement...) La nuit sera agitée, et il faudra une vraie force pour que les différences des membres constituant le mouvement n'apparaisse.

Les parties en présence, du côté des Révolutionnaire sont :

-Les Rucheux, les fidèles de Barthélemy, et les ouvriers, plutôt indécis, mais voulant voir leur intérêt défendu.

-Les Gardes Fatals, qui veulent une guerre et dont le représentant, Ely Cromlich, exhortera la foule à venger le meurtre de Barthélemy. Lorsque les leaders se rassembleront, il fera tout pour que tout projet de négociation capote, pour que les intérêts divergent. Les forces des Gardes Fatals ont augmenté depuis que le mouvement est arrivé non loin de leur quartier général, si bien que près de 4000 Gardes Fatals en armes sont maintenant partie prenante de cette révolution et il n'en faudrait pas beaucoup plus pour qu'ils fournissent beaucoup plus d'armes aux miséreux pour faire une vraie guerre. Si les pjs et leurs alliés semblent imposer l'idée de négociations, les Gardes Fatals et leurs alliés belliqueux de la Ligue Révolutionnaire plus quelques Xaositectes essaieront en douce de déblayer une barricade pour attaquer les positions de l'Harmonium. Ils espèrent une réaction en chaîne qui rendra impossible toute négociation. D'une manière ou d'une autre (un Homme-Dieu pourra les prévenir), les pjs doivent pouvoir intervenir pour arrêter ça. Il va falloir qu'ils soient plus convaincants qu'Ely Cromlich et ses hommes, autant dire qu'il faudra donner de la voix et qu'Ely ira jusqu'à engager le combat avec les pjs pour faire valoir son point de vue s'ils ne sont pas extrêmement convaincants. S'il Cromlich ridiculise dans cette situation, les Gardes Fatals quitteraient le mouvement et récupéreraient leurs armes.

-Les Hommes-Dieux, représentés par Ombidias. Plutôt pacifiques, ils ne souhaitent que la négociation et sont un peu dans ce mouvement par la force des choses, comme cela leur a un peu été imposé et qu'ils n'ont que peu en commun avec les Rucheux. Evitent tout rapport de force et ne voudront pas se battre ni être menaçants. Près de 2000 Hommes-Dieux sont présent, plus 8000 ouvriers qui leur sont proches.

-Les Mornés, représentés par Lhar, dont la faction s'est toujours occupé des miséreux et qui ne considère que leur intérêt. Il voudra négocier. Les Mornés sont 1500 à être présents, plus 20000 azimutés, orphelins et pauvres dont ils s'occupent.

-Les Xaositectes, sans représentants, seront comme toujours versatiles et n'hésiteront pas à être des bagarres potentielles. Près de 4000 Xaositectes sont là, les autres sont dans d'autres coins de la ville visiblement désertées par l'Harmonium (quelle aubaine) !

-Le Syndicat, organisation particulièrement reconnue par les travailleurs pauvres du Bas-Quartier, sont plutôt favorables à la négociation et défendent réellement les intérêts des travailleurs. Ils ne sont pas nombreux, mais seront de toutes les discussions d'importance, représentés par Bartelot 102, Le Bombier et Le Criquet (ce dernier n'est pas contre un peu de combat, mais saura être raisonnable).

-Les Anarchistes. Cet événement les motive énormément. Entre Dillian et ses cousins, Beringe et les siens, nombreuses sont les cellules à être là. Ils seront très présents sur les négociations (Dillian représentant les Marqués, Beringe l'Ordre Transcendental) et feront tout pour décrédibiliser l'idée que quelque chose pourra être obtenu de cette façon. Ils aideront les Gardes Fatals s'ils attaquent.

L'option choisie :

Si ceux qui sont favorables à la négociation l'emportent, il s'agira de déterminer quelles seront les revendications du mouvement révolutionnaire le lendemain matin. Les points de vue sont décrits dans la partie suivante.

Si ceux qui sont belliqueux l'emportent, ou que leur action de sabotage de la négociation fonctionne (par le passage en force de la barricade pendant la nuit ou par l'empoisonnement de Jamis, Danahis et Sombrebois), une bataille sans pitié s'engagera dans Sigil, qui provoquera un bain de sang, mais aussi l'intervention de La Dame. Les pjs pourront voir La Dame sur le champ de bataille, déchiquetant tout ce qui passe et envoyant les leaders (pjs y compris) dans un Dédale.

.....
Au matin du 7^{ème} jour

Au matin succédant à la disparition du Prophète, les barricades s'animent d'une rumeur grandissante. D'un côté, on peut voir une grande partie de la population des quartiers pauvres récemment armés par la

Garde Fatale (et certaines cellules des Anarchistes). Les visages sont tirés à la lueur faible du matin, comme la nuit a été courte. Aucun véritable affrontement n'a eu lieu durant la nuit, mais les ventres sont serrés comme la journée pourrait devenir sanglante si aucun accord n'était trouvé. De l'autre côté, les soldats professionnels de l'Harmonium et les hommes d'arme des Rectifieurs forment une ligne compacte, organisée, prête à donner l'assaut. Nul doute que plus loin, les milices privées des Seigneurs Dorés sont sur le qui-vive, et tous les volets et autres grilles du Quartier de La Dame sont fermés.

La nuit qui vient de s'écouler n'a pas seulement vu la disparition de Barthélemy, mais aussi un ardent débat à la Chambre des Orateurs, au cours duquel la majorité des factols, à l'initiative d'Erine Flambenoire Montgomery des Sensats, ont décidé en session extraordinaire, d'envoyer une délégation de négociation aux révolutionnaires et satisfaire suffisamment de leurs demandes pour éviter la guerre civile, et ainsi, ne pas déplaire à La Dame. Les négociateurs des factions ont passé la nuit et continuent aujourd'hui à parlementer avec les gros propriétaires et les Seigneurs Dorés pour leur faire accepter cette décision.

☞ **La négociation** : ainsi donc, au matin, sort des rangs des miliciens de Sigil une petite délégation portant un drapeau blanc. Le négociateur principal est un nouveau membre des Marqués, un certain Duc Rowan Sombrebois, accompagné du capitaine Danahis de l'Harmonium et de Jamis, chef de bureau chez les Greffiers.

Les représentants de la Chambre des Orateurs : le choix des négociateurs a fait l'objet de rudes débats. Ce sont finalement des anti-négociations modérés qui sont choisis : **Jamis**, chef de bureau des Greffiers (une des plus grandes juristes de la ville, diplomatie +10; bluff +5; psychologie +12 ; connaissance Sigil +6; connaissance factions +9), **Danahis** de l'Harmonium (qui a la faveur des Seigneurs Dorés mais intègre au fond, diplomatie +10, bluff +2, psychologie +5, connaissance Sigil +8, connaissance factions +7) et le **Duc Rowan Sombrebois** des Marqués (simple factotum, mais qui a fait preuve d'un grand sens de la négociation, diplomatie +19, bluff +17, psychologie +10, connaissance Sigil +5, connaissance factions +5)

Revendications : le désarmement des insurgés, le démantèlement de toutes les barricades et l'arrêt de toutes les occupations illégales de bâtiments, le retour des habitants de la Ruche et du Bas-Quartier dans leurs quartiers respectifs, la reprise du travail pour les ouvriers du Bas-Quartier et de la Ruche.

Premières propositions : que chacun pourra rentrer chez lui sans poursuites judiciaires, qu'il n'y aura pas de licenciements ni de punitions pour les ouvriers ayant participé à l'insurrection.

Jusqu'où ils peuvent aller : évidemment, ils sont disposés à concéder beaucoup plus, mais ils s'en tiendront toujours au minimum.

Jamis et Danahis ont comme premier intérêt de faire cesser cette crise et seront prêts à accepter certaines concessions « réalistes » réclamées par les manifestants.

Quant à Sombrebois, il lance sa carrière par cet événement. De ce fait, moins les manifestants obtiendront, plus vite ils seront à court d'arguments, plus il gagnera en réputation. Par ailleurs, de par sa faction, il n'est pas favorable à concéder des choses aux travailleurs méritants, mais beaucoup moins aux mendiants.

Du côté des révolutionnaires, les « négociateurs » sont nombreux, et certainement très confus de la disparition de Barthélemy. La domination « spirituelle » envolée, la désunion et la confusion dans les revendications pourra déstabiliser le mouvement. Les pjs, ainsi que ceux qui font partie des fidèles de Barthélemy depuis le début ont le respect de la majorité du mouvement, ce qui pourra jouer en leur faveur. Pour convaincre les autres parties du mouvement, ils pourront jouer cette carte-là. Si les pjs ne canalisent pas les revendications, elles seront souvent irréalistes et les négociateurs seront trop nombreux et trop désaccordés pour faire face à Danahis, Sombrebois et Jamis.

Les Révolutionnaires potentiels et leurs revendications (les pjs pourront peut-être imposer la présence ou l'absence de certains) :

Les pjs : avant la négociation, ils pourront canaliser s'ils le veulent les réclamations du peuple et de ses représentants. Pendant la négociation, ils pourront aussi essayer d'imposer leurs vues et tout se règlera par des jets de diplomatie ou d'intimidation s'ils menacent d'actions armées.

Ely Cromlich, des Gardes Fatals ; il essaiera de déstabiliser les négociateurs adverses en les menaçant de tout détruire de leur ville chérie. Il mettra tout le monde mal à l'aise et cherchera à mettre fin à la négociation.

François Bagnard, dit **Bartelot 102**, représentant des travailleurs : il propose la semaine de travail à 60 heures (actuellement jusqu'à 98 heures à certains endroits), un salaire minimum, une assurance accident du travail (une pension équivalent à la moitié de la paye jusqu'à ce que l'accidenté récupère).

Allesha, qui tient la soupe populaire du Garde-Manger réclame des financements pour son établissement. La Ruche compte plus de 100000 sans abris et près de 600000 personnes sans travail qui survivent comme ils peuvent. Avec un

financement de 5000 pièces d'or par jour, la Chambre des Orateurs pourrait nourrir une grande partie de ces pauvres chaque jour. Elle réclame la construction de 5000 places de dortoirs publics par an pour les sans-abris.

Lhar, des Mornés, appuie la demande d'Allesha et demande un financement public de la Loge, dont le travail sert toute la ville. Il propose la création de soupes populaires dans chaque quartier, appuyées par des financements de la Chambre des Orateurs. Il dénonce aussi l'esclavage pour dette et propose qu'après avoir saisi tous les biens de quelqu'un qui a des dettes, on ne puisse pas le mettre en esclavage.

Beringe réclame que la gestion des impôts ne soit plus laissée à la faction des Marqués et devienne une compétence d'un organisme indépendant. Il demande que tous les Orateurs aient l'obligation de venir écouter les doléances du peuple au milieu de la Ruche une fois par semaine. Il demande une clarification des fortunes des Seigneurs Dorés et un impôt sur la fortune (dont le produit servirait à financer les actions sociales). Il demande que soit interdite et pénalement condamnée la possibilité de donations aux factions par des non membres pour éviter la corruption par les Seigneurs Dorés et les Temples. **Jil et Job** soutiennent Beringe, qui est leur chef de cellule.

Dillian propose des élections à suffrage universel pour choisir les Orateurs, qui ne soit plus aux mains des factions. Il propose que tout logement occupé soit la propriété de celui qui l'occupe, pour éviter que les rucheux soient ponctionnés pour les taudis qu'ils occupent.

Gilles le Repenti et la naine Kendara (donneurs de l'anneau), suivant les préceptes du Barthélemy, souhaitent de façon générale un partage des richesses et une plus grande fraternité, mais pour le détail, ils laisseront les pjs défendre le point de vue du Prophète.

Ombidias, qui représente les Hommes-Dieux, restera très neutre, mais dénoncera ce qu'il considère comme irréaliste. Face aux représentants de la Chambre, il tempèrera et essaiera de faire avancer la négociation en choisissant des voies moyennes.

Dario, le journaliste de la Gazette du Bas-Quartier, pourra éventuellement jouer un rôle similaire, puisqu'il pense appartenir à l'Harmonium, mais est plutôt choqué par les inégalités (il comprend donc les deux camps). Il connaît par ailleurs particulièrement bien le capitaine Danahis et pour faciliter la négociation.

A part si les pjs poussent pour qu'il en soit autrement, la négociation aura lieu dans un espace entre une barricade et les grilles fermées du Quartier de La Dame, dans une tente montée par l'Harmonium. La tente sera entourée par autant de Têtes-de-Bois que de gros bras révolutionnaires.

Pendant les négociations, un membre de la Ligue Révolutionnaire viendra apporter des boissons à tout le monde et celles des représentants de la Chambre des Orateurs seront empoisonnées (jet de psychologie à 22 pour sentir que le serveur transpire). Le poison étouffera Jamis et Danahis et Sombrebois mettra fin aux négociations et retournera vite de l'autre côté des grilles du Quartier de La Dame si rien n'est fait.

Le résultat des négociations sera ramené à la Chambre des Orateurs, qui portera son accord 7 heures plus tard par l'intermédiaire de plusieurs émissaires de factions conduits par Erine des Sensats, Sombrebois des Marqués et Ambar des Hommes-Dieux.

Dès ce moment, et selon ce qui aura été obtenu ou pas, les manifestants réagiront en conséquence, soit en retournant dans leur foyer le baume au cœur et tous bras dessus bras dessous, soit en saccageant les maisons alentours si rien n'a été obtenu.

Les conséquences pour l'avenir

✂ **Pour Sigil** : selon les négociations et ce que les révoltés auront réussi à obtenir, ce mouvement aura réussi à améliorer la situation de nombreuses personnes dans la ville (sans domiciles, travailleurs...). Si les révolutionnaires n'ont rien demandé de spécifique en la matière, le financement des nouvelles actions sociales reposera sur des taxes au commerce, qui seront très mal vécues par les classes moyennes et supérieures de la ville. De ce fait, en l'espace de dix ans, toutes les mesures sociales qui sont prises lors de ce mouvement auront disparu, mais pendant quelques années, il y aura du mieux.

Par ailleurs, cette révolte aura eu l'intérêt de créer du lien parmi les pauvres de la ville, et cette solidarité, sans générer de grand élan fraternel généralisé, aura diminué la méfiance réciproque entre les miséreux. Les gens parleront volontiers de leur participation à ce mouvement entre eux, de l'espoir qu'il a constitué...

Les factions loyalistes essaieront d'oublier ces événements lors desquels ils ont du céder, tandis que les factions et organisations révolutionnaires (Mornés, Xaositectes, Garde Fatale, Ligue Révolutionnaire,

Syndicat) rappelleront régulièrement les évènements de ces quelques jours pour affirmer que « *les choses peuvent changer* ».

✘ **Pour les pjs** : les pjs auront dès lors une célébrité certaine en ville. Les ouvriers, les miséreux, quelques politiciens et pas mal de miliciens sauront se souvenir des proches du Prophète. Selon le camp dans lequel ils auront fini, ils seront soutenus par les révolutionnaires ou par les loyalistes

Cette renommée sera comme toujours à double tranchant : ils seront aimés par certains et haïs par d'autres.

Dans les faits, ils seront regardés avec bienveillance lorsqu'ils iront dans les quartiers de ceux qu'ils ont soutenu, y trouveront assistance facilement, et on les accueillera comme des amis. Mais ils seront mal vus et parfois violentés quand ils se rendront dans les quartiers de la faction ennemi.

Par exemple, s'ils se sont mis à dos les loyalistes, il conviendra d'organiser un tabassage en règle (laissant le factol malheureux pour mort dans un égout du Quartier de La Dame) par un groupe de Rectifieurs et l'interdiction de venir dans le Quartier de La Dame. Toute rencontre avec l'Harmonium et les Rectifieurs sera dangereuse pendant un certain quelques mois, et les pjs seront enjoins à quitter la ville. Quelques Seigneurs Dorés mettront même une prime sur la tête des pjs, discrètement. Tout ça doit être joué après le scénario, quand les pjs se déplaceront en ville. Ils devront sortir vivant de ces affrontements, mais leur vie aura été mise en danger.

S'ils ont pris le parti des loyalistes, les visites dans la Ruche deviendront par ailleurs beaucoup plus violentes.

✘ **Pour Barthélemy** : Si les pjs n'ont pas échoué, Barthélemy aura atteint son but et la situation de Sigil se sera, selon lui, améliorée. Dans le laps de temps qui lui restait, il aura réussi à faire bouger les choses.

Quant à son avenir, disons que Barthélemy est retourné auprès de son Père et qu'il va maintenant suivre le sombre Destin qui a été prévu pour lui. Peut-être que pendant ces heures sigiliennes, Barthélemy « voyait » ce qui lui arriverait plus tard et que c'est pour ça qu'il a tellement misé sur les pjs.

Caractéristiques des pnjs

..... Manifestants typiques

✘ **Rucheux/ ouvrier** : Pl/ mâles et femelles/ humains, tieffelins, aasimars, bariaures, githzerai, mephilins, demi-orques, demi-elfes/ gens du peuple niveau 3/ variable/ variable ; FP 1½ ; humanoïdes de taille M ; 3d4+3, pv 12 ; init +1 ; VD 9m ; CA 12 (dex ; esquive), contact 12, pris au dépourvu 10 ; corps-à-corps +2 (armes de fortune, 1d4+1) ou distance +2 (cailloux, 1d4+1, portée 3m) ; js : réf +1/ vig+1/vol+1 ; dons : esquive ; Compétences : pour les ouvriers artisanat +5, profession +6, détection +3 / pour les Rucheux détection +4, perception auditive +3, escalade +3, saut +3.

Capacités spéciales / race : humains vigilance en plus (+3 détection et perception auditive) ; aasimars (vision dans le noir, détection +6 et perception auditive +5, résistance acide, électricité et froid (5), *lumière du jour* 1/jr ; FP+1) ; bariaures (+1 au toucher et dégâts, vit 12m, vision dans le noir, +4 pour résister aux crocs-en-jambe et bousculade, charge à 2d6 de dégâts, RM 13, +2 js volonté, +2 détection et perception auditive ; FP+1) ; githzerai (+3 à la CA, esquive en moins, attaque en finesse en plus, toucher +3, *armure d'inertie*, facultés psioniques, RM 7 ; FP +2) ; mephilins (+1 en CA, +1 au toucher, +4 en discrétion, armes P, Vit 9m, attaque de souffle, cône de 4,5m de long js DD13,1d8 ; FP+1) ; demi-orques (+1 au toucher et dégâts) ; demi-elfes (+2 js sorts et effets d'enchantement, vision nocturne, +1 détection, fouille, perception auditive, +2 diplomatie et renseignement)

Possessions : lorsqu'ils sont équipés par les Gardes Fatals, certains Rucheux et ouvriers disposent souvent d'une armure (de cuir jusqu'à cotte de maille, plus éventuellement bouclier +2 à +7), d'une véritable arme (masse d'arme lourde 1d8x2, hallebarde à deux mains 1d10x3 -2 au toucher, serpe lourde 1d8x2) et/ou d'une arme de tir (arbalète lourde 1d10, 19/20x2 (1/2rounds) ou légère 1d8, 19/20x2)

✘ **Sicaire/ Xaositecte/ gros bras des Mornés** : FP 3 ; Pl/ mâles et femelles/ humains, tieffelins, bariaures, githzerai, demi-orques, ogres/ guerriers niveau 3/ variable ; humanoïde de taille M ou G ; DV 3d10+9, pv 27 ; Init +1 ; VD 12m ; CA 13 (armure de cuir ou matelassée et dex), contact 12, pris au dépourvu 13 ; corps à corps +7 (matraque 1d6+3 non létaux x2, 2 épées courtes +5 au toucher, 1d6+3 19/20 ou 2 dagues coup de poing +5 au toucher, 1d4+3x3) ou distance +5 (dague,

1d4+3, 3m) ; js : réf+2/vig+5/vol+2 ; dons : arme de prédilection, combat à deux armes ; compétences : escalade +7, saut +8.

Capacités par race : voir Rucheux et ouvrier, ogres (pas de niveaux de guerrier, FP 3 ; pv 29, init -1, 9m (tenue épaisse), CA 16 ; lutte +12, att +8 matraque 1d6+7, allonge 3m ; Js : réf +0, vig +6, vol +1 ; compétences : détection +2, escalade +5, perception auditive +2)

Possessions : arme, armure, besace, 3 pc.

✘ **Garde Fatal/ Guerrier de l'Académie des Vrais Guerriers/ gardes du corps d'Erine des Sensat** : Pl/ mâles et femelles humains, tieffelins, demi-elfes ou aasimars/ guerrier niveau 7/ Gardes Fatals, divers ou Sensat/ divers ; humanoïde de taille M ; DV 7d10+14 (guerrier) ; pv 54 ; init +2 ; VD 6m ; CA 21 (pris au dépourvu 19, contact 12) ; corps-à-corps +13/+8 (fléau d'arme lourd (m), 1d10+8, x3), attaque à distance +9 (arc long, 1d8, x3) ; js réf +4/ vig +7/vol +4 ; dons : arme de prédilection (fléau d'arme lourd), spécialisation martiale (fléau d'arme lourd), combattant brutal, science de la destruction, attaque en puissance, enchaînement, volonté de fer ; compétences : escalade +14, intimidation +12, saut +11.

Possessions : harnois (m), fléau d'arme lourd (m et adamantium), arc long, carquois (20 flèches), potion de soins modérés (2).

✘ **Ely Cromlich** : voir Guide de Sigil

✘ **Dillian, de la Ligue Révolutionnaire** : Pl/ mâle tieffelin/ voleur niveau 5 guerrier niveau 1/ Ligue Révolutionnaire/ CN) : FP 7 ; Pv 34, Init +8, VD 9m, CA19 (*armure de cuir clouté*+1), att +9 (corps à corps rapière 1D6+5, de maître, crit 18/20), ou +11 distance (1D4, dagues de lancer) ; attaque sournoise +3D6 ; js : réf+7/vig+4/vol+1 ; dons : esquive totale, instinctive, attaque en finesse, science de l'initiative ; compétences : acrobatie +13, déplacement silencieux +12, détection +10, discrétion +16, fouille +12.

Possessions : *armure de cuir*+1, rapière de maître, 8 dagues de lancer, dont 2 en fer froid et 2 en acier vert de baator (1D4+1), 1 *charme de sang* (+16 pv), 3 *charmes de caillot* (+9 pv et +2 aux js feu), 3 doses de fleur du Styx, deux bourses pleines à craquer (en tout 3000 p.o. en gemmes et pièces de platine).

..... Contre-révolutionnaires typiques

20% des miliciens sont des sergents. Les soldats de l'Harmonium peuvent s'infliger un malus de -4 au toucher pour infliger des dégâts assommants, pas les Rectifieurs.

✘ **Milicien de l'Harmonium/ des Rectifieurs typique** : Pl/ mâles et femelles humains, demi-elfes ou aasimars/ G5/ Harmonium ou Rectifieurs/ LB, LN ou LM) : FP 4 ou 5 ; humanoïdes de taille M ; DV 5d10+10, pv 40 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 21 (harnois, écu, dex, 19 pour ceux qui utilisent une arme à deux mains), contact 11, pris au dépourvu 20 ou 18 ; att +9 (armes diverses : épée longue (1d8+5, 19/20), épée à deux mains (2d6+7, 19/20), étripeur (2d6+7, 19/20), att +11 *attrape-homme planaire*+2 (1d4+7+spécial) ou distance +7 (arbalète lourde, 1d10, 19/20, 36m) ; js : +3/+7/+3 ; dons : attaque en puissance, enchaînement, vigilance, arme de prédilection, spécialisation martiale ; compétences : escalade +2, saut +4, détection +4, perception auditive +3, intimidation +5.

Possessions : menottes de maître ; *l'attrape-homme* produit l'effet suivant s'il touche, il donne droit à celui qui le manie un jet de lutte gratuit pour immobiliser la victime, avec un bonus de +4 (+15 en tout). Quiconque est pris dans l'attrape-homme ne peut ni utiliser quelque magie de téléportation que ce soit et ne peut plus bouger les mains. Ordinairement, la patrouille de l'Harmonium passe les menottes à celui qui est ainsi capturé le round suivant.

Capacité spéciale : Harmonium +1 au toucher, *charme personne* 1/jr, DD 13; Rectifieurs : *détection des mensonges* sur une question/jr, double dégâts sur une attaque par jour au nom de la justice, mais il prend la moitié des dégâts.

Spécificité des aasimars : vision dans le noir, détection +6 et perception auditive +5, résistance acide, électricité et froid (5), *lumière du jour* 1/jr, mais enchaînement en moins.

✘ **Sergent de l'Harmonium/ des Rectifieurs** (Pl/ mâles humains ou demi-elfes/ G8/ Harmonium ou Rectifieurs/ LB, LN ou LB) : FP 8 : humanoïdes de taille M ; DV 8d10+24, pv 60 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 27 (*barnois à pointes* +2, *écu en fer* +2, *amulette d'armure naturelle* +2, dex), contact 13, pris au dépourvu 26 ; att +14/ +8 (*épée longue* +2 *loyales*, 1d8+8, 17/20) ou distance +10/+5 (arc long composite de force +3, 1d8+3, x3, 33m) ; js : réf+5/ vig+10/vol+5 ; dons : science de l'initiative, science de la destruction, attaque en puissance, enchaînement, vigilance, arme de prédilection, spécialisation martiale, science du critique ; compétences : escalade +5, saut +8, détection +8, perception auditive +8, intimidation +10.

Possessions : deux *charmes de sang*, 20 flèches dans un carquois, cape de résistance +2.

Capacité spéciale : Harmonium +1 au toucher, *charme personne* 1/jr DD14, +3 aux js émotions ; Rectifieurs : *détection des mensonges* sur une question/jr, double dégâts sur une attaque par jour au nom de la justice, mais il prend la moitié des dégâts.

✘ **Service d'ordre d'usine** : voir sicaire, Xaositecte, gros bras des Mornés.

✘ **Guerrier de l'Académie de la Pointe de Fer/ milicien privé du Quartier de La Dame** : Pl/ mâle humain/ guerrier niveau 6, duelliste niveau 3/ variable/ variable ; FP 9 ; humanoïdes de taille M : DV 9d10+18, pv 65 ; init +10 (dex, science de l'initiative, réaction accrue) ; VD 9m ; CA 20 (pris au dépourvu 10, contact 20) ; corps à corps +13/+8 (rapière (m), 1d6+2) et main gauche +13/+8 (stylet (m), 1d4+2) ; js réf +10/ vig+7/vol+4 ; dons : attaque en finesse, esquive, souplesse du serpent, science de l'initiative, science du désarmement, combat à deux armes, défense à deux armes, expertise du combat, science du combat à deux armes ; compétences (57): acrobaties +14, bluff +10, détection +10, équilibre +8, équitation +8, escalade +12, évasion +8, intimidation +11, perception auditive +4, psychologie +4, représentation (joute verbale) +5, saut +12.

Possessions : rapière (m), stylet (m), tenue noble, *potion de soins des blessures graves* (5), *potion de force du taureau* (3), *potion d'endurance de l'ours* (2), *potion de rapidité* (2), 1200 po/

✘ **Georges Larios, espion des Marques** : Pl/ mâle humain/ roublard niveau 10/ Marqués/ AL LM ; FP 10 ; humanoïde de taille M ; DV 10d6+10 (roublard); PV 47; Init +7; VD 9m ; CA 17 (pris au dépourvu 17, contact 14) ; corps-à-corps+11 (*rapière +1*, 1d6+2) ; arme à distance +7 (arbalète légère, 1d8+1); js réf +10/vig+4/vol+3 ; dons : port des armures légères, esquive, science de l'initiative, maniement des armes simples, attaque en finesse, souplesse du serpent, attaque éclair ; compétences : bluff +4, escalade +6, décryptage+8, désamorçage, sabotage+13, évasion+4, renseignement+7, intimidation+11, déplacement silencieux+13, crochetage+14, fouille+15, psychologie+13, détection+13, acrobatie+16, utilisation d'objets magiques+9, utilisation des cordes+13.

Possessions : *rapière +1*, *arbalète légère +1*, *bouclier +2*, *bracelets d'armure +2*, *anneau de protection +1*, 1000 po.

Agents du Général de la Géhenne

✘ **Hyrjistak, l'arcanoloth** : MMII, pp 202-203

✘ **Arkanaon, Shon, Jir, Kelane et Guier, les nycaloths** : MMIII, pp.203-204

✘ **Hunitel, Kara, et Ponential, les yagnaloths** : MMII, pp 202-203

Les assassins Athars

✘ **Tersoal** : Pl/ femelle tieffelin/ magicienne niveau 12/ Athars/ AL NM ; FP 13 ; Extérieur de taille M ; DV 12d4+12(magicienne); pv 48; init +7; vit 30; CA:18 (prise au dépourvu 15, contact 14) ; corps à corps +6, à distance+9 ; attaques spéciales : *ténèbres* 1/j; AL LN; js : réf +10/ vig+6/ vol+10 ; dons: fabrication de potions, magie de guerre, augmentation d'intensité, science de l'initiative, réflexes surhumains, incantation rapide, écriture de parchemin, endurance ; compétences: alchimie +16, bluff +0, concentration +16, discrétion +5, connaissance (mystères) +21, connaissance (guerre) +21, art de la magie +21.

Sorts (4/6/6/5/4/4/3) : niveau 0 : *lumières dansantes*, *bébètement*, *détection de la magie*, *lumière* ; 1er niveau : *charme personne*, *chute de plume*, *armure du mage*, *projectile magique*, *convocation de monstre niveau 1* ; 2ème niveau : *bourrasque*, *grâce féline*, *sphère de feu x2*, *invisibilité* ; 3ème niveau : *boule de feu x2*, *flèches enflammées*, *vol*, *rapidité* ; 4ème niveau : *globe mineur d'invulnérabilité*, *métamorphose*, *peau de pierre*, *terreur* ; 5ème niveau : *charme personne rapide*, *armure du mage rapide*, *mur de force* ; 6ème niveau : *cercle de mort*, *globe d'invulnérabilité*.

Possessions : : dague, bâton, arbalète légère (m), carreaux, *anneau de protection +1* ; parchemin : *brume acide* (11) ; *bracelets d'armure +3* ; *amulette d'armure naturelle +1* ; parchemin de *téléportation* (10); *cape de résistance +1* ; *bandeau d'intelligence +2*, 2000 po..

✘ **Sorte** : Pl/ mâle humain/ roublard niveau 9/ Athars/ AL LM ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 9d6+9 (roublard); pv 45; init +7; VD 9m ; CA 19 (pris au dépourvu 19, contact 13) ; corps à corps, +10 (*rapière +1*, 1d6+2) ; attaque à distance +10 (*arc court composite +1 de force +1*, 1d6+2) ; js réf +12/ vig+5/ vol+4 ; dons: vigilance, port des armures légères, Science de l'initiative, réflexes surhumains, maniement des boucliers ; compétences: estimation +14, désamorçage, sabotage+16, discrétion +12, perception auditive+14, déplacement silencieux +12, crochetage+17, fouille +14, détection +14, acrobatie+12, utilisation d'objets magiques +11, utilisation des cordes+5.

Possessions : *arc court composite +1 de force +1*, *rapière +1*, *armure de cuir cloutée +1*, *bouclier +1*, flèches de maître, corde en soie, outils de voleur (m), *potion de rapidité* (5), *potion de soins critiques* (5), *sac de contenance* (1), *potion de neutralisation du poison* (5), *cape de résistance +1*.

✘ **Torg** : Pr/ mâle hobgobelin/ guerrier niveau 11/ Athars/ AL CN ; FP 11 ; t humanoïde de taille M ; DV 11d10+33 (guerrier); pv 120; init +6 ; VD 6m ; CA25 (pris au dépourvu 24, contact:12) ; corps à corps +15 (épée bâtarde, 1d10+6), à distance +13 (arc long de force +3, 1d8+3) ; capacités spéciales : vision dans le noir 36m ; js réf+7, vig+12, vol+6; dons: port des armures légères, intermédiaires, et lourdes, enchaînement, esquive, maniement d'une arme exotique : épée bâtarde, succession d'enchaînement, science du critique : épée bâtarde, science de l'initiative, tir à bout portant, attaque en puissance, maniement des boucliers, arme de prédilection : épée bâtarde, spécialisation martiale : épée bâtarde ; compétences: escalade +11, saut +11, déplacement silencieux +0.

Possessions: 20 flèches +1, arc long composite +1 de force +3, épée bâtarde +1, harnois +2, écu en fer +1, potion d'endurance (3), potion de soin des blessures modérées (3), cape de résistance +2, anneau de protection +1, 66000 pièces d'or.

☒ **Gargash** : Pl/ mâle ogre/ géant niveau 4/ barbare niveau 9/ Athars, AL NM ; FP 13 ; DV 4d8+16 (géant), 9d12+36 (barbare); pv 136; init +1; VD 9m ; CA 18 (pris au dépourvu 18, contact:10); corps à corps +19 (*grande hache +1*, 3d6+13), à distance+12 (arc long composite de force +3, 1d8+3) ; js réf +5, vig+14, vol+5 ; dons : port des armures légères et intermédiaires, combat aveugle, esquive, maniement des boucliers, attaque en puissance, arme de prédilection : hache à deux mains. ; compétences : escalade +19, saut +17, perception auditive+13, survie +13.

Possessions: grande hache +1, dague en argent, feu alchimique (3), arc long de force +3, cuirasse +2, flèches (m,20), matériel d'escalade, amulette d'armure naturelle +1, potion de neutralisation du poison (5), potion de soin des blessures graves (5), potion de restauration mineure (3), 25000 po.